

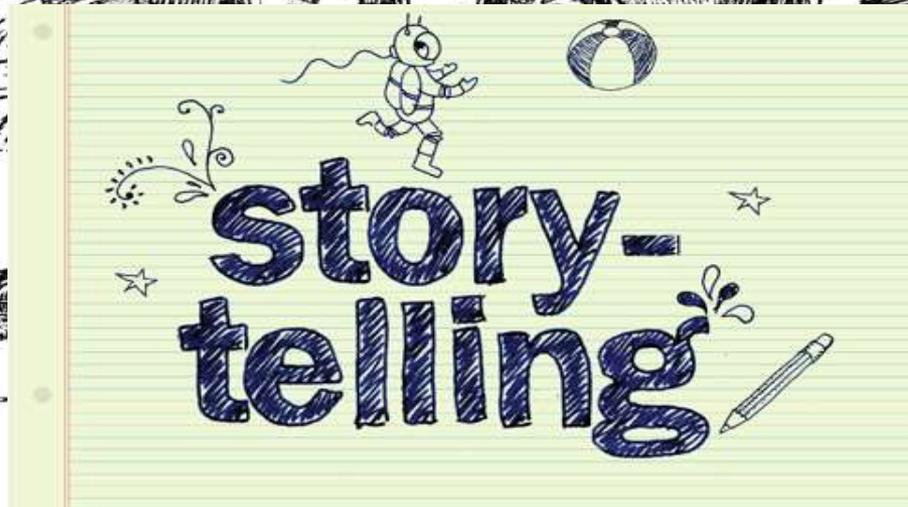
La fiction audiovisuelle
*Quelques pistes pour
l'apprentissage*

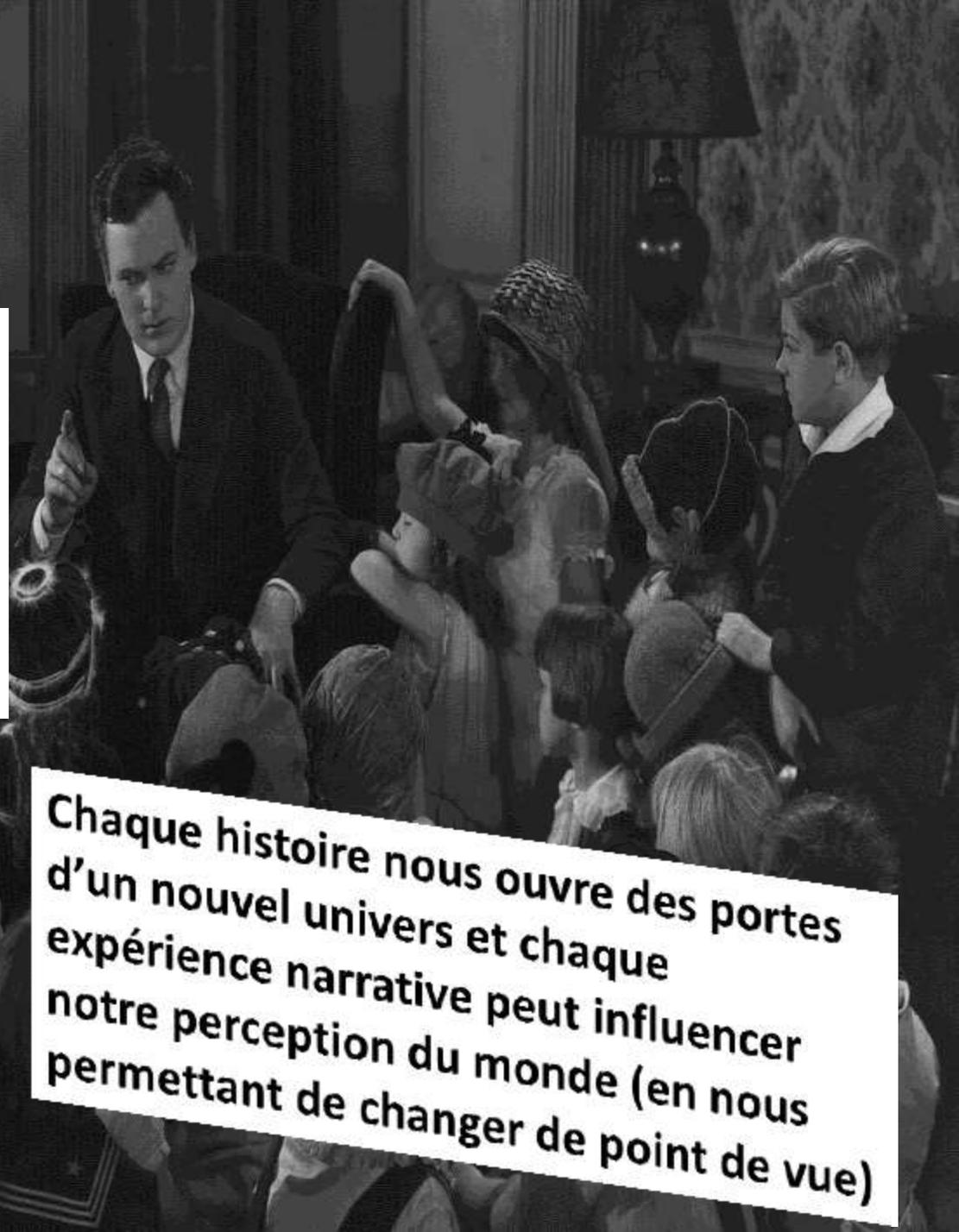
Jean-Marc Lavaur

**Table ronde animée par le groupe de
recherche interdisciplinaire UM3D**

Lundi 29 mai 2017

Les histoires peuvent traverser les barrières du temps passé, présent et futur et nous permettent de découvrir des similitudes entre nous et par les autres, réels ou imaginaires. Les histoires provoquent un intérêt émotionnel, intellectuel et esthétique (Stanton, 2012)





**Chaque histoire nous ouvre des portes
d'un nouvel univers et chaque
expérience narrative peut influencer
notre perception du monde (en nous
permettant de changer de point de vue)**

Story Mountain

Climax

This is when the problem reaches a high point!



Rising Action

This includes the events leading up to the main problem or conflict.

Falling Action

This is when the characters work to solve the problem or conflict.

Background

This includes the introduction of characters and setting.

6 composantes de la fiction

- Les personnages
- Les dialogues
- Le cadre
- L'intrigue
- Le point de vue
- Les débuts, les transitions et les fins

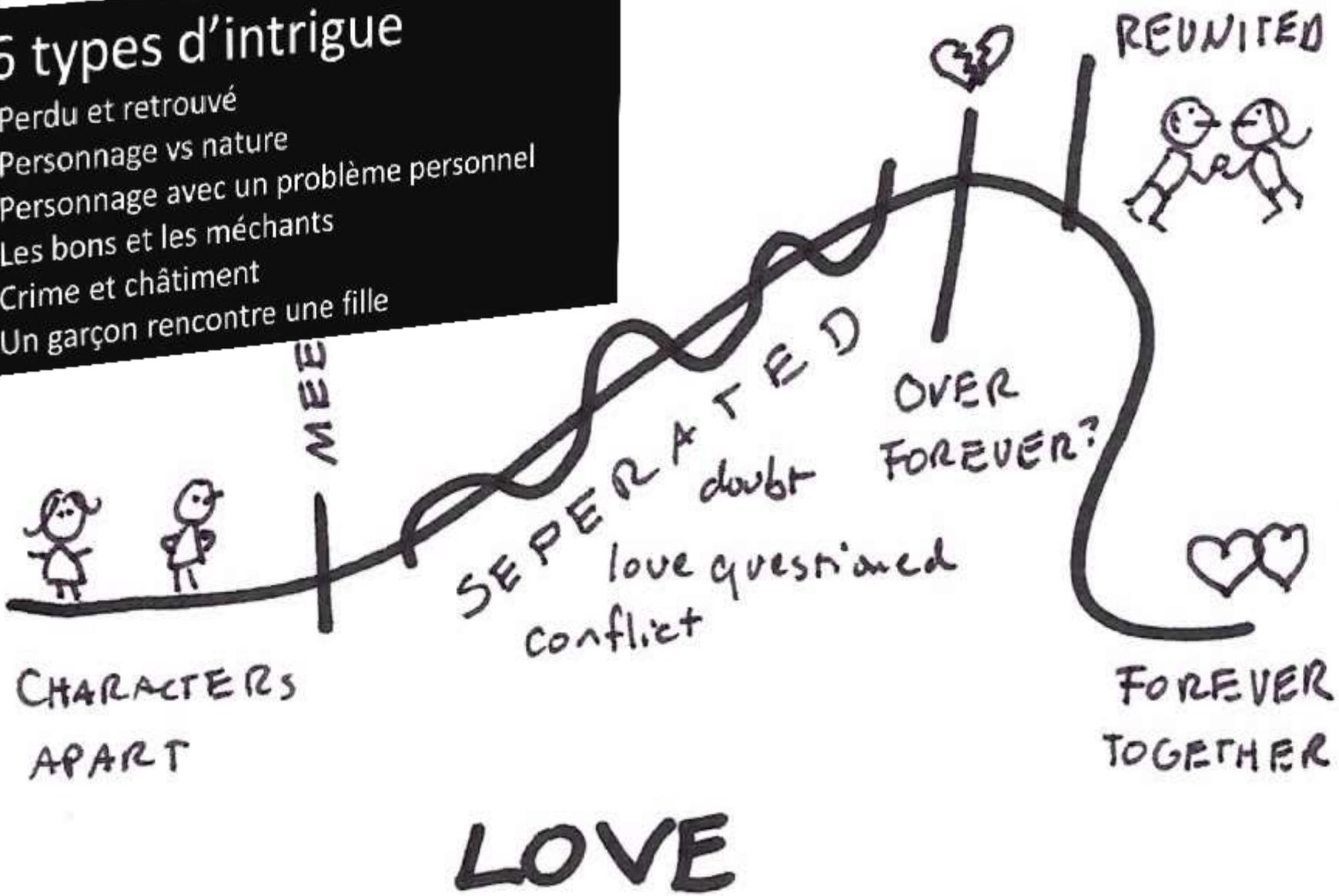
Resolution

This is how things end up in the story.

@cwodtke

6 types d'intrigue

- Perdu et retrouvé
- Personnage vs nature
- Personnage avec un problème personnel
- Les bons et les méchants
- Crime et châtement
- Un garçon rencontre une fille

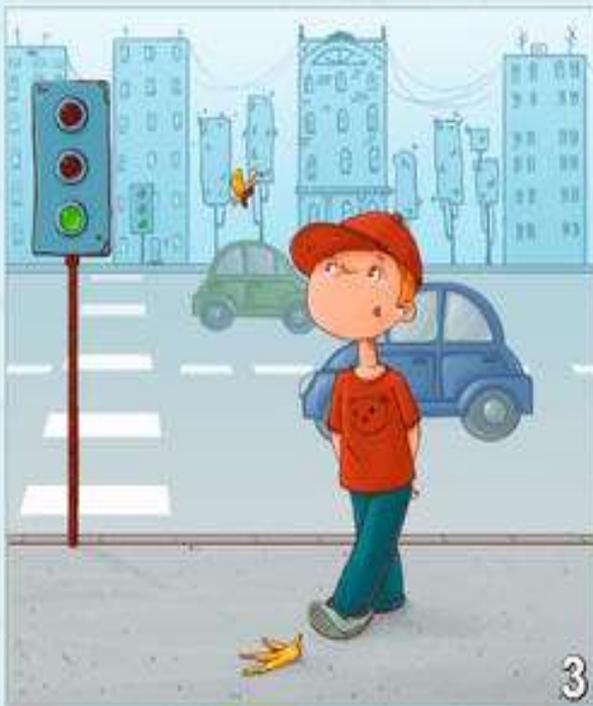




**Raconter
des histoires
sans
dialogues**



Raconter des histoires sans dialogue, c'est la forme la plus pure de narration, c'est l'approche la plus inclusive que l'on peut prendre (Stanton, 2012)



Observation? Inference?



Ce que l'on
sait d'un film
et que le film
ne dit pas

Trois moments-clé

Avant le film

Expériences passées
Connaissances antérieures (dont connaissances cinématographiques)
Attentes, Anticipations
Pré-activation de la mémoire en vue de la réception du film (critiques lues, bandes annonces, programme TV, lectures diverses)



Kerr Leach



Pendant le film

Pensées, émotions, intégration des éléments narratifs, mémorisation globale et de séquences particulières etc....
(Travaux de Zachs et Magliano)



Après le film

Expérience réflexive
Mémoire du film à long terme liée à la mémoire des événements de la vie réelle (Furman et al., 2007)
Effets conscients et non conscients du film sur les comportements
Réactivation de la mémoire des films





Avant le film



STEVE CARELL

JESSE EISENBERG

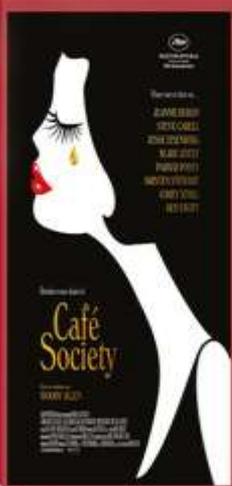
BLAKE LIVELY

PARKER POSEY

KRISTEN STEWART

COREY STOLL

KEN STOTT



EVENEMENT

Mercredi 11 Mai à 19H00

Suivez la montée des marches en direct

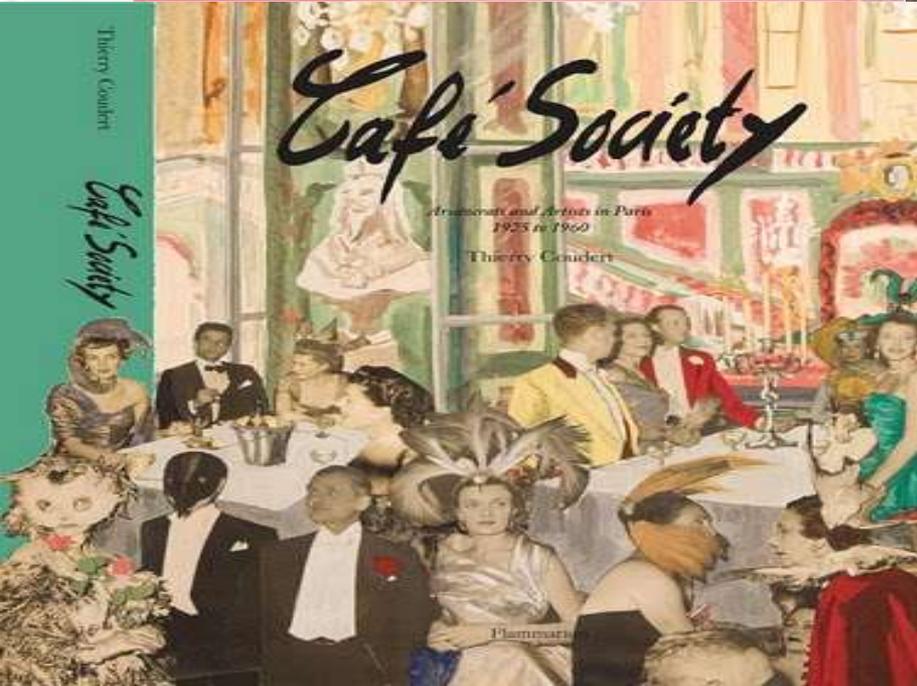
Découvrez le film en ouverture officielle

CAFE SOCIETY

Réalisé par Woody Allen

Coupe de champagne offerte

www.capitolestudios.fr



Café Society

Amusements and Artists in Paris 1925 to 1960

Thierry Couderc

Thierry Couderc

Café Society

CINÉMA GRAND LARGE - FECAMP

FESTIVAL DE CANNES

RETRANSMISSION DE LA MONTÉE DES MARCHES ET DE LA CÉRÉMONIE D'OUVERTURE SUIVIE DE LA PROJECTION EN VERSION ORIGINALE SOUS TITRÉE FRANÇAIS DU FILM :

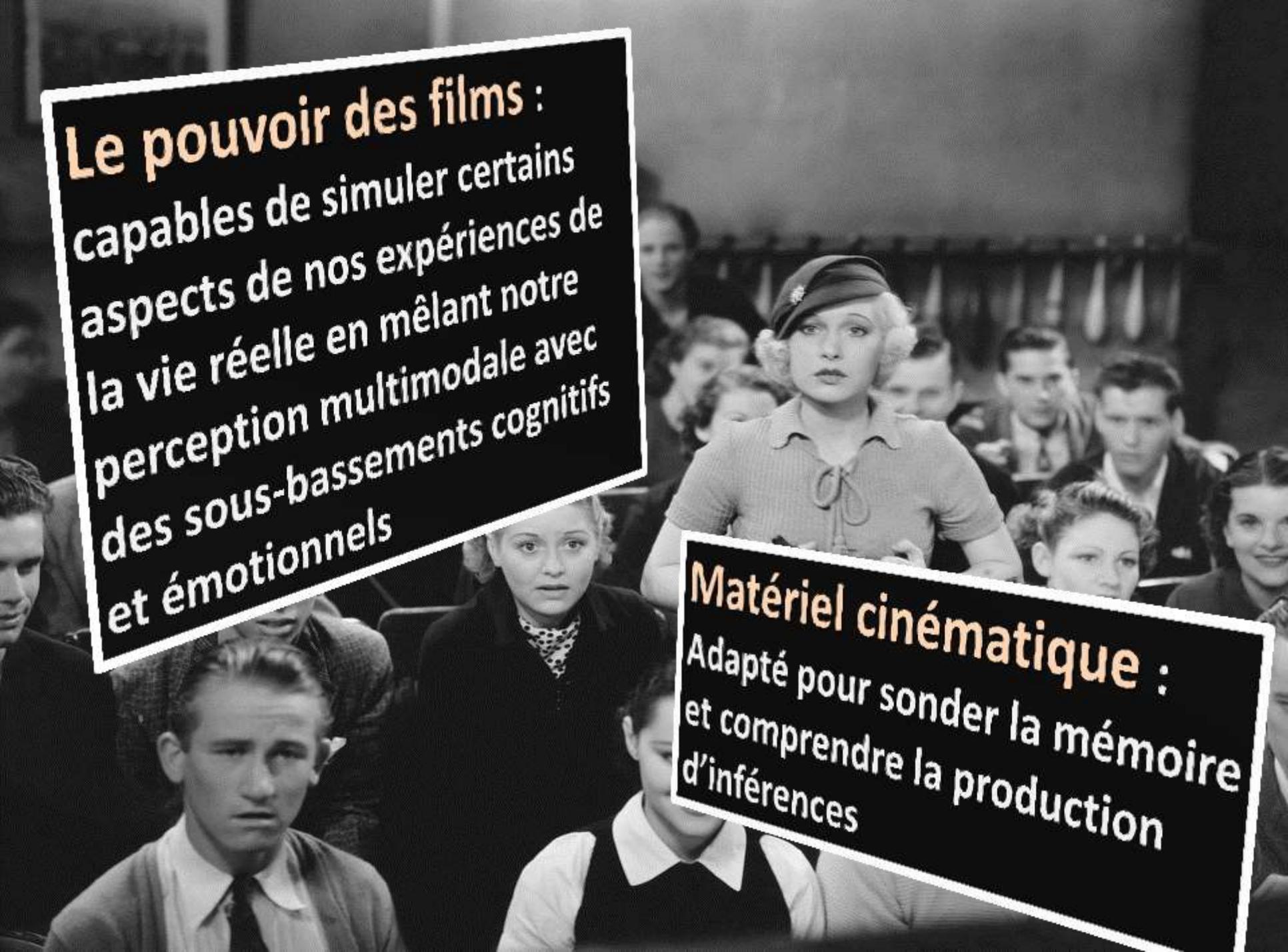
CAFÉ SOCIETY
de Woody Allen

MERCREDI 11 MAI 2016
A PARTIR DE 19H00

INFORMATIONS ET RÉSERVATION SUR WWW.NOECINEMAS.COM OU AUX CAISSES DE VOTRE CINÉMA



Pendant le film



Le pouvoir des films :
capables de simuler certains
aspects de nos expériences de
la vie réelle en mêlant notre
perception multimodale avec
des sous-bassements cognitifs
et émotionnels

Matériel cinématique :
Adapté pour sonder la mémoire
et comprendre la production
d'inférences



Parenté entre les **processus**
psychologiques et les **formes**
cinématographiques (Cutting,
2005 ; Smith et al., 2012).

La compréhension de l'implicite
dépend énormément de la base
de connaissances à disposition
du spectateur et de sa stratégie
de lecture du film (Magliano et
al., 1996).



Après le film

Trois grandes découvertes sur l'apprentissage

- **L'apprentissage modifie l'architecture du cerveau** (identifier les changements cérébraux découlant des apprentissages scolaires)
- **L'architecture cérébrale modifie nos apprentissages** (mieux connaître l'architecture cérébrale pour mieux comprendre les contraintes biologiques liées à l'apprentissage)
- **L'enseignement influence les effets de l'apprentissage sur le cerveau** (2 types d'enseignement peuvent avoir des effets différents sur le développement du cerveau)

Les 4 piliers de l'apprentissage

d'après les
neurosciences :

1. L'attention

2. L'engagement actif

3. Le retour d'information

4. La consolidation

www.apprendreaeduquer.fr

Les quatre piliers de l'apprentissage (S. Dehaene)

1. L'attention, un filtre qu'il faut savoir captiver et canaliser. L'attention est le mécanisme de filtrage qui nous permet de sélectionner une information et d'en moduler le traitement. **Trois systèmes attentionnels : l'alerte, l'orientation et le contrôle exécutif.**

3. Le retour d'information.

Le cerveau génère des **prédictions** et en retour reçoit des informations sensorielles, et une **comparaison** se fait entre les deux **pour corriger et améliorer la prédiction suivante**. Le retour d'information (feedback) est essentiel.

2. L'engagement actif. un organisme passif n'apprend pas. On recherchera donc un engagement actif synonyme d'engagement et un **effort cognitif** (et donc de **meilleure attention**)

4. Consolider l'acquis. Pour apprendre, il y a au départ un **effort conscient**, ce qu'on appelle un **traitement explicite** fortement mobilisé par l'**attention exécutive**. L'enjeu sera d'accomplir le **transfert de l'explicite vers l'implicite**.



To be ↓ continued...

2018