

SCENARIO D'APPRENTISSAGE EUROPEANA - RETROSPECTIVE : LE CINEMA A TRAVERS LES EPOQUES

Titre

Rétrospective : Le cinéma à travers les époques

Auteur(e)(s)

Angeliki Kougiourouki

Résumé

Ce scénario d'apprentissage s'articule autour de l'histoire du cinéma et plus particulièrement des caméras, des affiches de films et de leur évolution historique. Après un échange initial sur les différentes façons dont les peuples cherchent, depuis très longtemps, à transmettre des informations et des messages grâce aux images, les élèves vont se rendre sur Europeana et commencer leur exploration de l'histoire du cinéma grâce à des photos des premières caméras, des vidéos reproduisant les sons des caméras et des affiches de films. Tout au long de cette rétrospective, ils vont en apprendre plus sur le rôle que le cinéma a joué, et continue de jouer, dans la vie des gens, en tant que nouvelle technique d'enregistrement et de visualisation du mouvement, et outil de transmission d'information et de divertissement.

Les exercices de ce scénario feront partie des activités d'un projet Erasmus+ et eTwinning nommé **CIAK ! (Cinema International Animations and Kids)** que les élèves de six pays, dont la Grèce, sont invités à réaliser.

À l'issue des activités, les élèves vont jouer à un quiz sur le modèle du jeu « Qui veut gagner des millions ? » et ainsi tester leurs connaissances du sujet, puis évaluer le travail collaboratif réalisé à l'aide d'un questionnaire, et enfin présenter leur travail à toute la classe et à leurs partenaires sur la plateforme du projet.

Mots clés

Cinéma, histoire du cinéma, appareils cinématographiques, affiches de films, Europeana

Tableau récapitulatif

Tableau récapitulatif

Matière(s)	Grec moderne, histoire, sciences, arts plastiques, anglais
Sujet	Retracer l'histoire du cinéma et son évolution à partir des caméras et des affiches
Âge des élèves	11-12 ans : Les élèves doivent avoir une maîtrise de la langue anglaise équivalente au niveau B1 afin de pouvoir employer la terminologie des appareils cinématographiques. S'ils ont du mal à utiliser le vocabulaire du cinéma, l'enseignant(e) peut les aider en collaboration avec l'enseignant(e) d'anglais. En effet, les élèves vont explorer l'histoire du cinéma dans leur langue maternelle, mais aussi en anglais (EMILE). Ils doivent aussi avoir une bonne maîtrise des outils numériques, afin de pouvoir préparer des présentations numériques en naviguant sur Europeana, de réaliser une chronologie des appareils, de rédiger des textes et de créer des affiches de films.

Tableau récapitulatif

Temps de préparation	L'enseignant(e) va avoir besoin d'environ 4-5 heures pour préparer les documents de travail qui comprennent les liens sur le sujet, le questionnaire et le quiz d'évaluation, ainsi que les autres supports nécessaires à la mise en commun de toutes les productions sur des outils numériques.
Temps d'enseignement	8 heures Le SA est organisé sur trois séances de deux cours consécutifs. Les deux dernières heures sont réservées aux présentations, à l'évaluation et aux commentaires. 1re et 2e heures : Visualiser le mouvement 3e et 4e heures : Exercices pratiques 5e et 6e heures : Être créatif 7e et 8e heures : Présenter, évaluer, donner son avis
Supports pédagogiques en ligne	Outils en ligne <ul style="list-style-type: none"> • Mindomo • Timetoast • Padlet • Calameo • LearningApps • Google formulaires Ressources : <ul style="list-style-type: none"> • Historiana • Manuels scolaires interactifs grecs • Caverns-YouTube • Science+ Media Museum • Wikipedia • Science Museum Group
Supports pédagogiques hors ligne	<ul style="list-style-type: none"> • Papier, crayons de couleur (pour prendre des notes et dessiner des affiches de films) • Pour le phénakistiscope, le thaumatrope et les ombres chinoises : paires de ciseaux, formes et personnages tout faits, colle et bâtonnets • Pour l'appareil photographique : une boîte à chaussure en carton, une paire de ciseaux, du papier calque, du ruban adhésif noir
Ressources Europeana utilisées	<ul style="list-style-type: none"> • Edison, Thomas A., home kinetoscope • Benkő (Stein) M. ur, píró- és electrotechnikus Cinematograph (Életnagyágú mozgó fényképek.) mutatványai. Este 7 óraker felemelt helyárrakkal, bérletszűnetben Diszelóadás • Jouets scientifiques. Catalogue général et encyclopédique : moteurs à vapeur,...chemins de fer,...moteurs électriques et dynamos,...lanternes magiques et cinématographes • Film Filmprojector, Le Lapiere Cinéma no 5, Frankrijk met filmpje van kinderen in streekdracht uit Volendam • Camera obscura • Peking, Pechili province, China: a magic lantern show. Photograph by John Thomson, 1869. • skuggspelsteater, fotografi, photograph@eng • Scene from a shadow theatre play

Tableau récapitulatif

- [Un fusil lance une fusée éclairante : \[photographie de presse\] / Agence Meurisse](#)
- [Techo de los policromos de Altamira](#)

Licences

Attribution CC BY. Cette licence permet de distribuer, remixer, arranger et adapter votre œuvre, même à des fins commerciales, à condition que l'on vous attribue le mérite de la création originale. C'est la licence la plus souple. Elle est recommandée à tous ceux qui souhaitent que leur œuvre sous licence soit diffusée et utilisée le plus largement possible.

Intégration dans les programmes scolaires

Ce scénario d'apprentissage va être mis en place dans le cadre de l'enseignement primaire. Les élèves vont commencer en leçon de **grec moderne** (on trouve dans les programmes une unité entière consacrée au cinéma et au théâtre) ; puis ils élargiront leur analyse à l'**histoire** en collectant des données sur l'histoire et l'évolution des appareils cinématographiques et du cinéma en général ; grâce au cours de **sciences**, et plus précisément au module consacré à la lumière, ils vont aller plus loin en analysant la façon dont un appareil photographique fonctionne ; enfin, lors de la leçon d'**arts**, en l'occurrence les unités « arts plastiques » et « histoire de l'art », ils vont aborder les sujets « photographie-photographe » et « pop-art ». L'analyse de la profession de photographe et, par extension, de cinéaste va leur permettre de faire des expériences à partir d'appareils simples d'animation-visualisation, d'étudier le rôle des images de cinéma dans la création des œuvres de pop-art, et enfin de créer leur propre affiche de film. Les élèves vont étudier l'histoire du cinéma grâce à des ressources en ligne en langue étrangère et utiliser l'anglais dans leurs productions. Le SA va donc aussi contribuer à l'apprentissage de l'anglais.

Objectifs de la leçon

Ce scénario d'apprentissage vise à aider les élèves à utiliser la plateforme Europeana pour perfectionner leurs compétences de recherche. Ils vont en effet devoir chercher des informations sur l'histoire du cinéma à l'aide d'outils spécifiques. L'étude du kinétoscope, du cinématographe, de la *camera obscura* ou des ombres chinoises permet d'illustrer des moments importants de l'évolution du cinéma et de perfectionner les compétences des élèves dans le domaine de la communication, la collaboration et l'esprit critique.

Les élèves vont ainsi en apprendre plus sur le rôle que le cinéma a joué, et continue de jouer, dans la vie des gens, en tant que nouvelle technique d'enregistrement et de visualisation du mouvement, et outil de transmission d'information et de divertissement.

Acquis pédagogiques

Les élèves vont créer un certain nombre de choses durant ce projet, en fonction du nombre d'activités mises en place.

1. Une chronologie retraçant l'évolution du cinéma
2. Un livre numérique sur la visualisation du mouvement, en grec et en anglais
3. Une exposition d'affiches de films

Approches

- Pédagogie de projet : on confie aux élèves des exercices et des problèmes concrets à résoudre ; ils travaillent en groupes.

- Apprentissage par les pairs : les élèves apprennent les uns des autres et se font des commentaires lors de la création des productions du projet.
- Apprentissage collaboratif : les élèves travaillent en groupes pour la plupart des activités de ce scénario d'apprentissage.
- Recherche et apprentissage visuel : lors de ce projet, les élèves travaillent avec des images d'appareils cinématographiques et des affiches de cinéma.
- Supports pédagogiques : dans le cadre de ce SA, ce sont principalement des ressources en ligne qui permettent d'atteindre les objectifs fixés.

Compétences du 21e siècle

Compétences d'apprentissage et d'innovation

- Créativité : on demande aux élèves de réaliser leurs propres présentations sur les appareils cinématographiques, ainsi qu'une chronologie sur l'histoire du cinéma, des affiches de films et des travaux manuels personnels
- Esprit critique : on demande aux élèves de réfléchir au rôle que le cinéma a joué, et continue de jouer, dans la vie des gens, en tant que nouvelle technique d'enregistrement et de visualisation du mouvement, et outil de transmission d'information et de divertissement
- Collaboration : les élèves doivent travailler en groupes pour la plupart des activités

Traitement de l'information, éducation aux médias et compétences technologiques

- Maîtrise des TIC : on demande aux élèves d'employer de manière efficace des outils de recherche en ligne sur Europeana et d'autres sites Internet, ainsi que d'utiliser des outils en ligne pour réaliser leurs propres créations

Activités

Nom de l'activité	Méthode	Durée
1re et 2e séance : Visualiser le mouvement (se référer au Document de travail 1)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Les élèves regardent une vidéo sur l'histoire du cinéma qui aborde les différentes méthodes de visualisation du mouvement utilisées depuis l'apparition des premières images. Ils échangent des idées sur les premiers appareils de visualisation du mouvement (grâce à l'outil Web 2.0 Mindomoo, ou le tableau de la classe) : carte heuristique. 2. Les élèves forment des équipes et commencent à explorer les photos à ce sujet sur Europeana dans le but d'étudier des exemples précis de visualisation du mouvement : Suggestions de photos sur Europeana : <ul style="list-style-type: none"> • kinetoscope • cinématograph 1 • Cinématograph 2 • film projector • film • camera obscura 1 • Lantern magic • Chinese shadows 1 	2 h

Nom de l'activité	Méthode	Durée
	<ul style="list-style-type: none"> • Chinese shadows 2 • Fusil photographico <p>Ils se rendent également sur :</p> <p>→ Historiana, et consultent notamment deux photos parmi les sources historiques « Still photography » : 1. Camera Obscura and 14. 35mm film</p> <p>→ Europeana et une collection de données sonores sur les projecteurs de film :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Super 8 Movie Projector-Reverse • Cinemeccanica projector Victoria 9 running • Fan Cinema projector • Film reels • DGB-Cinema projector <p>Tout en prenant des notes, les élèves tentent de répondre aux questions suivantes :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➢ Jusqu'à quelle époque peut-on remonter grâce à ces images ? ➢ Quel type d'informations sur la visualisation du mouvement nous apportent-elles ? <p>Les élèves comparent également différentes méthodes de visualisation du mouvement et les premières images dessinées à la préhistoire sur les parois de la grotte d'Altamira pour visualiser le mouvement : livre numérique, ressource Europeana, vidéo.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➢ Des photos et des supports équivalents pourraient-ils nous raconter l'histoire du cinéma à partir de leur méthode de capture et de présentation du mouvement ? <p>Les élèves en apprennent plus sur l'histoire du cinéma dans leur langue maternelle et en anglais :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Η ιστορία του κινηματογραφικού μέσου • A very short history of cinema • History of film technology <p>Ils parcourent également la collection de ce site Internet sur la cinématographie.</p>	
<p>3e et 4e séance : Exercices pratiques</p>	<p>Les équipes travaillent sur les photos Europeana, l'histoire du cinéma et des appareils cinématographiques, et les liens de travail : ils doivent étudier d'autres outils de projection d'images ou de films, les appareils concernés et leur classification.</p>	2 h

Nom de l'activité	Méthode	Durée
<p>(se référer au Document de travail 2)</p>	<p>1re équipe : elle doit faire un travail de recherche historique et créer une chronologie reprenant les grandes évolutions des appareils cinématographiques, et par extension de l'histoire du cinéma.</p> <p>2e, 3e, 4e, 5e, 6e, 7e équipes : elles doivent étudier et lister les outils et les méthodes historiques qui permettaient de projeter des images et du mouvement. Ils écrivent et présentent dans leur langue maternelle (grec) et en anglais (EMILE).</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Zoopraxiscope ✓ Phénakistiscope ✓ Thaumatrope ✓ Lanterne magique ✓ Ombres chinoises ✓ Fusil photographique ✓ Camera obscura 	
<p>5e et 6e séance : Être créatif (se référer au Document de travail 3)</p>	<p>Les élèves élargissent leur étude de la visualisation du mouvement et de sa projection qui partait initialement de l'évolution des machines. Ils étudient désormais les sujets suivants : « La lumière et les couleurs, et un appareil photographique simple » abordés dans l'unité sur la lumière de la classe de sciences ; ainsi que « photographie-photographe » et « pop-art » abordés dans l'unité « professions artistiques » et « histoire de l'art » de la classe d'arts plastiques.</p> <ul style="list-style-type: none"> • La lumière et les couleurs • Un appareil photographique simple <p>Professions artistiques : photographie-photographe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pop-art 1 • Pop-art 2 <p>- Après avoir analysé la première affiche de cinéma de l'histoire (accessible grâce à ce code QR), les élèves se rendent sur Europeana pour en apprendre plus sur les affiches de cinéma :</p>	2 h

Nom de l'activité	Méthode	Durée
<p data-bbox="416 869 927 1088"> <ul style="list-style-type: none"> • Theatre Cinema Oriental • Programme, Cinema Teatro Mazari • Programme, Hippodrome-Palace 1923 • A man on a bike • AFFISCH • Amerikanische Pop-Art </p> <p data-bbox="368 1126 895 1335"> Les élèves forment des équipes : <ul style="list-style-type: none"> ✓ Un appareil photographique simple ✓ Un phénakistiscope ✓ Un thaumatrope ✓ Ombres chinoises ✓ Affiches de films </p> <p data-bbox="201 1341 1358 1550"> 7e et 8e séance : Chaque groupe présente son travail en classe entière (travail manuel et affiches de films) et reçoit des commentaires de la part des autres élèves. Ils sont évalués par le biais d'un quiz numérique et remplissent des questionnaires pour donner leur avis sur le SA. présenter, évaluer, donner son avis </p>	<div data-bbox="576 427 979 831" style="text-align: center;">  </div>	2 h

Évaluation

Les élèves jouent au [quiz](#) pour tester leurs connaissances du sujet. Ils évaluent également le projet et leur travail à l'aide d'un [questionnaire](#).

***** APRÈS LA MISE EN ŒUVRE *****

Réaction des élèves

Lors de la mise en œuvre du scénario, les élèves ont été évalués lors de la discussion de classe. Une évaluation continue a été menée en tenant compte des critères suivants : collaboration, réalisation des tâches, état de préparation, gestion du temps, qualité des productions.

Les élèves présentent leur travail collaboratif à la classe entière et jouent au [quiz](#). Ce [questionnaire](#) peut être utilisé pour l'évaluation individuelle.

Remarques de l'enseignant(e)

Lors de la mise en œuvre du SA, j'ai senti les élèves désireux d'en apprendre plus sur les premiers appareils cinématographiques, l'histoire du cinéma et son évolution au fil des années. Pour eux, la partie la plus intéressante fut la découverte d'Europeana et de ses fonctionnalités adaptées aux élèves lors de la phase de recherche. Pendant la phase créative (les présentations sur les appareils cinématographiques dans la salle informatique ; la création d'un appareil photographique simple, d'un phénakistiscope, d'un thaumatrope et des affiches de film en classe), ils ont souligné que « *le travail de groupe implique d'échanger des opinions, de travailler ensemble et de s'entraider* ». Étudier l'histoire du cinéma grâce à Europeana et plusieurs ressources étrangères ne les a pas découragés. Ils ont demandé de l'aide à l'enseignant et ont utilisé Google Traduction. Ils ont même écrit des commentaires à ce sujet dans les questionnaires d'évaluation : « *mon meilleur souvenir c'est d'avoir terminé le projet dans deux langues [...] quand nous étudions les appareils cinématographiques et l'histoire du cinéma* ». L'une de mes priorités a été d'aider les élèves en leur fournissant des consignes sur les recherches sur la plateforme Europeana, l'étude de l'histoire du cinéma dans une langue étrangère et l'utilisation de nouveaux outils en ligne (notamment Timetoast pour créer une chronologie).

Les activités de lecture à propos de l'histoire du cinéma sur les sites en anglais et de travaux manuels ont demandé plus de temps que je l'avais imaginé. Les élèves ont eu besoin de plus de temps que prévu pour consulter les ressources, les traduire dans leur langue et préparer leurs présentations et les productions. Il a également fallu plus de temps que prévu pour créer les appareils photographiques simples et les affiches de films. Si quelqu'un souhaite mettre en place ce SA, je conseille donc de garder tout cela en tête et de prévoir plus de temps.

À propos du projet Europeana DSI-4

[Europeana](#) est une plateforme européenne en ligne consacrée au patrimoine culturel. Elle donne accès gratuitement à plus de 53 millions d'objets numérisés, provenant des collections de musées, d'archives, de bibliothèques et de galeries. Le projet Europeana DSI-4 a succédé aux trois précédentes ISN Europeana. Il s'agit de la quatrième édition d'un projet aux excellents résultats en matière d'accès, d'interopérabilité, de visibilité et d'utilisation du patrimoine culturel européen sur les cinq marchés cibles définis : citoyens européens, éducation, recherche, professionnels de la création et institutions du patrimoine culturel.

[European Schoolnet](#) (EUN) est un réseau regroupant 34 ministères européens de l'Éducation, basé à Bruxelles. Organisation à but non lucratif, l'objectif d'EUN est de promouvoir l'innovation dans les domaines de l'enseignement et de l'apprentissage auprès de ses acteurs clés : ministères de l'Éducation, établissements scolaires, enseignants, chercheurs et entreprises partenaires. Dans le cadre du projet Europeana DSI-4, European Schoolnet est chargée de perpétuer et d'agrandir la communauté Europeana Education.

Annexe

Document de travail 1 :

1. Regardez attentivement la courte vidéo sur [l'histoire du cinéma](#) et échangez en binômes sur les différentes méthodes de visualisation du mouvement utilisées depuis l'apparition des premières images. Contribuez ensuite à l'échange d'[idées](#) sur les premiers outils d'images animées en utilisant l'outil Web 2.0 [Mindomo](#).
2. Formez des équipes et commencez à explorer les photos d'Europeana à partir de ces liens, pour en savoir plus sur les sujets suivants :
 - [kinetoscope](#)
 - [cinematograph 1](#)
 - [cinematograph 2](#)
 - [film projector](#)
 - [film](#)
 - [camera obscura](#)
 - [lantern magic](#)
 - [Chinese shadows 1](#)
 - [Chinese shadows 2](#)
 - [Fusil photographico](#)

Vous pouvez aussi utiliser :

- [Historiana](#) et deux photos de la collection : « **Still photography** », notamment la photo 1 : « Camera Obscura » et la photo 14 : « 35 mm film »
 - Europeana et une collection de données sonores sur les projecteurs de film :
 - [Super 8 Movie Projector-Reverse](#)
 - [Cinemeccanica projector Victoria 9 running](#)
 - [Fan Cinema projector](#)
 - [Film reels](#)
 - [DGB-Cinema projector](#)
3. Échangez et prenez des notes pertinentes au sein de votre équipe en tentant de répondre aux questions suivantes :
 - Jusqu'à quelle époque peut-on remonter grâce à ces images ?
 - Quel type d'informations sur la visualisation du mouvement nous apportent-elles ?

Vous pouvez comparer ces différentes méthodes de visualisation du mouvement et les premières images dessinées à la préhistoire sur les parois de la grotte d'Altamira pour visualiser le mouvement.

- [Παλαιολιθική και Νεολιθική εποχή](#)
 - [Techo de los policromos de Altamira](#)
 - [Σπηλαιογραφίες-Altamira-Ισπανία](#)
- Des photos et des supports similaires pourraient-ils nous raconter l'histoire du cinéma à partir de leur méthode de capture et de présentation du mouvement ?
4. Apprenez-en plus sur l'histoire du cinéma grâce aux pages suivantes :
 - [Η ιστορία του κινηματογραφικού μέσου](#)
 - [A very short history of cinema](#)
 - [History of film technology](#)

Document de travail 2 :

Dans leurs équipes, les membres doivent faire comme suit.

Équipe 1 : Consultez les liens sur l'histoire du cinéma :

- [Η ιστορία του κινηματογραφικού μέσου](#)
- [A very short history if cinema](#)
- [History of film technology](#)

et grâce à ces informations, créez une chronologie de l'évolution de la visualisation du mouvement (vous pouvez utiliser l'outil Web 2.0 [Timetoast](#), ou du papier)

Équipe 2 : Consultez les liens consacrés au **zoopraxiscope**, apprenez-en plus et préparez une présentation en écrivant des informations en grec et en anglais. N'oubliez pas d'ajouter une image libre de droits :

- [Zoopraxiscope](#)
- [Eadweard Muybridge Zoopraxiscope](#)
- [Muybridge's Zoopraxiscope](#)
- [Zoopraxiscope discs](#)

Équipe 3 : Consultez les liens consacrés au **phénakistiscope**, apprenez-en plus et préparez une présentation en écrivant des informations en grec et en anglais. N'oubliez pas d'ajouter une image libre de droits :

- [Phenakistoscope](#)
- [Phenakistoscope](#)

Équipe 4 : Consultez les liens consacrés au **thaumatrope**, apprenez-en plus et préparez une présentation en écrivant des informations en grec et en anglais. N'oubliez pas d'ajouter une image libre de droits :

- [Thaumatrope](#)
- [How to make your own thaumatrope](#)

Équipe 5 : Consultez les liens consacrés à la **lanterne magique**, apprenez-en plus et préparez une présentation en écrivant des informations en grec et en anglais. N'oubliez pas d'ajouter une image libre de droits :

- [Magic lantern](#)
- [How to make a magic lantern](#)

Équipe 6 : Consultez les liens consacrés aux **ombres chinoises**, apprenez-en plus et préparez une présentation en écrivant des informations en grec et en anglais. N'oubliez pas d'ajouter une image libre de droits :

- [Shadow play](#)
- [Shadow Puppetry | A Chinese folk art](#)

Équipe 7 : Consultez les liens consacrés au **fusil photographique**, apprenez-en plus et préparez une présentation en écrivant des informations en grec et en anglais. N'oubliez pas d'ajouter une image libre de droits :

- [Η πρώτη φορητή κάμερα: το φωτογραφικό τυφέκιο του Étienne-Jules Marey](#)
- [Fusil photographico](#)

Équipe 8 : Consultez les liens consacrés à la **camera obscura**, apprenez-en plus et préparez une présentation en écrivant des informations en grec et en anglais. N'oubliez pas d'ajouter une image libre de droits :

- [Camera obscura](#)
- [Camera obscura-Europeana](#)

Document de travail 3 :

1. Consultez attentivement votre manuel de sciences pour comprendre comment manipuler la lumière et les couleurs, et comment créer un appareil photographique simple.
 - [La lumière et les couleurs](#)
 - [Un appareil photographique simple](#)
 2. Votre manuel d'art va vous permettre d'en apprendre plus sur les professions artistiques, notamment sur : la photographie et les photographes.
Il va également vous inciter à étudier l'histoire de l'art, notamment : le pop-art
 - [Pop art 1](#)
 - [Pop art 2](#)
- Après avoir analysé la première affiche de cinéma de l'histoire grâce à l'appareil de l'enseignant(e), si vous avez besoin de plus d'informations, rendez-vous sur Europeana pour en savoir plus sur les affiches de cinéma :



- [Theatre Cinema Oriental](#)
- [Programme, Cinema Teatro Mazari](#)
- [Programme, Hippodrome — Palace 1923](#)
- [A man on a bike](#)
- [AFFISCH](#)
- [Amerikanische Pop-Art](#)

3. Vous êtes maintenant prêts à travailler en équipe pour créer :
 - un appareil photographique simple
 - un phénakistiscope
 - un thaumatrope
 - des ombres chinoises
 - des affiches de cinéma(vos créations vont être exposées, tâchez de travailler avec soin).