

Bonnes pratiques Portugal



cine clube viseu



→ Télécharger le
rapport comparatif
complet de
DIGITateLier

[ici](#)



DIGITateLier – Modèles pédagogiques innovants pour promouvoir le bien-être numérique dans la petite enfance et l'enseignement primaire.
Project nr. 101195793



**Co-funded by
the European Union**

Financé par l'Union européenne. Les points de vue et avis exprimés n'engagent toutefois que leur(s) auteur(s) et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne sauraient en être tenues pour responsables.

Le Petit Cinéma



CONTEXTE

de **MISE EN ŒUVRE**

« Le Petit Cinéma » est un projet d'éducation à la compréhension du cinéma mis en place par le Cine Clube de Viseu depuis 2009 dans des écoles maternelles et primaires à travers tout le Portugal. L'initiative engage activement les enfants âgés de 3 à 10 ans à travers plusieurs séances interactives, à l'école comme dans des cinémas locaux. Conçu avec une approche inclusive, le projet favorise la participation de tous les enfants, y compris ceux ayant des besoins éducatifs particuliers, garantissant ainsi des expériences significatives et adaptables à la diversité des apprenants.

VISION ÉDUCATIVE

et **OBJECTIFS**

Cette pratique vise à éveiller la curiosité et l'enthousiasme des enfants pour le cinéma, en développant leur regard critique, leur pensée créative et leur culture visuelle. En contextualisant les jalons importants

de l'histoire du cinéma et en encourageant l'expérimentation à travers divers médiums. *Le Petit Cinéma* favorise la pensée réflexive, la collaboration et les compétences en résolution de problèmes, permettant ainsi aux jeunes apprenants d'être des utilisateurs et créateurs actifs de médias.

ACTIVITÉS

et **MÉTHODOLOGIE**

Structuré autour de quatre séquences successives et interconnectées, *Le Petit Cinéma* débute par des projections en classe de courts-métrages sélectionnés, accompagnées de discussions interactives et d'activités créatives telles que le dessin, la création d'affiches de films ou la tenue d'un journal de cinéma personnel. Le projet se poursuit avec des ateliers pratiques autour des jouets pré-cinématographiques comme le thaumatrope, le théâtre d'ombres ou le zootrope. Ensuite, les enfants participent à des ateliers de création de films d'animation, utilisant les techniques du stop motion et de la pixilation. Le cycle se conclut par une sortie festive au cinéma, durant laquelle

les élèves découvrent collectivement leurs créations animées et présentent fièrement leurs affiches au reste de la communauté.

DIMENSIONS du **BIEN-ÊTRE NUMÉRIQUE**

Le Petit Cinéma soutient le bien-être numérique sur plusieurs plans. Sur le plan cognitif, il stimule la pensée symbolique, la compréhension narrative et la culture médiatique critique à travers l'analyse de films, la narration et la création audiovisuelle. Physiquement, il développe la motricité fine et globale à travers le dessin, la fabrication de jouets optiques et la participation active aux ateliers et projections. Socialement, il favorise l'empathie, le travail d'équipe et la prise de décision collective, permettant aux enfants de tisser des liens par l'expression artistique et l'engagement communautaire. Psychologiquement, il offre un environnement bienveillant qui encourage l'expression émotionnelle, renforce la confiance en soi et la construction identitaire, valorisant l'estime de soi par la reconnaissance publique du travail accompli.

ACCESSIBILITÉ et **ADAPTABILITÉ**

La pratique utilise des ressources simples, peu coûteuses et facilement accessibles, ce qui la rend aisément reproductible dans divers contextes éducatifs. Son design modulaire et sa méthodologie flexible permettent aux enseignants d'adapter les activités à leurs classes, favorisant ainsi l'inclusion et la sensibilité culturelle.



-
- Vidéo de présentation : www.youtube.com/watch?v=4CUS5VZGj7o



1 Film par Mois



CONTEXTE

de **MISE EN ŒUVRE**

L'initiative « 1 Film par Mois » a été développée comme une réponse éducative innovante pendant la pandémie de COVID-19, combinant des approches numériques et hors ligne pour maintenir l'engagement et la créativité des élèves de 3 à 10 ans. Les écoles portugaises participantes regardent chaque mois un court-métrage spécialement sélectionné, accompagné d'un guide pédagogique proposant des activités exploratoires adaptables aux besoins de chaque classe.



VISION ÉDUCATIVE

et **OBJECTIFS**

Le projet vise à développer le regard critique, l'expression créative, la compréhension interculturelle et la littératie émotionnelle des enfants. Il favorise l'éducation aux médias en incitant les élèves à explorer les films activement, à en discuter les thèmes de manière critique et à réinterpréter les récits à travers le dessin, la narration ou d'autres formes créatives. Il renforce également le lien communautaire par des plateformes numériques partagées et des expériences collectives de création.

Pixilation



CONTEXTE

de MISE EN ŒUVRE

Les ateliers « Pixellisation », développés par le Cine Clube de Viseu, initient les jeunes enfants de 3 à 10 ans, en particulier les plus petits, aux possibilités créatives du stop motion à travers la technique ludique de la pixilation. Réalisés dans des écoles, bibliothèques et institutions culturelles, ces ateliers transforment les espaces du quotidien en plateaux de tournage imaginatifs où jouets, objets et corps des enfants deviennent les protagonistes de courts films d'animation. La pratique a démontré son efficacité dans des contextes variés, y compris auprès de groupes mixtes et de communautés défavorisées, offrant aux enfants une première expérience concrète et accessible du langage cinématographique.



VISION ÉDUCATIVE et OBJECTIFS

Le projet vise à favoriser la créativité, la collaboration et la littératie numérique précoce en démystifiant les techniques d'animation dans un environnement expérientiel. Il introduit le principe fondamental de l'animation image par image, renforçant la capacité de séquençage, la mémoire et la compréhension de la causalité chez les enfants. En manipulant jouets, objets et corps, ils développent une motricité fine et globale. Les ateliers encouragent également l'imagination, l'expression symbolique et le travail en équipe, tout en cultivant patience, humour et fierté collective.

ACTIVITÉS et MÉTHODOLOGIE

Les ateliers suivent une séquence structurée mais flexible, combinant explication, pratique et réflexion. Ils débutent par une brève introduction aux bases du stop motion et de la pixilation, avec des exemples ludiques qui inspirent les enfants à inventer des thèmes (objets dévorés, camarades qui disparaissent...). Pendant la



préparation, le groupe organise les rôles, aménage la classe ou le plateau et prépare des accessoires simples du quotidien. Le tournage est collaboratif : les enfants déplacent objets ou corps étape par étape, en alternant les rôles devant et derrière la caméra. La séance se termine par une projection festive du film monté sur place, parfois accompagné de musique, qui permet aux enfants de partager leur joie et leur fierté. Le matériel reste volontairement simple : un appareil photo ou une tablette avec une application stop motion, un trépied, des objets usuels, des coussins, bureaux, sacs, éléments en carton, un éclairage stable et un écran ou une tablette pour la projection finale.

DIMENSIONS du **BIEN-ÊTRE NUMÉRIQUE**

Pixilation contribue au bien-être numérique à plusieurs niveaux. Cognitivement, cet atelier développe la compréhension du mouvement et de la narration visuelle. Physiquement, il combine mouvement corporel, manipulation d'objets et interaction avec les écrans, évitant la passivité. Socialement, il renforce le travail d'équipe et la responsabilité partagée. Psychologiquement, les transformations ludiques (disparitions, métamorphoses) favorisent l'humour la fierté et la confiance en soi.

ACCESSIBILITÉ et **ADAPTABILITÉ**

Les ateliers sont conçus pour être simples, peu coûteux et facilement adaptables à différents contextes. En utilisant des objets de classe et des outils numériques gratuits, ils sont accessibles même aux écoles disposant de peu de moyens. Les activités sont adaptables à l'âge et aux capacités des enfants, permettant la participation de tous. Avec le soutien d'enseignants spécialisés, les enfants ayant des besoins éducatifs particuliers peuvent adapter leurs rôles et mouvements, garantissant l'inclusion. La méthodologie valorise la diversité, la créativité non linéaire et l'expression symbolique, rendant chaque atelier unique tout en restant reproductible.

-
- **Résultats vidéo :** youtu.be/Dk6iqW8VL4s?si=Kz4ogRzEBc9HvH6b

youtu.be/YzoB8KiqoEs?si=ogB4waBhcjgxCQzD

