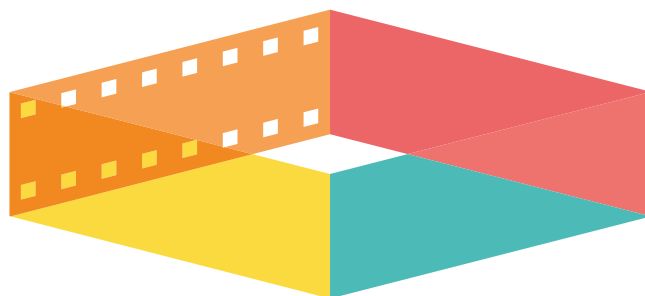


Co-funded by the  
European Union



# THE FILM CORNER

NEW ONLINE AND OFFLINE  
ACTIVITIES FOR FILM LITERACY

**[www.thefilmcorner.eu](http://www.thefilmcorner.eu)**

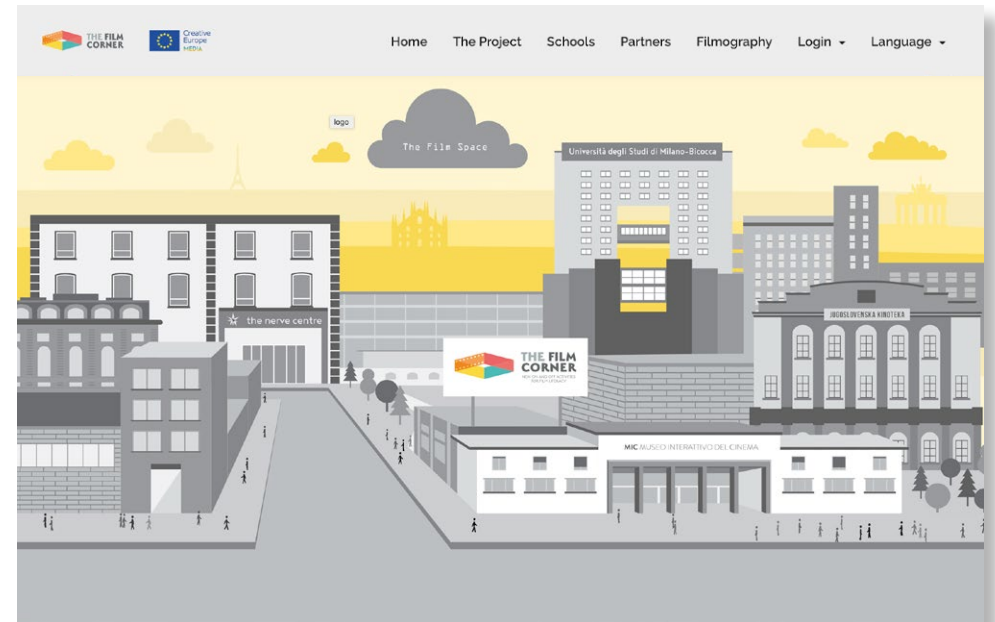
Guide pour les utilisateurs du site

# Le Projet et les Partenaires

L'objectif de The Film Corner est la conception, le montage et le développement d'une plateforme numérique interactive d'Education à l'image, sur la base des opportunités offertes par le web 2.0 et d'une approche méthodologique innovante et cross-média visant l'amélioration de la qualité de l'éducation à l'image du jeune public européen. Parallèlement aux activités en ligne, le projet prévoit également de nombreuses activités hors ligne coordonnées qui s'adressent aux élèves et à leurs enseignants qui sont essentielles pour améliorer et accroître l'intérêt et l'implication qualitative des plus jeunes en matière de cinéma et d'audiovisuel. Les ressources pédagogiques relèvent aussi bien d'activités interactives liées à la Culture Cinématographique (Film Literacy), que d'un vaste répertoire de films européens, dans le cadre d'un projet élargi portant sur la valorisation du patrimoine cinématographique européen. La plateforme est accessible en 4 langues différentes : anglais, français, italien et serbe.

Le projet implique 5 institutions dans 4 pays de l'UE: Fondazione Cineteca Italiana à Milan, Italie (partenaire principal); The Film Space, un fournisseur novateur d'éducation au cinéma (Londres, Royaume-Uni); The Nerve Centre, un centre d'apprentissage créatif à Derry, en Irlande du Nord; la Cinémathèque nationale de Serbie (Belgrade, Serbie) l'une des plus anciennes cinémathèques du monde et l'Université de Milan Bicocca, Dipartimento di Scienze Umane per la Formazione "Riccardo Massa" (Milan, Italie).

- TITRE DU PROJET: The Film Corner. New online and offline activities for Film Literacy
- REFERENCE CONTRACTUELLE: 2016-2127/001-001-577573-CREA-1-2016-1-IT-MED-AUDEV
- ORGANISATION CHEF DE FILE: Fondazione Cineteca Italiana, Milan, Italie



# Bienvenue dans The Film Corner!

The Film Corner est une plateforme interactive en ligne dédiée au cinéma, un site internet où en surfant à travers les différents STUDIOS et leurs parcours didactiques, il vous sera possible de découvrir et explorer les multiples aspects caractérisant le langage et la grammaire cinématographique.

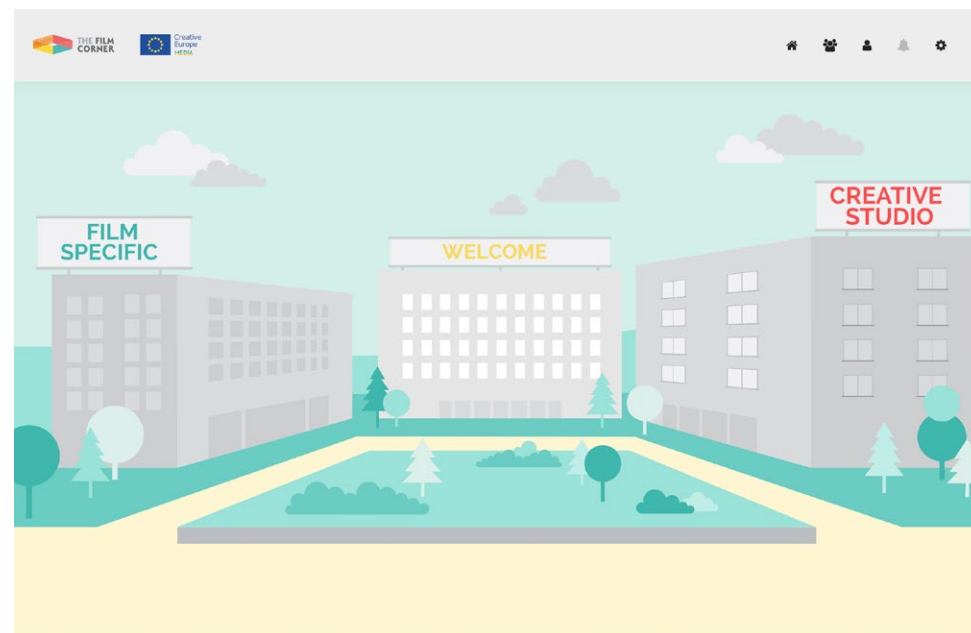
The Film Corner est divisé en 2 sections, appelées STUDIOS, dédiées chacune à un aspect de l'éducation cinématographique.

**Le Studio 1** vise le langage cinématographique et l'esthétique, à savoir la grammaire du film, la façon de construire un discours autonome afin de créer une narration. Le Studio 1 est lui-même divisé en 3 parcours didactiques : le premier vise le plan, le deuxième le montage, le troisième le son.

**Le Studio 2** vise la réalisation et la créativité. Il est divisé en 3 parcours didactiques : le premier vise quelques exercices d'« échauffement », le deuxième concerne l'écriture du cinéma et le troisième est un espace où vous serez invité à expérimenter la création d'un petit film, même en utilisant un outil de votre quotidien comme votre smartphone.

Ces deux parcours, même en étant très différents au point d'avoir deux espaces d'approfondissement séparés dans cette plateforme, partagent un aspect commun : les deux relèvent de la connaissance du langage et de la grammaire cinématographique. Il est impossible d'analyser ou de créer un film sans en connaître le langage et l'esthétique. Pour cela, on vous propose de commencer par le STUDIO 1 et de passer ensuite au STUDIO 2.

Bon voyage dans The Film Corner! On se voit à la sortie!



# Studio 1



## FILM SPECIFIC

Didactical Path 1

### FRAMING

- 1 - Types de plans
- 2 - Composition du plan
- 3 - Découpage du plan

Didactical Path 2

### EDITING

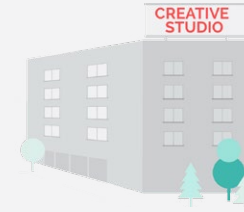
- 1 - Séquences
- 2 - Hors-champ
- 3 - Attractions

Didactical Path 3

### SOUND

- 1 - Que Se Passe-t-il?
- 2 - Atmosphères Sonores
- 3 - Paysages Sonores

# Studio 2



## CREATIVE STUDIO

Didactical Path 1

### WARM UP

- 1 - Découpage Actif
- 2 - Hors-champ Actif
- 3 - Atelier du Son

Didactical Path 2

### STORYTELLING

- 1 - Création du Personnage
- 2 - Narration
- 3 - Storyboard

Didactical Path 3

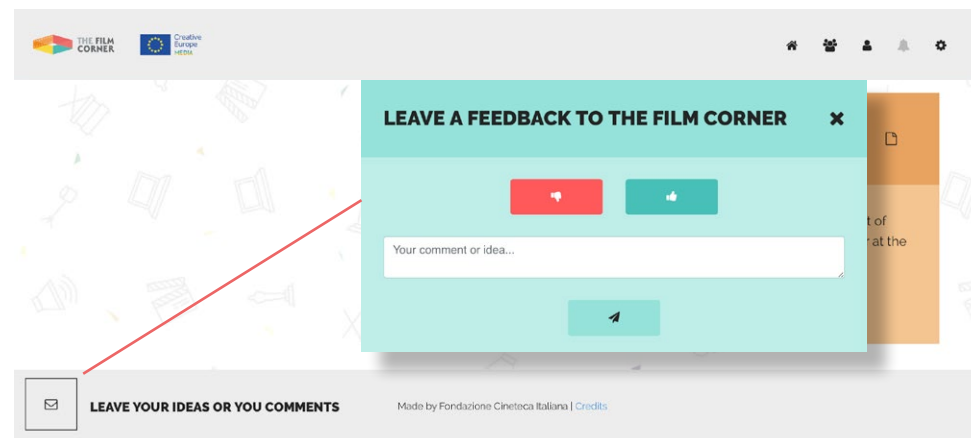
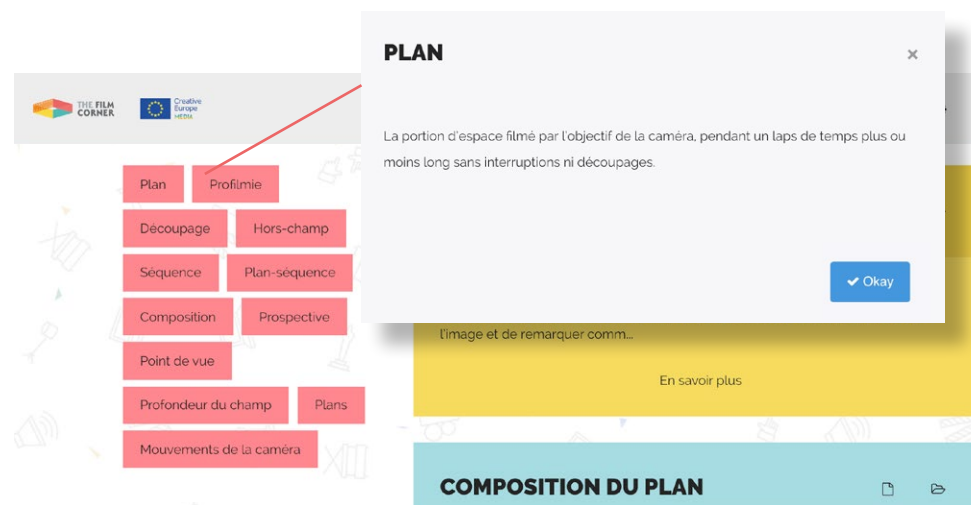
### MY CORNER CONTEST

- 1 - Lumière Minute
- 2 - Tourné Votre Film

# OUTILS EN LIGNE

Dans chaque chemin didactique, vous pouvez trouver:

- Le glossaire spécifique
- Le cadre théorique lié à chaque chemin avec des exemples (si demandé)
- 3 applications interactives
- Une section dédiée à la rétroaction où vous pouvez laisser vos opinions ou suggestions.



# Studio 1 - Film Specific / Plan / **Types de plans**

## DESCRIPTION

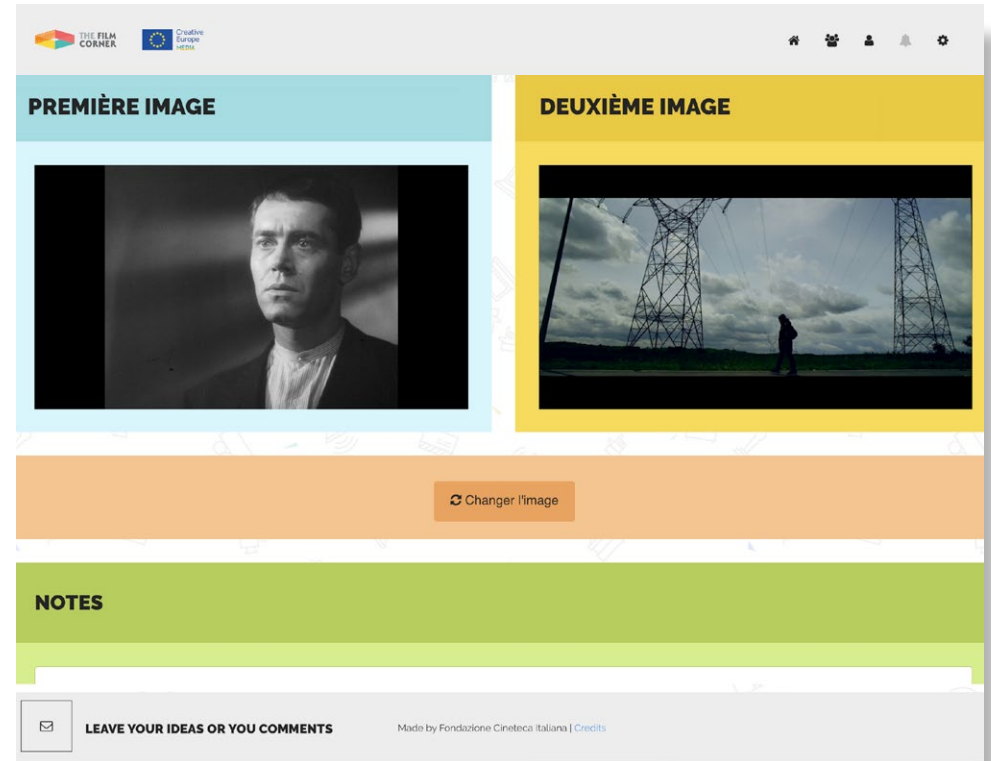
Avec cette dernière appli, il sera possible, juste en juxtaposant des couples de plans, de confronter des modèles différents d'élaboration visuelle de l'image et de remarquer comment, de façon complètement différente, il est possible d'arriver à susciter certains effets chez le spectateur. Comment tel ou tel plan positionnent la caméra par rapport au sujet Laquelle des deux est plus loin ou plus proche du sujet? Quel changement si la caméra cadre un objet ou une personne? Comment la lumière modifie-t-elle notre perception de l'objet cadré ? Comment les regards des personnages interagissent-ils par rapport à leur position?

## INSTRUCTIONS

Cette appli vous montre une série d'images (plans, photos, dessins, etc.). Comparez les images dans un groupe ou par vous-même, en soulignant les différences, les similitudes ou tout autre aspect que vous remarquerez quant à l'aspect visuel de l'image (composition du plan, aspect géométrique, lumière, distance entre les objets et les personnes, les découpages, les relations figure/disposition, etc.). Prenez vos idées en note dans la boîte visible en bas de l'appli.

### Grâce à cet exercice vous pourrez:

- Comprendre comment la composition du plan peut susciter des émotions différentes chez le spectateur.
- Illustrer ces connaissances à travers l'analyse d'une série de plans juxtaposés.
- Mettre en application ces connaissances dans un exercice partagé avec les autres élèves.



# Studio 1 - Film Specific / Plan / **Composition du plan**

## DESCRIPTION

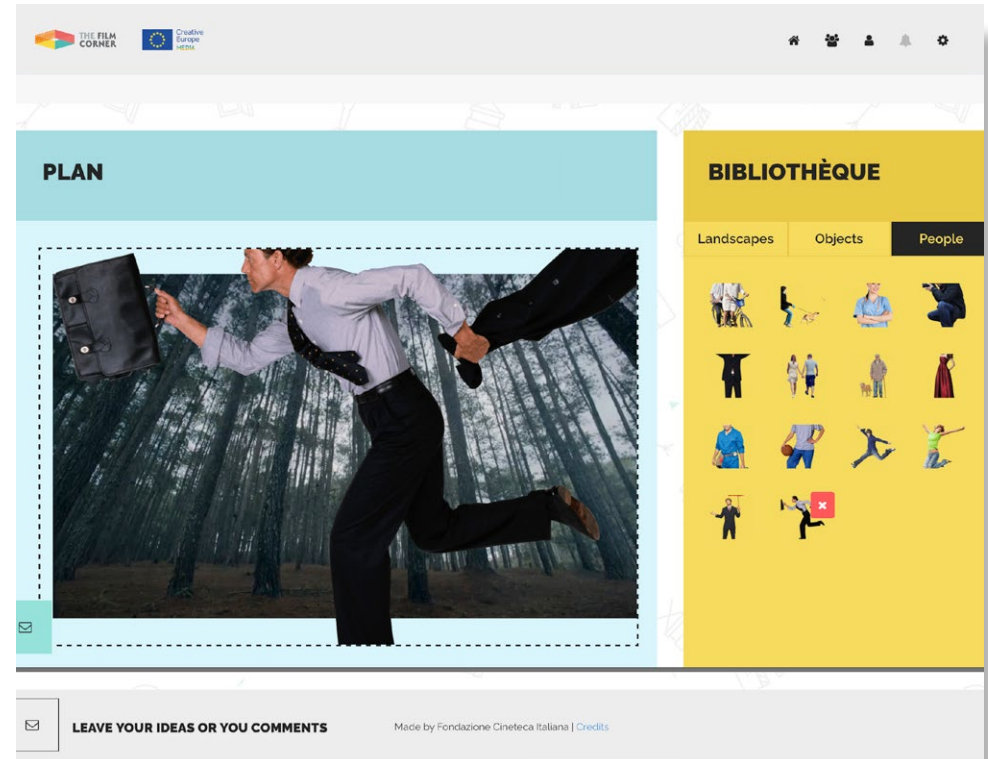
Le premier aspect auquel un réalisateur et un directeur de la photographie font face au moment où ils créent un plan est la composition : quels sont les éléments présents dans ce plan ? Y-a-t-il des objets, des personnes, des animaux, des murs, des portes ? Comment les disposer pour qu'ils créent un sentiment d'harmonie formelle ? Avec cette appli on vous propose un moyen facile et amusant pour vous poser les bonnes questions et vous donner les bonnes réponses pour bien composer un plan.

## INSTRUCTIONS

Choisissez un des arrière-plans proposés dans la bibliothèque d'images. Dans l'autre bibliothèque, choisissez des figures détournées que vous souhaitez insérer dans l'arrière-plan, mais veillez à ce qu'il n'y ait pas de chevauchement et que les éléments ne « se percutent » pas entre eux. vous pouvez également trouver quelques exemples de composition photographique.

### Grâce à cet exercice vous pourrez:

- Développer les connaissances nécessaires pour composer vos plans à vous.
- Identifier correctement les différents types de plans.
- Mettre en application ces connaissances pour sélectionner vous-mêmes une série de plans.





# Studio 1 - Film Specific / Plan / **Découpage du plan**

## DESCRIPTION

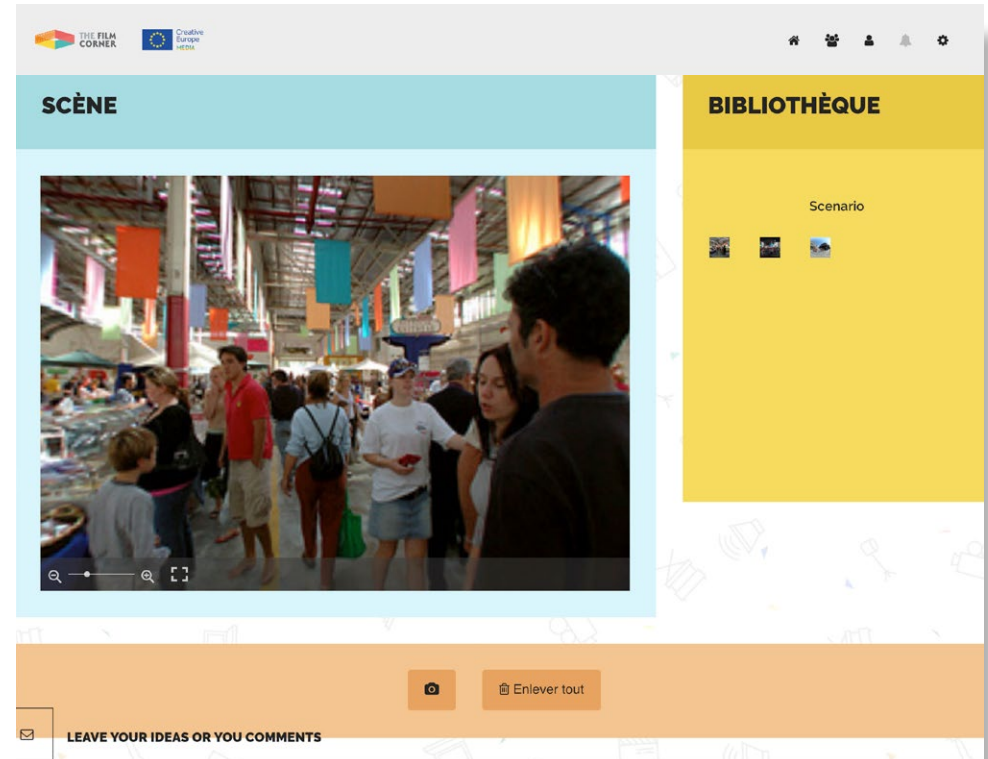
Un des résultats importants achevés par le cinéma, dès sa naissance, a été la capacité de rendre le spectateur omniprésent. C'est-à-dire ? Prenons l'exemple du spectateur au théâtre. Le spectateur au théâtre est dans la même position que celui au cinéma: assis face à la scène (au cinéma on est assis devant l'écran). Mais est-ce que l'expérience vécue est la même ? Non, bien évidemment. En un mot, le spectateur au cinéma a la possibilité de sélectionner. Comme si, magiquement, il pouvait monter sur la chaise et se positionner dans n'importe quel endroit de la profilmie. C'est ainsi que sont nés ceux qui ont été nommés découpages et cadres du plan: un plan pourra se positionner très loin ou très près du sujet, et pour l'encadrer on pourra choisir l'angle que l'on préfère: d'en haut, d'en bas, etc...Par la mise en séquence du plan on obtient un découpage narratif de la scène : si on y pense bien, la plupart des films que l'on voit sont réalisés ainsi. Avec cette appli on vous propose de jouer un peu avec l'ubiquité du cinéma, en essayant littéralement à rentrer dans une scène pour raconter les histoires de tout ce qui vous arrive à l'intérieur. Allez choisir dans la bibliothèque une photo en 3D. Grâce aux réglages, vous serez capables de zoomer sur la photo et vous déplacer tout au long de sa superficie. Vous y noterez la présence de beaucoup de personnages, objets, etc...

## INSTRUCTIONS

Choisissez un plan, enregistrez le plan en utilisant la commande "snap": automatiquement l'image apparaîtra dans le timeline. Si vous le souhaitez rajoutez une didascalie. Vous pouvez découper un maximum de 10 plans, choisissez vos angles et distances préférés, jusqu'à créer une petite histoire qui regroupe tous les personnages dans la scène.

### Grâce à cet exercice vous pourrez:

- Développer les connaissances pour découper une série de plans
- Différencier correctement ces plans et décrire leur finalité
- Utiliser ces connaissances en créant une histoire à partir d'une série de plans





# Studio 1 - Film Specific / Montage / Séquences

## DESCRIPTION

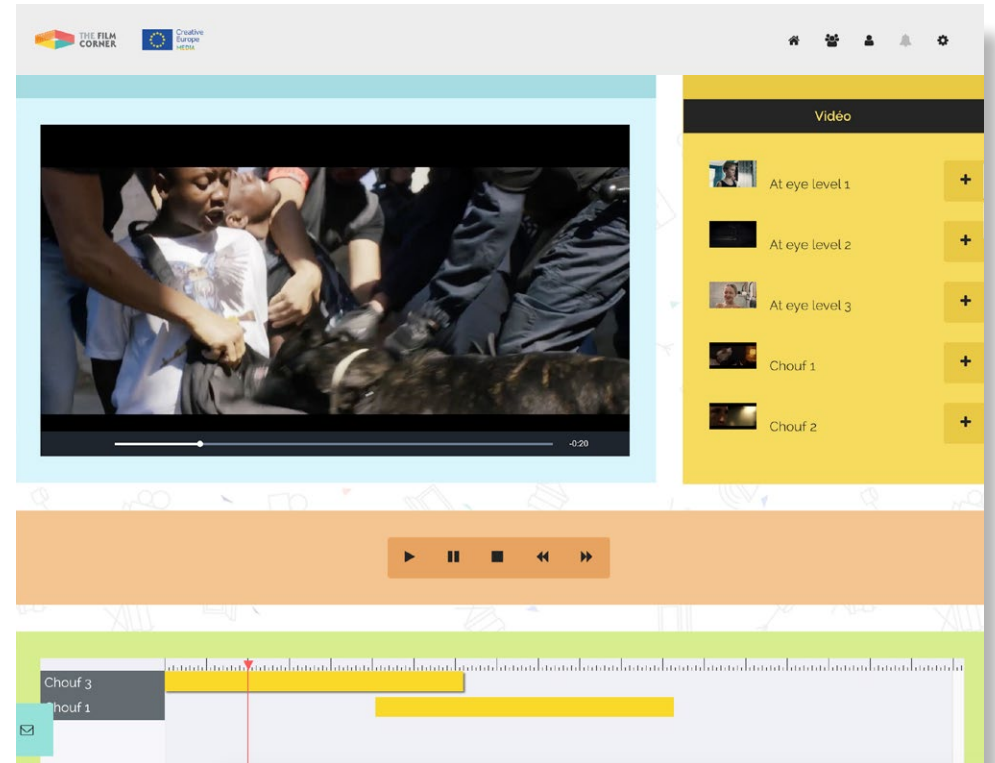
Parmi les opportunités dont le cinéma dispose, en tant que forme d'art, il y en a une qui fait l'envie de beaucoup d'autres arts, comme le théâtre : se déplacer instantanément d'un endroit à l'autre, même à distance d'un millier de kilomètres. Voire même dans le temps. Une des premières choses que les auteurs qui découvrirent ce pouvoir du cinéma ont fait c'est d'inventer le last minute saving. Une scène classique : un bâtiment est en flammes, à l'intérieur il y a une demoiselle en difficulté avec son enfant ; en même temps, les pompiers s'approchent. Voilà, derrière ces trois petits mots, « en même temps », se cache une révolution extraordinaire de l'histoire du langage cinématographique : la révolution du montage.

## INSTRUCTIONS

Choisissez une paire de clips dans la bibliothèque et insérez-les dans la grille de montage. Amusez-vous avec le montage des deux scènes en alternance à l'aide du panneau de configuration.

### Grâce à cet exercice vous pourrez:

- Comprendre comment le montage peut manipuler les perceptions pour créer des émotions chez le spectateur.
- Identifier des exemples différents de cette modalité.
- Utiliser votre compréhension en créant votre séquence.



# Studio 1 - Film Specific / Montage / **Hors-champ**

## DESCRIPTION

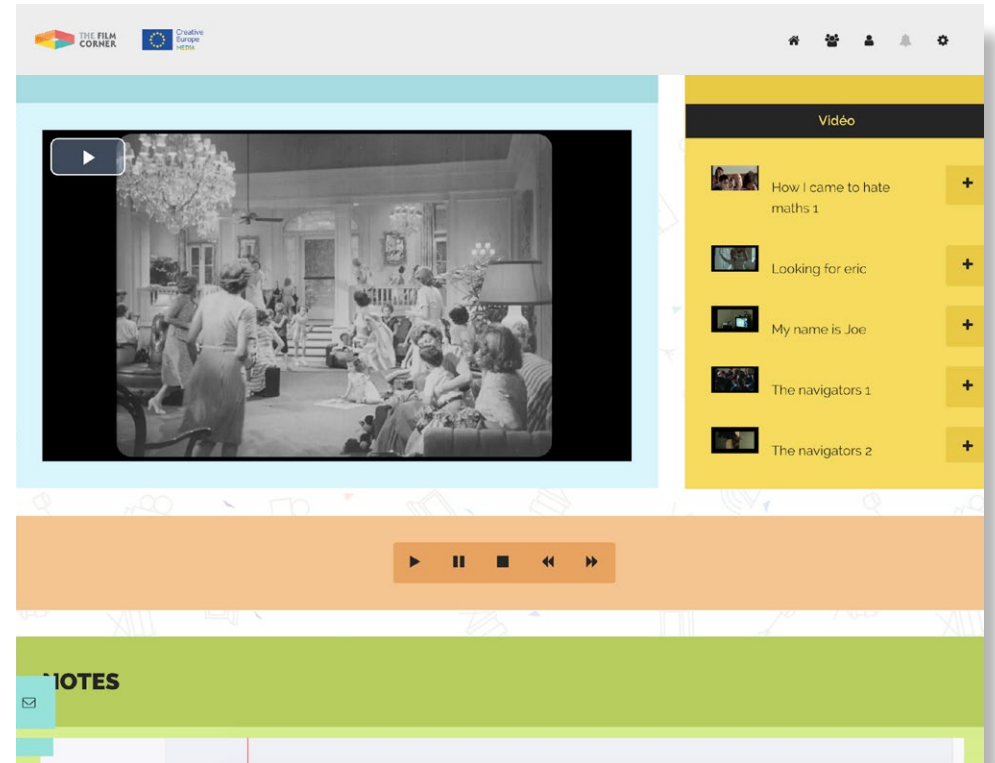
Le montage en tant que tel est une action qui fait partie du processus de création cinématographique, par lequel le réalisateur décide d'inclure ou d'exclure quelque chose de sa création. Durant le montage, le monteur et le réalisateur décident par exemple du nombre de scènes à inclure dans le film, en prenant soin de les sélectionner et d'en exclure certaines. Mais il y a un autre niveau sur lequel le montage inclut ou exclut quelque chose, à savoir la manière dont le montage rend quelque chose visible ou invisible aux yeux du spectateur. Et c'est cet aspect-là qui nous intéresse. Par le montage, certains éléments, actions, personnages finissent dans l'écran, devant nos yeux. D'autres éléments, tout en restant là où ils sont, dans la diégèse, ne sont pas visibles à nos yeux et finissent en dehors du plan, dans le hors-champ. Pourtant ils sont-là, ils continuent d'agir et d'avoir un lien avec ce que l'on voit. On sent leur présence, on subit les conséquences de leurs actions. Avec cette appli on vous propose de jouer avec la relation entre champ et hors-champ, entre ce qui est visible et ce qui ne l'est pas, ce que l'on sent éventuellement et que, dans tous les cas, on perçoit.

## INSTRUCTIONS

Chaque clip présent dans la bibliothèque représente quelque chose qui se déroule sur le champ. Regardez-le et essayez d'imaginer et de décrire ce qui se passerait au même moment dans le hors-champ pour provoquer dans le champ les réactions que vous voyez.

### Grâce à cet exercice vous pourrez:

- Comprendre le concept de l'action hors-champ et son rôle dans la narration du film.
- Analyser une série de clips pour identifier l'action hors-champ.



# Studio 1 - Film Specific / Montage / **Attractions**

## DESCRIPTION

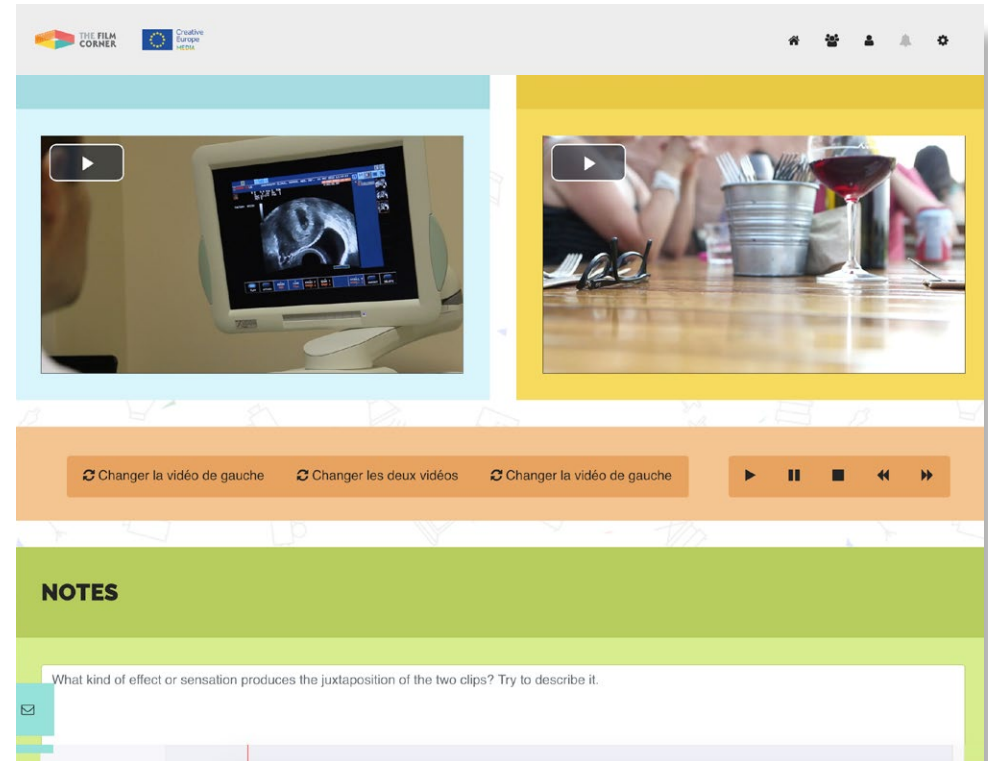
Nous allons maintenant explorer la manière dont le montage provoque dans l'esprit et la psychologie du spectateur une des magies les plus incroyables du langage cinématographique: le montage crée les émotions. Il y a plusieurs manières par lesquelles le cinéma peut créer des émotions, mais il y en a une particulièrement intéressante que l'on accomplit par le biais du montage. Pour remonter dans l'histoire jusqu'à l'invention de ce système il faut retourner dans le dernier millénaire et, notamment, dans les années 1930 quand, en Russie, un réalisateur en particulier, Lev Kulesov, découvrit quelque chose que l'on considérerait aujourd'hui comme un fait accompli, mais qui ne l'était pas du tout à l'époque. En juxtaposant deux images représentant des situations concrètes, on arrive à susciter dans l'esprit du spectateur une troisième image qui, au contraire, n'est pas concrète mais abstraite: c'est une émotion. Voici un exemple très simple pour mieux comprendre de quoi on parle: si on juxtapose une image d'un homme assis tenant sa tête entre ses mains et l'image d'un enfant qui pleure face à une assiette vide, on va susciter une émotion de tristesse, presque de la pitié, pour ce pauvre homme qui, probablement, n'a pas assez d'argent pour donner à manger à son enfant qui se désespère pour la faim. Tout en juxtaposant des images on arrive à créer une petite histoire dans l'esprit du spectateur, un espace narratif où on peut partager quelques émotions avec ce dernier. Avec cette appli nous essayons de jouer avec cette capacité d'attraction du montage.

## INSTRUCTIONS

L'application vous montrera deux clips vidéo. Juxtaposez-les et cherchez à raconter l'émotion provoquée par cette juxtaposition.

### Grâce à cet exercice vous pourrez:

- Comprendre que les connections parmi les images et leur mise en séquence peut créer des émotions fortes chez le public.
- Identifier des images qui, si elles sont combinées, peuvent créer des émotions.
- Mettre en application ces connaissances à travers la création d'une histoire racontée par des images en séquence.



# Studio 1 - Film Specific / Son / **Que se passe-t-il?**

## DESCRIPTION

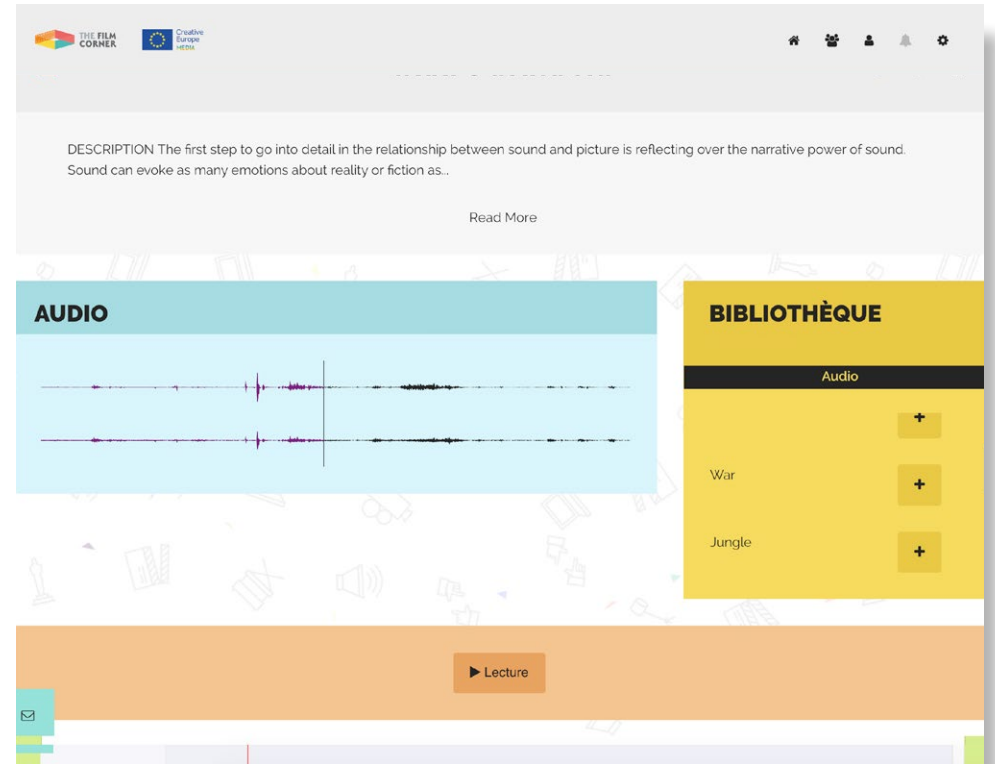
Le premier pas pour comprendre la relation entre le son et l'image est de s'interroger sur le pouvoir narratif du son. Le sonore, comme le visuel, a un grand pouvoir évocateur sur la réalité et la narration. A travers le sonore nous sommes capables de raconter de manière efficace et ainsi d'évoquer des émotions chez le spectateur. Cette appli vous propose de faire une première enquête sur le pouvoir évocateur et narratif du sonore.

## INSTRUCTIONS

Choisissez une bande-son dans la bibliothèque, vous noterez qu'elle se compose de sons différents enchainés les uns aux autres. Ecoutez-la et essayez d'imaginer ce qui se passe en réalité et décrivez le grâce à l'éditeur de textes de l'appli.

### Grâce à cet exercice vous pourrez:

- Développer les connaissances pour identifier une série de sons diégétiques (dans la scène).
- Différencier correctement ces sons et décrire leur finalité
- Utiliser ces connaissances en créant une histoire visuelle à partir d'une série de sons.



# Studio 1 - Film Specific / Son / **Atmosphères Sonores**

## DESCRIPTION

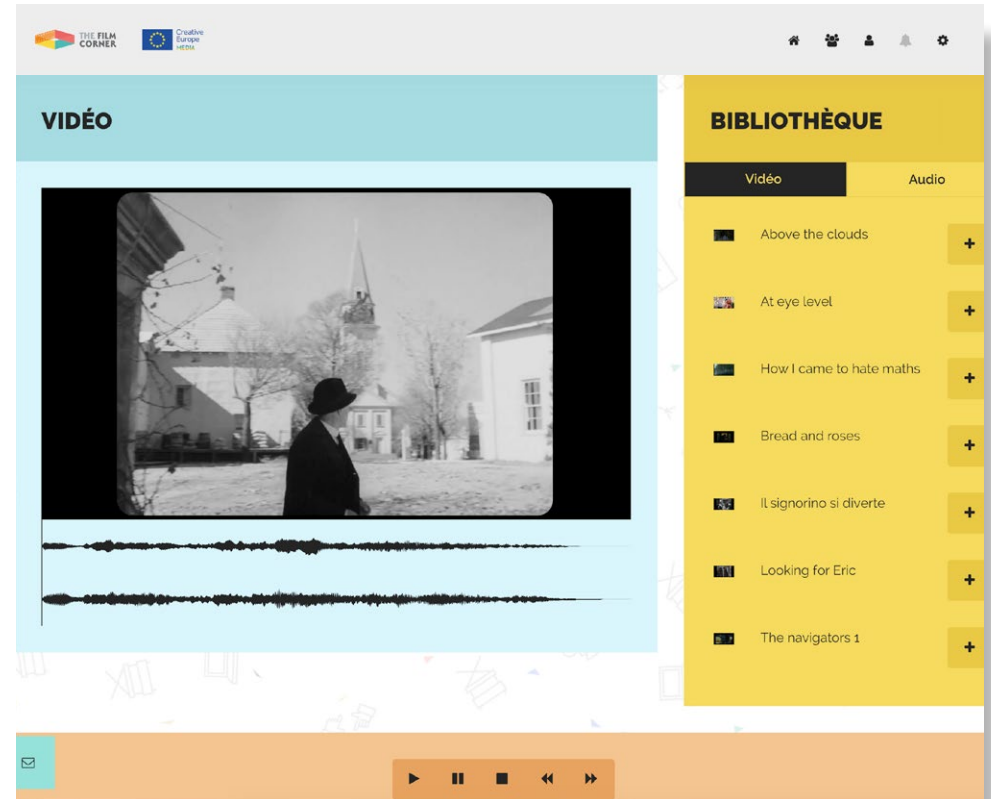
Il est certain que les sons d'ambiance sont une composante clé du sonore au cinéma. Il s'agit de l'univers sonore qu'en jargon technique on appelle diégèse, à savoir, l'ensemble des sons qui font partie du «monde» entourant les personnages du film, également dans le hors-champ. Cependant, il existe aussi une partie d'éléments sonores qui ne sont pas diégétiques (ne font pas partie de la diégèse): il s'agit du son «over», à savoir le son extradiégétique que l'on peut écouter dans le film mais dont la source sonore n'est pas visible. Entre autres, les éléments diégétiques plus communs sont la bande-son et le voice-over. Cette appli se concentre sur le premier de ces deux derniers éléments : la bande-son.

## INSTRUCTIONS

Associez une bande-son à chaque séquence qui en est dépourvue et notez vos effets émotionnels dans l'éditeur de textes. Vous pouvez sélectionner des sons extradiégétiques différents. Comment ces sons influencent-ils votre manière de comprendre ce qui se passe ?

### Grâce à cet exercice vous pourrez:

- Développer les connaissances nécessaires pour identifier une série de sons non diégétiques.
- Différencier correctement ces sons et décrire leur finalité et la manière dont ils interagissent avec les sons diégétiques pour changer l'atmosphère pour le public.
- Utiliser ces connaissances en créant une histoire visuelle à partir d'une série de sons.



# Studio 1 - Film Specific / Son / **Paysages Sonores**

## DESCRIPTION

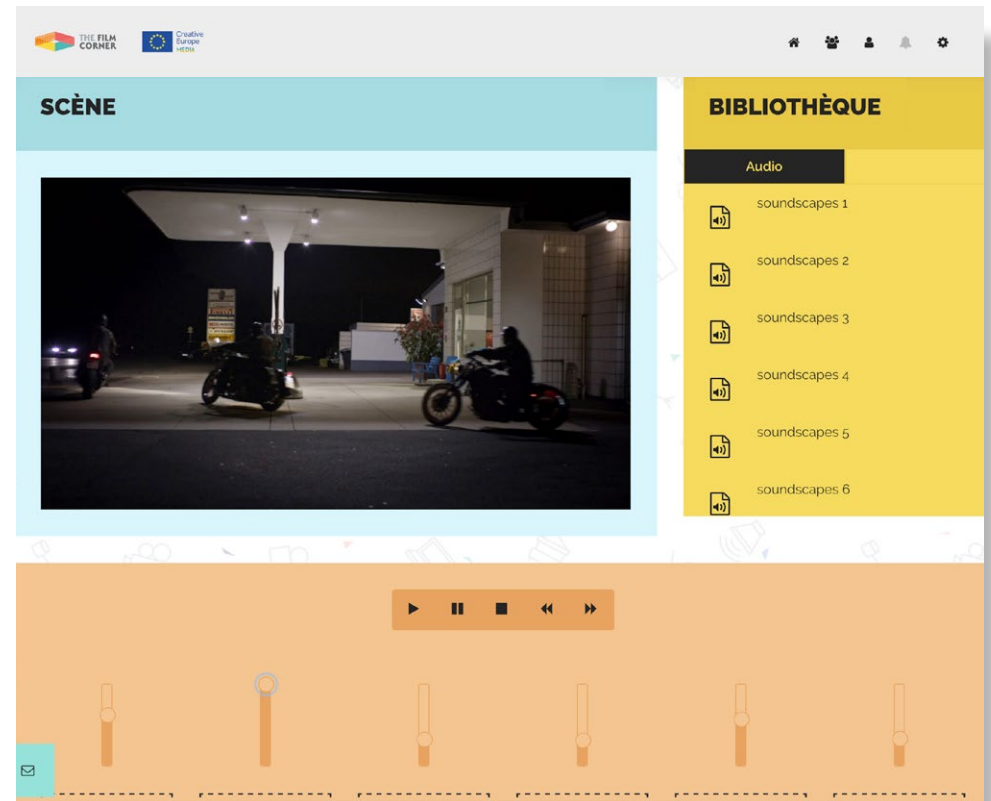
Comme nous avons pu le comprendre, le sonore au cinéma a une valeur narrative très forte parce qu'il a la capacité de raconter, de manière rapide et immédiate, un milieu ou une situation. Dans cet exercice on vous propose d'utiliser votre capacité d'associer un son à un environnement et de créer de petites partitions de musique.

## INSTRUCTIONS

Dans une bibliothèque, vous trouverez une série d'images représentant des environnements typiques du cinéma. Dans une autre bibliothèque, vous trouverez une série de sons que vous pourrez insérer dans l'image et dont vous pourrez régler le volume pour construire votre paysage sonore.

### Grâce à cet exercice vous pourrez:

- Associer un son à un environnement
- Développer des compétences spécifiques pour la gestion des volumes des sons différents
- Développer une sensibilité vis-à-vis la composante sonore de la narration





# Studio 2 - Creative Studio / Réchauffement / **Découpage Actif**

## DESCRIPTION

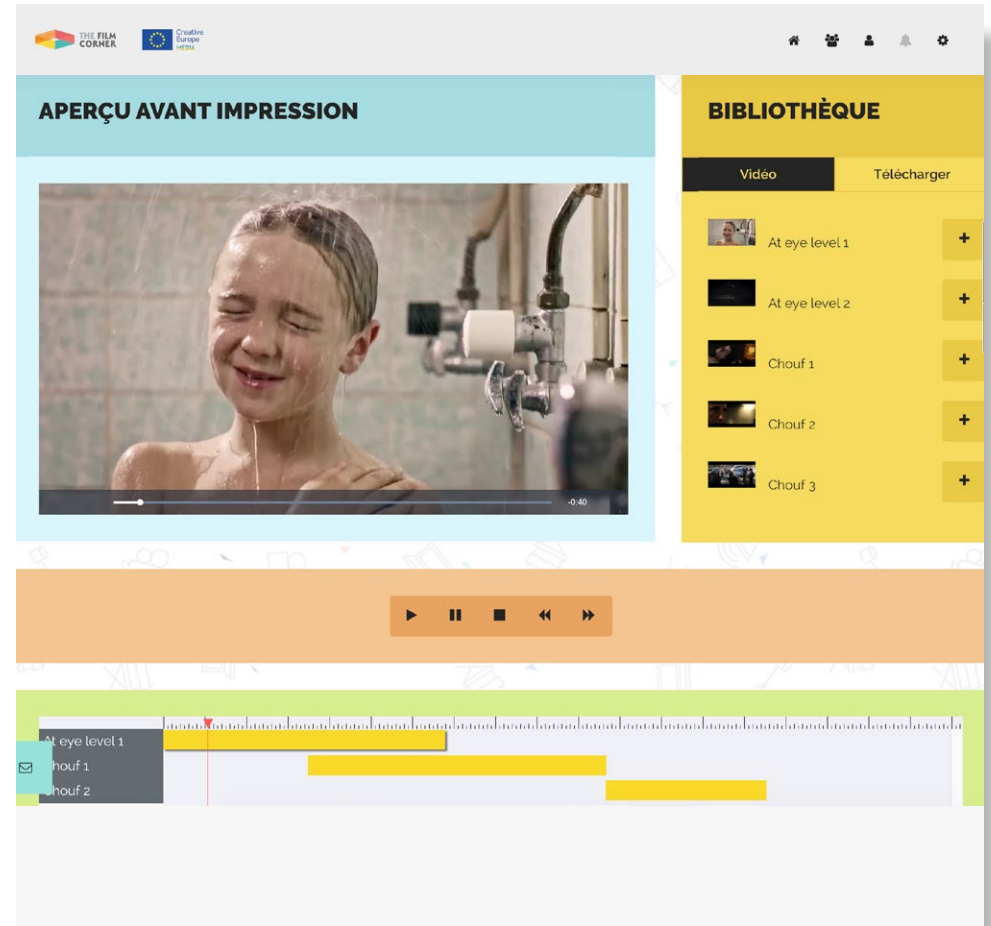
Vous souvenez-vous de l'appli du premier pavillon où on vous a demandé d'imaginer quelle histoire se cachait derrière une séquence mystérieuse de sons puis de la reconstruire, ou de l'inventer et de la raconter ? Très bien ! Pour cet exercice d'échauffement on vous propose de faire le processus à l'envers.

## INSTRUCTIONS

L'application vous offrira une vidéo différente chaque fois que vous l'ouvrez: créez une partition musicale du clip sélectionné en puisant dans la vaste gamme de sons que vous trouverez dans une deuxième bibliothèque (pour changer de clip il faut recharger la page). Ainsi, vous aurez la possibilité de créer l'ensemble de la bande sonore d'un clip audiovisuel, en ajoutant ou en supprimant des sons ou des musiques.

### Grâce à cet exercice vous pourrez:

- Comprendre le rôle du son dans la création d'une atmosphère et dans la narration du film
- Identifier les images et les sons qui peuvent être combinés pour créer une histoire
- Utiliser ces connaissances en créant une séquence montée à partir des sons et des images.





# Studio 2 - Creative Studio / Réchauffement / **Hors-champ Actif**

## DESCRIPTION

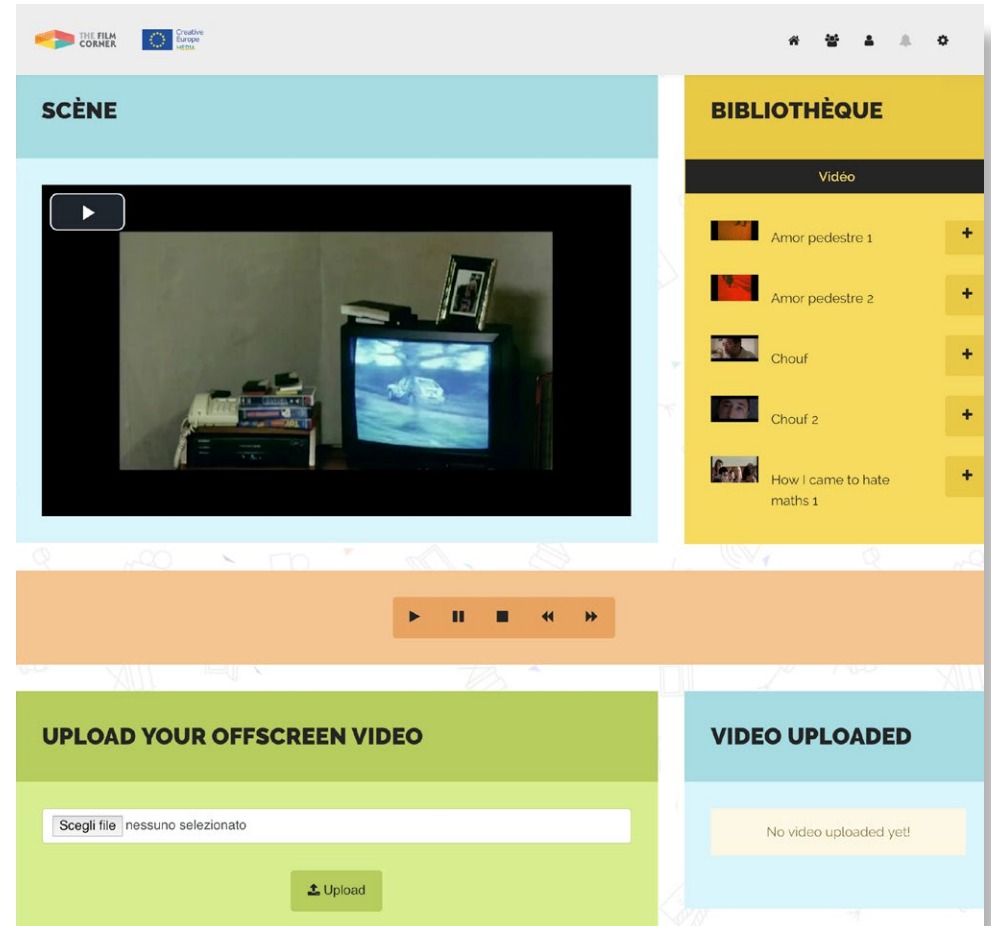
Dans le premier pavillon nous avons eu la possibilité de commencer la réflexion sur le hors-champ, en partant de la relation entre le visible, une image que l'on voit sur l'écran, et l'invisible, qui au même instant reste en dehors du plan parce que le réalisateur, pour raconter son histoire, pensait qu'il était plus efficace de le laisser invisible. Mais pourquoi ce choix ? Comment réagissent les spectateurs quand ils regardent à la fois quelque chose sur l'écran et une autre chose, cachée, mais toujours en lien avec ce qu'ils regardent ? C'est la question fondamentale sur laquelle s'interroge cet exercice d'échauffement.

## INSTRUCTIONS

Le système vous proposera une série de séquences que vous pourrez choisir dans la bibliothèque. Il vous sera demandé d'imaginer et de réaliser une séquence, sonore ou audiovisuelle, qui se place dans l'imaginaire du hors-champ. Puis, grâce à un simple éditeur de vidéos, vous pourrez télécharger la séquence que vous venez de réaliser et la monter avec celle choisie dans la bibliothèque.

### Grâce à cet exercice vous pourrez:

- Identifier le rôle que l'action hors-champ (non visible) peut avoir dans la narration.
- Illustrer cette connaissance en créant une histoire avec des actions hors-champ.
- Mettre en application ces connaissances par la création d'une séquence montée.



# Studio 2 - Creative Studio / Réchauffement / **Atelier Du Son**

## DESCRIPTION

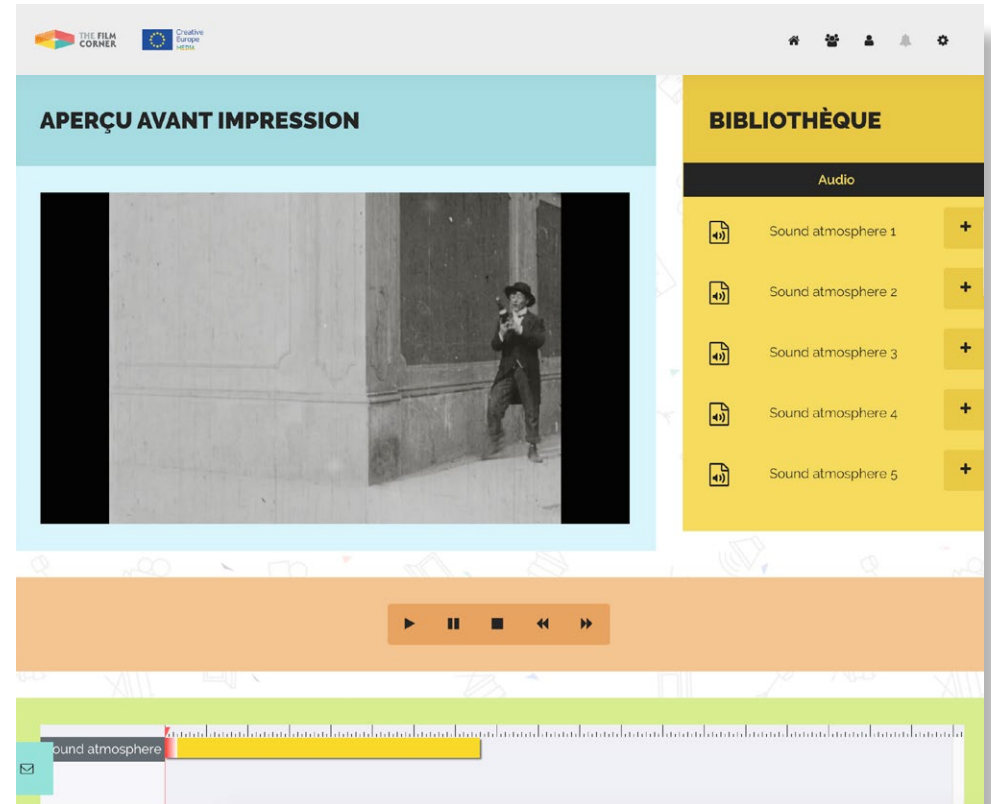
Vous souvenez-vous de l'appli du premier pavillon où on vous a demandé d'imaginer quelle histoire se cachait derrière une séquence mystérieuse de sons puis de la reconstruire, ou de l'inventer et de la raconter ? Très bien ! Pour cet exercice d'échauffement on vous propose de faire le processus à l'envers.

## INSTRUCTIONS

L'application vous offrira une vidéo différente chaque fois que vous l'ouvrez: créez une partition musicale du clip sélectionné en puisant dans la vaste gamme de sons que vous trouverez dans une deuxième bibliothèque (pour changer de clip il faut recharger la page). Ainsi, vous aurez la possibilité de créer l'ensemble de la bande sonore d'un clip audiovisuel, en ajoutant ou en supprimant des sons ou des musiques.

### Grâce à cet exercice vous pourrez:

- Comprendre le rôle du son dans la création d'une atmosphère et dans la narration du film.
- Identifier les images et les sons qui peuvent être combinés pour créer une histoire.
- Utiliser ces connaissances en créant une séquence montée à partir des sons et des images.



# Studio 2 - Creative Studio / Écriture / **Création du Personnage**

## DESCRIPTION

D'où pourrait-on commencer pour inventer une histoire ? Du personnage, bien sûr. Beaucoup de scénarios et d'histoires sont nés, très simplement, d'un personnage tellement évocateur qu'il pouvait mobiliser plusieurs histoires possibles, dont certaines sont devenues des films.

## INSTRUCTIONS

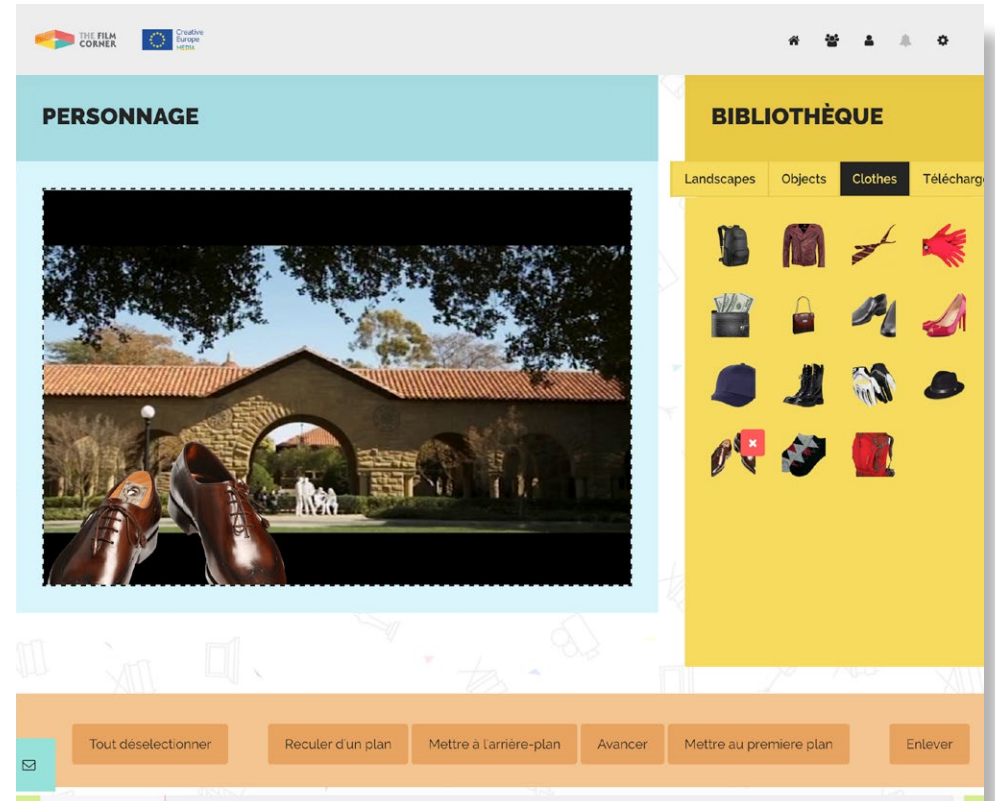
Cette appli vous propose quatre « puits » où vous pourrez sélectionner pour votre personnage :

- Objets,
- Vêtements,
- Endroits fréquentés,

Choisissez les éléments ou créez-en des nouveaux, et assemblez-les pour créer votre personnage. A la fin, vous pourrez le décrire ou le dessiner et le télécharger sur la plateforme.

### Grâce à cet exercice vous pourrez:

- Comprendre que les personnages des films sont multidimensionnels et composés par l'apparence, les actions et les émotions
- Identifier une série de traits de caractères qui pourront vous aider à raconter votre histoire
- Mettre en application ces connaissances par la création d'un personnage pour votre histoire.



# Studio 2 - Creative Studio / Écriture / **Narration**

## DESCRIPTION

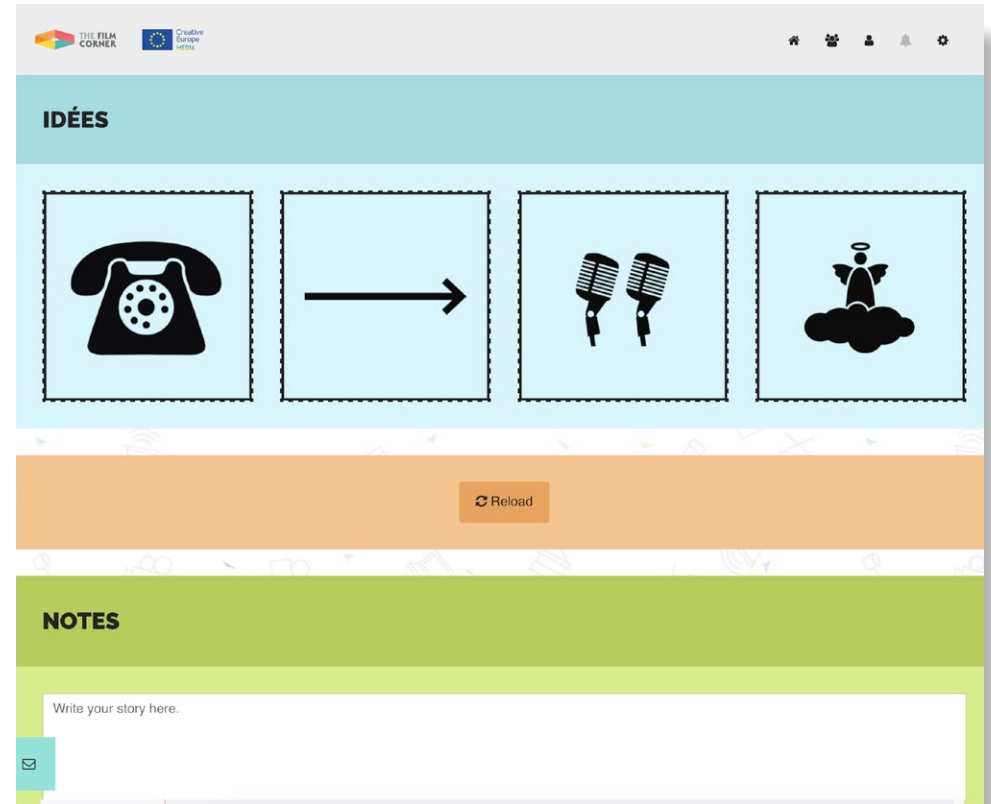
Pendant cette deuxième phase, nous arrivons à la véritable création d'une histoire.

## INSTRUCTIONS

La plateforme va générer automatiquement une séquence d'icônes que vous serez amenés à assembler dans une histoire. Vous pourrez choisir de construire cette histoire autour de votre personnage ou en inventer un nouveau, du moment qu'à la fin vous arriviez à assembler ces images pour créer une histoire que vous pourrez écrire, sauvegarder et partager avec vos camarades et votre enseignant.

### Grâce à cet exercice vous pourrez:

- Comprendre le rôle que les images visuelles jouent dans la création d'une histoire.
- Développer cette connaissance à travers la mise en séquence d'une série d'images.
- Mettre en application ces connaissances par la création d'une histoire visuelle.



# Studio 2 - Creative Studio / Écriture / **Storyboard**

## DESCRIPTION

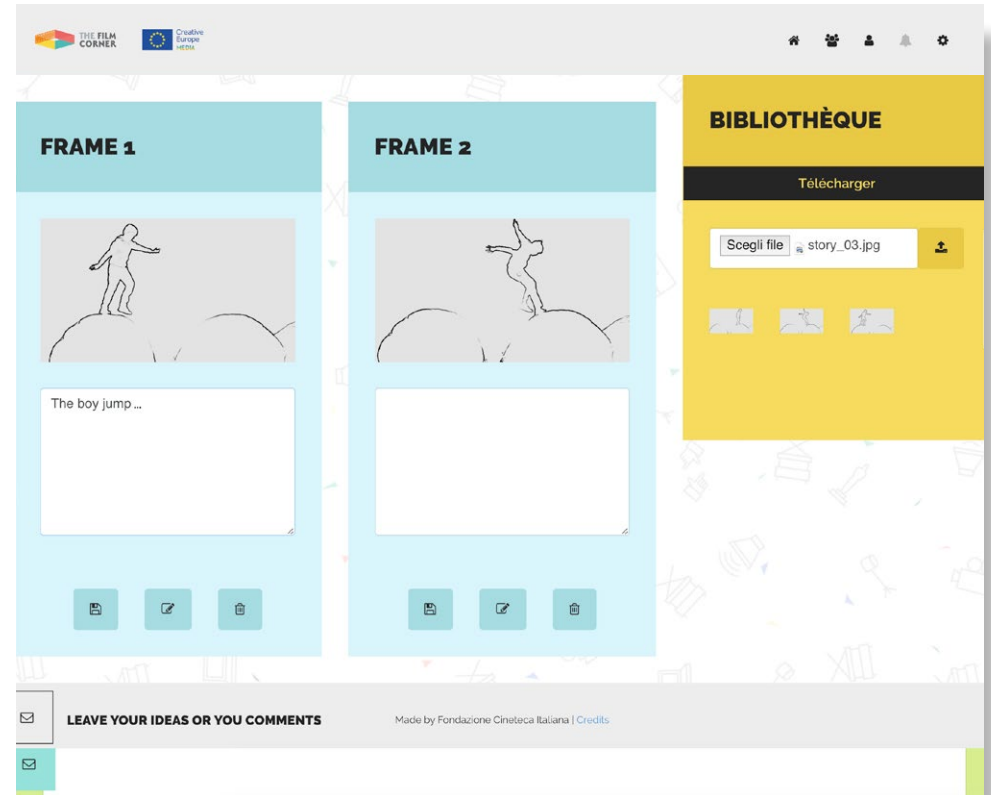
Le “dernier acte” de ce parcours didactique dédié à l’écriture ne pouvait qu’être le storyboard. A partir de la création du personnage, jusqu’à la création de l’histoire et la construction de la narration par images, grâce à cette dernière appli, on vous donne la possibilité de construire votre véritable «scénarimage». Vous souvenez-vous de l’appli FRAME CROP que vous avez découverte dans le premier pavillon, celle où vous deviez rentrer dans un espace virtuel et « capturer » vos plans pour imaginer un fil narratif hypothétique capable de lier tous les personnages présents sur la photo ? Très bien ! Cette fois-ci vous pourrez faire quelque chose de similaire, mais attention, vous ne pourrez pas prendre les images virtuellement, vous devez les prendre à partir de la réalité, du monde autour de vous.

## INSTRUCTIONS

En téléchargeant quelques photos ou quelques dessins réalisés par vous-mêmes, vous devrez raconter votre histoire à travers une séquence de 10 images fixes maximum, auxquelles vous pourrez rajouter des didascalies et des dialogues qui constitueront, en quelque sorte, le « squelette » de votre histoire. Vous pourrez choisir, bien évidemment, si continuer avec les personnages et les histoires que vous avez créés dans les applis précédentes ou en inventer des nouveaux. A la fin, vous pourrez sauvegarder vos storyboard et les partager avec vos camarades et votre enseignant.

### Grâce à cet exercice vous pourrez:

- Identifier le rôle du scénario dans la création d’un film.
- Comprendre les composantes clés du scénario.
- Mettre en application ces connaissances par la création de votre propre scénario.



# Studio 2 - Creative Studio / My Corner Contest

Nous voilà arrivés à la fin de notre parcours! Il ne pouvait se clôturer que par quelque chose qui est à la fois une fin et un départ : la réalisation d'un film.

D'ailleurs, à quoi bon d'apprendre le cinéma si on n'est pas capable, à un moment donné, de l'expérimenter? Le fait de réaliser un produit audiovisuel est à la fois la conception d'un parcours et une aventure qui commence. C'est le moment où tout ce que l'on a appris par les mots et les images devient concret, on peut le toucher, le manipuler... et on peut enfin en discerner ses secrets.

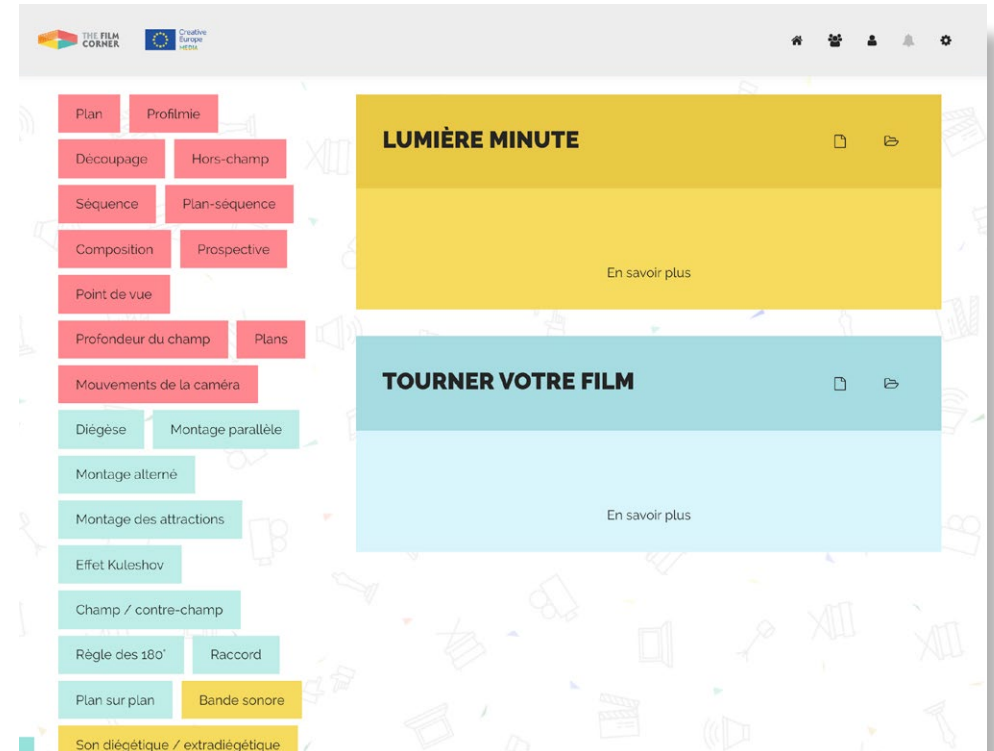
Dans cette dernière session du portail on vous propose de participer à un concours que nous avons créé pour la plateforme où vous pourrez expérimenter votre talent créatif.

## MYCORNER Contest

Racontez à travers des images sonores en mouvement un endroit: un endroit de votre maison, de votre quartier, de votre école ou de votre lieu de travail ou, au sens figuré, un endroit de votre vie, de votre famille, de vos attaches sentimentales, de vos hobbies, de vos rêves...

Vous pourrez créer plusieurs typologies différentes de produits audiovisuels :

- Un court-métrage au choix, d'une durée de 8 minutes maximum, que vous pourrez télécharger librement dans la session « Make your own film », en insérant une petite description du court-métrage ;
- Une minute Lumière, à insérer dans la session dédiée en suivant les instructions (voir texte).



# Accessibilité et Network

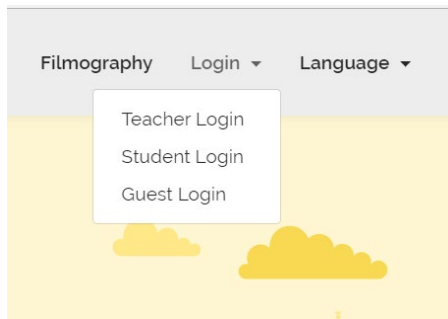
La Plateforme The Film Corner est accessible par trois typologies d'utilisateur différentes.

**Enseignant**

**Elève**

**Invité**

Vous pouvez sélectionner votre compte par la fenêtre "Connexion" en haut à droite de la page d'accueil.



## Compte d'utilisateur: Enseignant

Avec le compte enseignant vous pouvez:

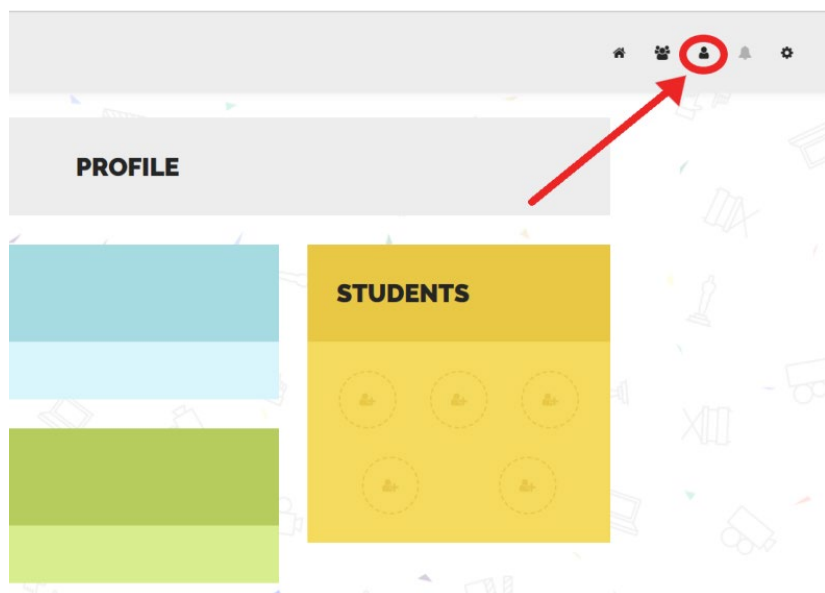
- 1) Créer les comptes des élèves;
- 2) Visionner les activités complétées par les élèves, celles qu'ils ont décidé de partager avec leur enseignant ;
- 3) Partager les contenus audiovisuels réalisés par les élèves avec les autres classes participant au projet.



## 1) Comment créer le compte « students »?

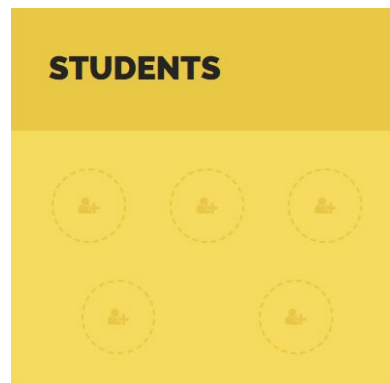
### PREMIERE ETAPE:

Accéder à la page de profil, en cliquant sur la touche « Profile » en haut à droite.



### DEUXIEME ETAPE:

Cliquez sur la touche «ajouter un compte» dans l'encadré jaune « Students ».



### TROISIEME ETAPE:

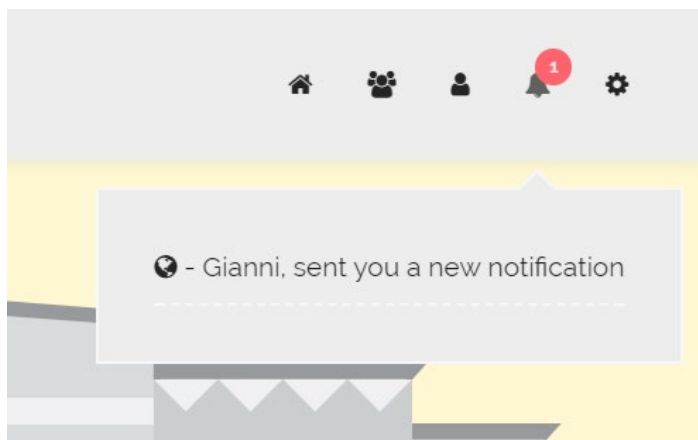
Insérez donc le prénom, le mail et le mot de passe choisi par l'élève. Puis cliquez sur sauvegarder.

A screenshot of the 'STUDENTS' form, which has a yellow background. At the top, the word 'STUDENTS' is written in bold black letters, followed by a close button (X). Below this, there are three input fields labeled 'Name', 'E-mail', and 'Password'. At the bottom right, there is a yellow button labeled 'Save' with a floppy disk icon.

## 2) Comment visionner les activités sauvegardées et partagées par les élèves ?

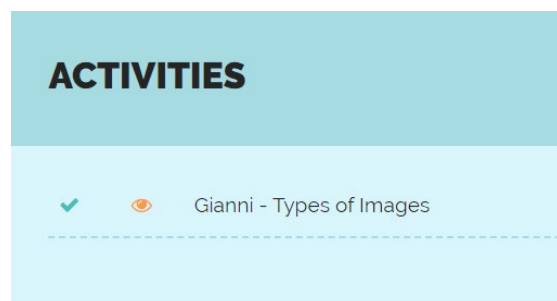
### PREMIERE ETAPE:

Quand un élève décide de partager avec son enseignant une des "activities" complétées, ce dernier reçoit une notification visible sur l'icône "notifications" en haut à droite :



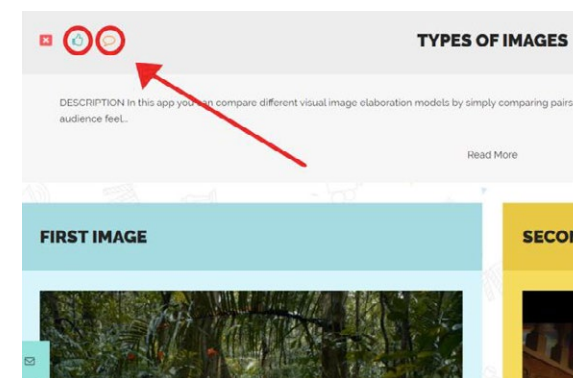
### DEUXIEME ETAPE:

A ce stade, l'activité complétée par l'élève sera visible à l'intérieur de l'onglet « Activities » dans la page du profil de l'enseignant. L'enseignant pourra donc ouvrir l'activité à tout moment et visualiser les contenus en cliquant sur « Open ».



### TROISIEME ETAPE:

Après avoir ouvert l'activité de l'élève, l'enseignant pourra également approuver l'activité à travers l'icône du pouce levé en haut à gauche, ou commenter l'activité à travers la fenêtre spécifique qui va apparaître en bas de page après avoir cliqué sur l'icône du nuage.



### 3) Comment partager les activités réalisées par les élèves avec les autres classes adhérant au projet?

#### PREMIERE ETAPE:

Après avoir approuvé l'activité de l'élève à travers l'icône spécifique dans la section « Activités » de votre page de profil, l'option « Share » va apparaître à côté du titre de l'activité.



Une fois cliqué sur « Share », l'activité va tout de suite apparaître dans la section « Réseau » de votre page de profil.

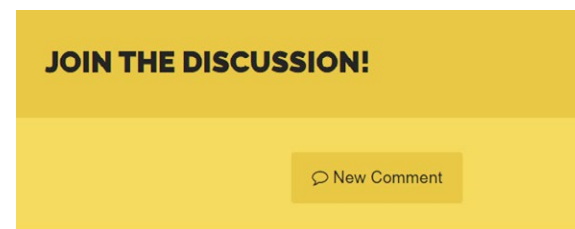


Et également dans la page « Network » accessible par la page d'accueil qui sera visible à tous les autres participants du projets, ainsi que les autres activités partagées par les autres enseignants.



#### DEUXIEME ETAPE:

Les autres utilisateurs pourront commenter l'activité que vous avez choisi de partager à travers la fenêtre spécifique en bas de page.



# Compte d'utilisateur: Elève

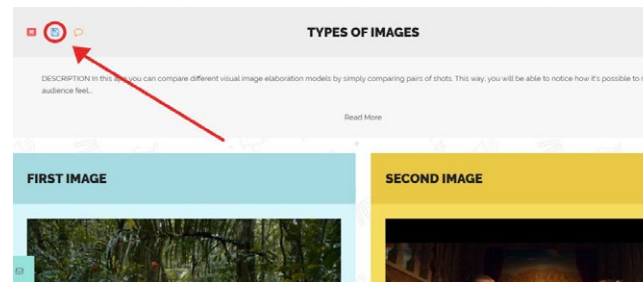
Avec le compte élève vous pouvez:

- 1) Sauvegarder les activités réalisées;
- 2) Partager avec votre enseignant les activités réalisées.

## 1) Comment sauvegarder les activités réalisées?

### PREMIERE ETAPE:

Après avoir complété l'activité, vous pouvez la sauvegarder en cliquant sur l'icône bleue en haut à gauche.



### DEUXIEME ETAPE:

Insérez un titre pour chaque activité.

**SAVE CONFRONTA LE IMMAGINI**

Titolo:

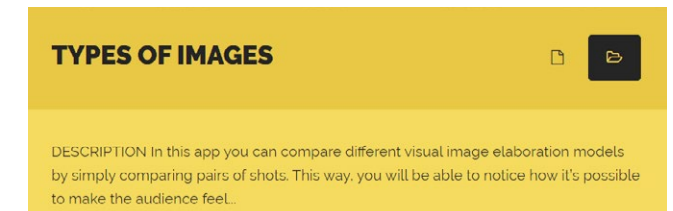
Confronta le immagini di Gianni

Ainsi l'activité pourra être sauvegardée. Vous pouvez sauvegarder un maximum de 5 sessions pour chaque activité.

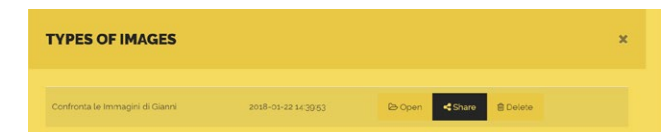
## 2) Comment partager avec son enseignant les activités réalisées?

### PREMIERE ETAPE:

Après avoir sauvegardé votre activité, vous pourrez accéder aux objets sauvegardés à travers l'icône spécifique en haut à droite de l'encadré de chaque activité.



Puis, déplacez le curseur sur le nom de l'activité que vous voulez partager et cliquez sur l'option « Share ».



A ce moment, votre enseignant pourra visionner l'activité que vous avez réalisée, l'approuver, la commenter et également la partager dans le réseau pour qu'elle soit visible à tous les autres utilisateurs adhérant au projet.

**Bon travail à tous!**