



DES ACTIVITÉS EDUCATIVES
QUI ALLUMENT



CINÉROBOTHÈQUE

1564, rue Saint-Denis, Montréal | Berri-UQAM
514-496-6887 | onf.ca/cinerotheque



DES ACTIVITÉS ÉDUCATIVES QUI ALLUMENT

Le programme d'activités éducatives de la CinéRobothèque : conçu pour initier les participants au monde fascinant du cinéma, il les invite à s'absorber dans les exaltants défis de la réalisation cinématographique.

Une équipe spécialisée d'animateurs passionnés guide votre groupe pendant des SÉANCES INTERACTIVES recourant aux films pour améliorer les connaissances linguistiques, enseigner la pensée critique ainsi que la compétence médiatique, et sensibiliser aux grands enjeux sociaux. Nos ATELIERS DE CRÉATION transforment jeunes et moins jeunes en cinéastes grâce à des activités qui stimulent l'imagination, encouragent le travail d'équipe et contribuent à développer le leadership créatif.

Faites avec nous un voyage de découverte cinématographique et offrez à votre groupe une expérience éducative inoubliable.

TARIFS

1 ACTIVITÉ 7 \$/PARTICIPANT 2 ACTIVITÉS 13 \$/PARTICIPANT

Entrée gratuite pour les accompagnateurs (ratio : 2 accompagnateurs pour 25 participants). Capacité : 25 participants au minimum, 100 personnes au maximum (selon les activités).

Toutes nos activités sont offertes en français et en anglais.

RENSEIGNEMENTS ET RÉSERVATIONS :

514-496-6887 ou 1-866-532-CINE

cinerobothèque@onf.ca

onf.ca/cinerobothèque



SÉANCES INTERACTIVES AUTOUR DES FILMS

La CinéRobothèque propose des séances interactives pour explorer la collection en compagnie d'un animateur. Les films de l'ONF, outils d'apprentissage et de découvertes, sont mis en valeur par une présentation d'extraits permettant d'aborder l'histoire, le cinéma, une langue seconde ou des thèmes variés.



Visite commentée de la CinéRobothèque • (7 ans et plus) 2 h

Une activité où les participants découvrent l'histoire de l'ONF pour ensuite explorer la collection, selon leurs intérêts respectifs. Pendant la première heure, un animateur ou une animatrice présente brièvement l'ONF à partir d'œuvres-clés et fait découvrir la technologie hybride de la CinéRobothèque, qui allie le travail d'un robot projectionniste et d'un serveur numérique. Ensuite chaque participant sélectionne les films de son choix à partir des écrans tactiles des postes de visionnage.

Une minute de science, S.V.P.! • (9 à 12 ans) 2 h

L'ONF a produit la série *Une minute de science, s.v.p!*, où chaque capsule d'une minute vulgarise un phénomène scientifique de façon amusante. L'atelier du même nom, dynamique et stimulant, inculque des notions scientifiques en utilisant le jeu et l'humour. Suivant le modèle d'un jeu-questionnaire télévisé, « Une minute de sciences, S.V.P.! », se joue en équipe : les jeunes évoluent dans un tableau périodique en résolvant des énigmes scientifiques.

Apprentissage d'une langue seconde • (9 ans et plus) 2 h

L'animateur ou l'animatrice invite les participants à échanger sur des thèmes variés après chaque film ou extrait visionné. Ces conversations favorisent l'apprentissage de nouveaux mots. Ensuite, installés à un poste de visionnage individuel, les participants font leur choix parmi plus de 10 000 films de l'ONF. L'activité peut s'adapter aux groupes débutants, intermédiaires et avancés en français ou anglais langue seconde.





Cartes postales de Montréal • (14 ans et plus) 2 h

L'animateur ou l'animatrice présente des extraits choisis de Montréal au quotidien, à travers les époques et les saisons, en favorisant les échanges entre participants. Quelques thèmes abordés : histoire, multiculturalisme, politique, identité québécoise, architecture, climat, géographie. Ensuite, installé à un poste de visionnage individuel, chaque participant fait son choix parmi plus de 10 000 films de l'ONF. L'activité peut s'adapter aux intérêts du groupe ou au niveau de langue : débutant, intermédiaire et avancé, en français ou anglais langue seconde.

Arrêt sur image • (14 ans et plus) 2 h à 2 h 30

Dans cette activité, les participants décodent les messages, développent leur esprit critique et débattent en explorant la forme et le fond d'un documentaire choisi. Après avoir visionné un film, ils prennent part à des scénarios d'analyse et à des débats, guidés par un animateur. « Arrêt sur image » vise à prolonger la mission du documentariste, en fournissant de nouvelles analyses et perspectives pour enrichir le débat sur des enjeux sociaux. Quelques thèmes abordés : l'hypersexualisation, la course à la réussite et la pression sur les jeunes, l'utilisation et les droits d'auteurs sur Internet, l'engagement humanitaire, l'itinérance chez les jeunes.

Visions documentaires • (14 ans et plus) 2 h 30

Cet atelier est une traversée commentée et interactive des grands courants documentaires qui ont forgé le cinéma de l'ONF. Soulignant les particularités de chaque époque, à l'aide d'extraits de films, et stimulant le dialogue par des questions, l'animateur encourage les participants à développer un œil critique face aux films : didactiques, séducteurs, engagés ou expérimentaux.

ATELIERS DE CRÉATION

À la CinéRobothèque, les activités de groupe sollicitent la créativité en plus de nombreuses compétences dans une approche pratique où les participants peuvent s'initier à différentes facettes de la réalisation d'un film.

Les groupes manipulent la matière, créent en équipe et partagent leurs points de vue pour voir leurs œuvres projetées à l'écran.



Atelier d'animation-recyclage • (7 ans et plus) 2 h

En plongeant à même les bacs de recyclage et les matières récupérées à l'ONF, les participants s'initient au cinéma d'animation, en concevant et filmant un court métrage collectif, écologique. L'atelier débute par une explication imagée des notions de base du cinéma d'animation. Ensuite, les participants développent en équipe un court scénario en le dessinant. Dans l'étape suivante, il s'agit de déplacer les matériaux sur une table lumineuse pour faire progresser l'animation (en ombres chinoises) et ainsi réaliser le scénario. À la fin de l'atelier, le groupe visionne ses films sur grand écran.

Atelier d'animation McLaren • (7 ans et plus) 2 h

Les participants s'initient au cinéma d'animation en explorant deux techniques : la pixillation et le dessin sur pellicule. Après une mise en contexte appliquant les notions de base, les participants abordent la pixillation en décomposant les mouvements, image par image. Puis, dessinant directement sur la pellicule, chacun contribue à la création d'un film d'animation. À la fin de l'atelier, le groupe visionne ses films sur grand écran.

Animation de marionnettes • NOUVEAU • (7 ans et plus) 2 h

Les participants et participantes conçoivent et réalisent un film collectif en deux heures. À la suite d'une explication imagée sur les notions de base du cinéma d'animation, les jeunes, guidés par les animateurs, élaborent un court scénario à partir de modèles d'histoires, de décors et de marionnettes. À l'étape de la réalisation, les équipes font évoluer les marionnettes dans les décors déjà créés, en les photographiant pour décomposer les mouvements, image par image. À la fin de l'atelier, le groupe visionne le film sur grand écran.



Voir les sons : bruitage • (9 ans et plus) 2 h

Cet atelier est une initiation au métier du concepteur sonore. La première partie de l'atelier, démontrant l'importance du son et son effet sur l'émotion, aiguise les oreilles aux différents types de bruit. Dans la seconde partie, le groupe recrée la trame sonore de deux films d'animation, en expérimentant la musique, le bruitage et les dialogues, chacun jouant plusieurs rôles au sein de l'équipe. À la fin de l'atelier, le groupe visionne son travail sur grand écran.

Introduction à la vidéo • (7 à 12 ans) 2 h

Dans cette initiation à la vidéo, les participants abordent tous les aspects de la caméra. L'atelier les familiarise avec les différents plans de prise de vue, la position de la caméra, l'importance du son, le pouvoir de la caméra sur ceux qui sont filmés, etc. À partir d'exercices ludiques, cet atelier, offert en partenariat avec Sono vidéo, propose une expérience concrète pour démythifier la caméra. À la fin de l'atelier, le groupe visionne ses réalisations sur grand écran.



Production vidéo • (13 ans et plus) 2 h

En seulement deux heures, cette activité constitue une initiation réelle de tournage. Le groupe explore la dimension de la mise en scène et les techniques d'entrevues. Les participants conçoivent un scénario en équipes, pour ensuite le filmer. Dans cet atelier offert en partenariat avec Sono vidéo, la manipulation de la caméra et la mise en pratique d'exercices de tournage, démythifient le langage cinématographique. À la fin de l'atelier, le groupe visionne ses réalisations sur grand écran.





La CinéRobothèque est depuis 1992 une vitrine publique pour le cinéma au cœur du centre-ville de Montréal. En plus d'accueillir chaque année une quinzaine de festivals, la CinéRobothèque offre des projections, des débats avec des cinéastes, une boutique au personnel compétent ainsi que des postes de visionnage individuels donnant l'accès gratuit à plus de 10 000 films. Venez nous voir et découvrez tout un univers!

CE QU'ON DIT DE NOUS :

Formation aux enseignants

« Merci encore pour la formation d'hier. Les dix professeurs du primaire ont beaucoup apprécié votre approche très professionnelle et accueillante. Ils ont hâte d'utiliser vos conseils en classe. »

Élisabeth Cervant

Programme de soutien à l'école montréalaise

Ministère de l'Éducation du Loisir et du Sport du Québec

Francisation

« Merci! C'est toujours très intéressant de pouvoir faire visionner des productions cinématographiques à des étudiants en francisation et de leur faire découvrir la culture québécoise et canadienne. Les étudiants apprécient beaucoup de découvrir des réalisateurs et des auteurs. Et on est toujours très bien reçu ici! »

Lorraine Fournier, professeure

Cégep du Vieux-Montréal



CINÉROBOTHÈQUE

1564, rue Saint-Denis, Montréal | ☎ Berri-UQAM
514-496-6887 | onf.ca/cinerobothèque