

**Enseignement de spécialité et d'optionnel en « cinéma-audiovisuel » en lycée**  
**Grille des compétences travaillées de la Seconde à la Terminale et description des progressions attendues**

Enseignement du « cinéma-audiovisuel en lycée  
 Académie de LYON  
 Année scolaire 2021-2022

<b>► Premier champ de compétences : capacités à conduire une analyse réflexive et critique d'une image filmique</b>			
Comprendre le sens d'une œuvre cinématographique et audiovisuelle en lien avec son contexte et son public.			
- exprimer une appréciation subjective pas ou peu justifiée, sans usage d'un vocabulaire spécifique	- formuler une appréciation appuyée sur une attention à quelques éléments de l'œuvre, proposés par l'enseignant (par exemple écriture, montage, dialogues, éléments de mise en scène...) avec une maîtrise partielle du vocabulaire spécifique	- formuler une compréhension objective du sens de l'œuvre à partir du réinvestissement de connaissances acquises (cours...)	- expliciter sa compréhension du sens de l'œuvre en utilisant un vocabulaire spécifique, et exprimer ainsi une appropriation personnelle et un engagement critique
Apprécier la spécificité d'un geste artistique dans le domaine cinématographique et audiovisuel.			
- manifester spontanément une réaction, une émotion face à un geste artistique	- élaborer progressivement un point de vue à partir de ses 1ères réactions et en les confrontant avec celles des autres	- identifier la spécificité d'un geste artistique et l'expérimenter dans sa pratique	- identifier, expliciter la et réinvestir différents gestes artistiques
Déterminer les choix constitutifs d'un projet de création et les mettre en œuvre.			
- s'engager dans un projet de création ponctuel proposé par l'enseignant, en se confrontant au fur et à mesure à ses contraintes (idée d'être capable d'un bref retour sur le travail)	- s'impliquer dans un projet de création en anticipant ses contraintes et en verbalisant les difficultés rencontrées	- participer à la conception et à la réalisation d'un projet de création dans ses différentes étapes en étant conscient de ses choix constitutifs	- concevoir et réaliser un projet de création en autonomie en étant capable de justifier ses partis-pris

► **Second champ de compétences : maîtrise de la méthodologie en analyse filmique**

Analyser de manière précise et argumentée des productions cinématographiques et audiovisuelles.

Reconnaître l'émotion Identifier le genre	Etre capable de justifier les caractéristiques du genre Repérer les principaux procédés	Analyse pertinente des principaux procédés Avoir une bonne connaissance des différentes étapes de production d'un œuvre Avoir une capacité de contextualisation	Utilisation d'un vocabulaire adapté Comprendre le sens et percevoir l'originalité de l'œuvre Faire le lien avec d'autres productions et le situer dans l'histoire cinématographique
--	--	---	---

Choisir les outils et les méthodes d'analyse pertinents selon les supports et les contextes spécifiques d'écriture.

Identifier les supports (story board, scenario, photogramme...) Connaître la diversité des productions (séries, jeux vidéo...)	Appropriation progressive des outils d'analyse	Choix adapté de l'outil Maîtrise du langage cinématographique propre aux supports	Avoir un regard critique et de mettre en relation les contextes de production, artistiques et enjeux économiques
---	--	--	--

Mobiliser ses compétences d'analyse au service de sa propre pratique d'écriture cinématographique et audiovisuelle.

Etre capable d'écrire et de réaliser une courte séquence répondant à une consigne précise ( technique, thématique, genre...)	Apprentissage de l'autonomie Capacité à travailler en équipe Connaissance et pratique des différents rôles dans l'écriture et la production	Maîtrise des différents outils d'analyse Etre capable d'avoir un regard critique et d'évaluer les points forts et les points faibles de sa production	Appropriation pertinente et variété des outils utilisés en fonction du projet Créativité et originalité Justification pertinente des choix
--	---	--	--

<b>► Troisième champ de compétences : connaissances et repères historiques</b>			
Comprendre les principaux repères de l'histoire du cinéma et de l'audiovisuel en lien avec ceux des autres arts.			
Nommer les grandes périodes de l'histoire du cinéma et les grands genres cinématographiques.	Situer différentes périodes de l'histoire du cinéma, identifier les codes de certains genres et connaître quelques réalisateurs majeurs.	Être capable de caractériser les grands mouvements cinématographiques et de nommer des œuvres et des réalisateurs emblématiques.	Être capable de faire des passerelles entre des œuvres de périodes différentes et entre le cinéma et les autres arts
Appréhender les relations entre innovation technique et création cinématographique et audiovisuelle à différentes périodes.			
Percevoir l'importance de la technique dans la création cinématographique	Identifier plus précisément des innovations techniques qui ont pu jaloner plusieurs grandes étapes de l'histoire du cinéma	Situer certaines innovations techniques qui permettent l'émergence de courants cinématographiques.	Être capable d'explicitier et d'interpréter les liens entre innovations techniques et effets esthétiques.
Mobiliser ses connaissances pour nourrir son expérience de spectateur et sa pratique artistique.			
Percevoir l'importance de disposer d'une certaine culture cinématographique pour mieux apprécier les films et être capable d'en faire soi-même.	Être sensible à la diversité des liens qui peuvent unir des œuvres et stimuler la pratique artistique.	Identifier des techniques et des codes pour nourrir sa cinéphilie et son expérience de cinéaste en devenir.	Être capable de convoquer une culture cinématographique et audiovisuelle permettant de mettre en perspective l'œuvre produite comme l'œuvre reçue.

► **Quatrième champ de compétences : développement d'une pratique filmique individuelle et / ou collective.**

Eprouver par la découverte et l'échange ses propres choix esthétiques.

Avoir une idée de projet, être capable de le soumettre au point de vue des autres.	Définir en une ou deux phrases (pitch) son projet. Chercher des références artistiques qui nourrissent l'élaboration du projet.	Installer son projet dans un genre (note d'intention). Avoir identifié des références pertinentes, comprendre les remarques des autres.	Intégrer le point de vue des autres pour enrichir son projet et le modifier. Avoir conscience des références et influences qui le nourrissent (cinématographiques, littéraires, artistiques,...)
--	--	--	---

Affirmer les valeurs propres à sa responsabilité de spectateur et de créateur.

Faire part de son ressenti et de ses préférences.	Se nourrir de films et commencer à acquérir un regard critique, permettant de justifier son ressenti.	Comment ça fonctionne ? Identifier à travers le visionnage de films les possibilités, les moyens (choix techniques, choix d'écriture) utilisés pour nourrir son processus créatif.	Saisir et intégrer dans son projet les nuances entre différents genres et registres.
---	---	--	--

Présenter et défendre son projet artistique et les choix qui les fondent.

Présenter le projet (pitch, intention) de manière claire et audible.	Présenter des rushes, des éléments de bande sonore, des références possibles.	Être capable de trier et sélectionner rushes et sons. Justifier ses choix à la lumière de références cinématographiques.	Présenter un teaser, une séquence montée,... en justifiant ses choix, en explicitant les références et en manifestant un recul critique sur ce qui doit être amélioré en vue de la finalisation du projet.
--	---	--	--