

LES ATELIERS DU COLLEGE SAINTE LOUISE DE MARILLAC

ATELIER THÉÂTRE « Le corps et l'esprit »

Savoir être... Savoir dire...

Proposition pour classe de sixième générale 2 heures par semaine soit environ 9 heures par mois pour la première année de théâtre.

Découvrir les bases du comédien et de l'aisance orale à travers :

- Travail sur la capacité d'expression
- Travail individuel et collectif
- Répertoire classique et contemporain.



Mise en jeu de scènes :

- Pendre la parole, expression corporelle, maîtrise de l'espace, relation aux autres
- Interprétation de scènes
- Reproduction de scènes de cinéma.



Jeu collectif :

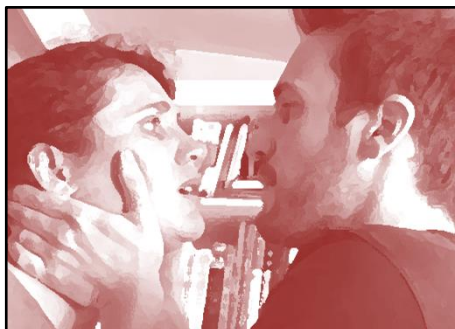
- Communication non verbale
- Jeu de groupe, danse et chant.

Alexandrins :

- Découverte des alexandrins et travail de respiration
- Mise en scène des alexandrins.

Scènes :

- Scène à deux
- Monologue.



ATELIER « ORCHESTRE A L'ECOLE »

Piano/clavier/orgue – guitare – basse – batterie – saxophone – etc.

L'orchestre à l'école est un dispositif transformant un groupe classe en orchestre sur 4 ans (soit une cohorte de la 6^e à la 3^e). Les élèves recevront sur des plages aménagés : 1h d'éducation musicale, 1h de technique instrumentale et 1h de travail de groupe orchestre.

Les élèves qui pour la majorité d'entre eux n'ont jamais fait de musique, jouent dès le début en orchestre, ils apprennent en parallèle la lecture de la musique et la technique instrumentale.

Les professeurs d'écoles de musique ou de conservatoires se déplacent au sein du collège et travaillent en étroite collaboration avec l'équipe pédagogique de la classe (prof de musique, etc.)

Compétences développées :

- ouverture culturelle des collégiens
- autonomie
- concentration
- écoute
- enthousiasme
- goût du travail et de l'effort
- acuité de la mémoire auditive et gestuelle
- aisance à l'oralité
- le travail en équipe
- la réussite à l'élaboration de projet commun
- etc.

Les musiciens intéressés pourront évidemment à la fin du projet au collège s'inscrire à poursuivre une pratique artistique...



ATELIER « DANSE »

Si tu aimes :

Partager, Observer, Participer, Créer, Te surpasser, Improviser...

Viens partager un moment tonique et dynamique en participant à l'atelier danse (style : street jazz) !

Tout au long de l'année une ou plusieurs chorégraphies seront réalisées à la fois par l'animatrice et par les élèves.

Le cours dure 1h30 et débute par un échauffement d'environ 45 minutes pour ensuite laisser la danse nous transporter.

Un cours par semaine durant les temps scolaires (un certificat médical de pratique sportive est à fournir lors de l'inscription).

Cet atelier est proposé à titre de découverte

Présenter de multiples facettes de cet art intemporel que représente la danse, c'est lui donner une dimension humaine qui en fait une activité ouverte à toutes et à tous.

Danser pour donner du bonheur et de la bonne humeur !



ATELIER « M.A.O. »

MUSIQUE ASSISTEE SUR ORDINATEUR

OBJECTIF

Comprendre l'utilité et les principes fondamentaux de fonctionnement des équipements matériels du studio d'enregistrement sonore et de ceux de l'environnement du musicien compositeur / improvisateur.

Avoir un aperçu général des types de logiciels utiles au musicien qui veut produire sa musique en studio ou en concert ou même travailler son instrument, sa voix ou son oreille musicale.

Comprendre les principes de fonctionnement des outils MIDI (logiciels ou matériel).

Comprendre les réglages de base de tout logiciel audio/ Midi et les bases du routing audio d'un séquenceur.

Equipement matériels : microphones, préamplis, convertisseur, interface audio, enceintes, casque audio, consoles de mixage, ordinateur etc.

PRE REQUIS : AUCUN



ATELIER « JOURNALISME – MONTAGE VIDEO »

Communiquer, s'ouvrir aux autres et accepter son image

Qui suis-je? Quelle image je renvoie aux autres?

Travail avec deux intervenants (une journaliste et un réalisateur) permettant de mettre en avant les métiers du journalisme et de la vidéo.

Compétences développées en journalisme :

- Prise de parole devant un public ou face caméra
- Être dans l'acceptation de soi à travers l'image
- Maîtriser sa gestuelle en se débarrassant des « gestes parasites »
- Apprendre à s'exprimer en s'adaptant à son auditoire
- Réaliser des enquêtes et des investigations
- Curiosité
- Adaptabilité

Compétences développées en vidéo :

- Apprendre à filmer, prise de son
- Création de contenus
- Sélectionner les meilleures séquences
- Apprendre à « raconter une histoire » en image
- Travail de montage vidéo



Les élèves travailleront parfois en groupe, parfois individuellement sur différents projets tout au long de l'année. Il est important de se concentrer sur l'image que nous pensons avoir et celle que nous renvoyons le plus souvent.

Ce module permettra aux élèves de mettre en avant leurs qualités tout en gommant certains défauts tant en vidéo qu'en public. Être confronté à son image permet souvent d'apprendre à avoir confiance en soi.

Il existe un « nouveau » modèle de journalisme, plus épuré, utilisant un langage accessible à tous (ex : vlogs, tutoriels vidéo, haul, documentaires, reportages, présentation d'émissions) avec une création de nouveaux contenus (YouTube, Tiktok, Instagram, Snapchat par exemple).

Le module associant le journalisme et la vidéo est aujourd'hui indispensable. De nouveaux médias émergent, le journalisme a évolué, les réseaux sociaux sont devenus de nouveaux médias. La manière d'aborder le journalisme et la vidéo est très différente du modèle classique.

ATELIER « MANGA »

Apprentissage des différentes étapes à la création d'un manga : création du scénario, découpage / story-board des différents chapitres / réalisation des crayonnés et encrage/tramage des planches.

Voilà le déroulé de l'atelier : les premiers cours se concentrent sur une introduction et un historique du manga et les recherches concernant son propre scénario et ses personnages.

Les suivantes se concentrent sur le story-board (Nemu) et le crayonné des premiers chapitres, l'encrage des planches et la pose de trames (ou de gris).

Si l'élève le souhaite il peut aussi réaliser une illustration en couleur.

Avec cette mise en pratique, l'élève aura toute les cartes en main pour pouvoir réaliser son propre manga.

L'atelier lui permettra de tracer les grandes lignes de son histoire et lui apportera toutes les techniques nécessaires à une bonne réalisation.

Matériels nécessaires : crayon papier, gomme, règle et taille crayon, feuille A4, ensemble de différentes tailles de crayon noire style tubulaire pour l'encrage, feutre à alcool pour la pose du gris.



ATELIER « PAO »

La publication assistée par ordinateur, ou PAO, consiste à créer des documents imprimés, tels que des affiches, des livres, des journaux ou encore des flyers, en travaillant la composition et la typographie de documents. Le travail se fait à l'aide d'un ordinateur et de logiciels qui permettent le traitement de texte, la mise en page, l'illustration et la retouche d'images. Les documents composés peuvent ensuite être imprimés avec une imprimante ou en imprimerie.

Il s'agit d'un atelier qui enseigne les bases de la CG (computer graphics) c'est-à-dire la mise en couleur assisté par ordinateur (mais ici il s'agit plutôt de tablette).

On y apprend la logique derrière ce style de mise en couleur : calques, sélection de zone, retouches de dessins, masque de fusion etc...
Apprentissage des différents brushes disponible sur l'application pour réaliser soit des dessins ou des mises en couleurs de dessins préexistants.

Matériel requis : tablette ou PC, pencil 1, logiciel Procreate.



ATELIER « MULTISPORTS »

**Football - Tennis de table - Basket-ball – Badminton - Judo - Hand-ball -
Athlétisme...**

Pourquoi ?

Pour développer des compétences propres à l'EPS qui s'observent à travers les réalisations motrices de l'élève. Elles supposent de sa part la mobilisation à bon escient de l'ensemble de ses ressources, physiologiques, cognitives, affectives ...

Pour développer des compétences méthodologiques et sociales indispensables tant à l'acquisition de compétences propres à l'EPS, qu'à celles partagées avec les autres disciplines pour permettre à l'élève d'apprendre et de devenir citoyen et lucide.

- S'engager lucidement dans la pratique : se préparer à l'effort, connaître ses limites, connaître et maîtriser les risques, se préserver des traumatismes, récupérer, apprécier les effets de l'activité physique sur soi...
- Respecter les règles de vie collective et assumer les différents rôles liés à l'activité : juger, arbitrer, aider, parer, observer, apprécier, entraîner ...
- Savoir utiliser différentes démarches pour apprendre à agir efficacement : observer, identifier, analyser, apprécier les effets de l'activité, évaluer la réussite et l'échec, concevoir des projets ...

Comment ?

- Par la pratique de l'activité physique et sportive diversifiée,
- Grâce aux différentes infrastructures mises à disposition par la municipalité et l'établissement,
- Grâce à un encadrement professionnel et bien-veillant,
- Par une pédagogie adaptée aux besoins des élèves.

***Se dépenser, se dépasser, apprendre au travers du jeu, se connaître et apprendre à
connaître les autres ...***

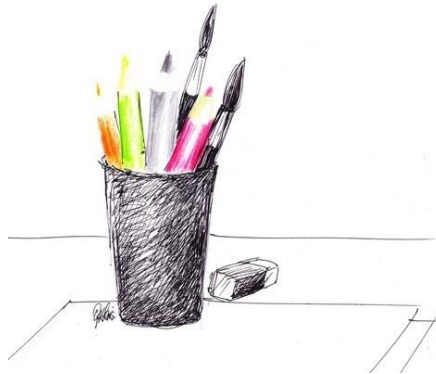


ATELIER « DESSIN/PEINTURE »

Le dessin est la première trace artistique humaine. La volonté de représenter le monde a fait partie de toutes les cultures, de toutes les époques.

Les cours de dessin et de peinture sont pensés pour accompagner et enrichir la créativité des élèves, tout en leur donnant un maximum d'outils techniques et culturels pour nourrir leur expressivité et développer leur goût pour les disciplines artistiques.

Dans cet atelier, l'intervenant donnera les clefs techniques permettant à chacun de découvrir et pouvoir exprimer par le trait et la couleur leur vision du monde. Mêlant une approche du dessin ludique et constructive, il leur fera découvrir les différentes techniques de dessin (crayons, pastels, gouache) pour apprendre à dessiner les lignes et les volumes de son environnement quotidien.



ATELIER « SOPHROLOGIE »

QU'EST-CE QUE LA SOPHROLOGIE ?

La Sophrologie est une méthode simple à la portée de tous, mise au point en 1960 par le professeur Caycedo (neuro-psychiatre). Il s'est inspiré de la relaxation, de la méditation, du yoga et d'autres techniques orientales qu'il a adaptées à notre mode de pensée occidentale. Elle est basée sur la respiration, la détente musculaire et l'utilisation de l'imaginaire. La Sophrologie permet de se détendre, de bien respirer, d'évacuer le stress, de se faire confiance, d'exploiter ses capacités, de s'armer pour surmonter des difficultés, de mieux se projeter dans l'avenir. Depuis quelques années, elle est de plus en plus utilisée dans le domaine scolaire, de la maternelle à l'université mais également dans le sport, la médecine etc... Ses champs d'application sont nombreux.

LES OBJECTIFS DE L'ATELIER DE SOPHROLOGIE :

- Mieux gérer son stress, ses émotions et évacuer ses tensions
- Améliorer les apprentissages
- Favoriser l'écoute et la concentration
- Stimuler sa mémoire
- Développer la confiance en soi
- Croire en soi et en ses possibilités
- Mieux se projeter dans l'avenir et clarifier son projet
- Mieux se préparer aux contrôles et aux examens
- Améliorer la qualité du sommeil

Des exercices ludiques de contraction et relâchement musculaires doux accompagnés d'une respiration contrôlée permettent de se détendre physiquement et mentalement. Ces exercices, pratiqués régulièrement chez soi ou à l'école, permettent de mieux respirer (meilleure oxygénation, meilleure gestion des émotions) et de relâcher les tensions (gorge nouée, poitrine serrée, boule au ventre...).



ATELIER « Découverte du YOGA »

Le yoga pour les enfants est différent du yoga pour les adultes : moins d'intériorisation, de méditation profonde ou de contrôle du souffle.

Il s'agit plutôt d'une découverte du corps et de la respiration grâce à un enchaînement de postures dynamiques et ludiques inspirées de la nature et particulièrement des animaux et d'une partie pratique de l'attention en fin de séance.

L'anatomie, les jeux corporels, le travail postural à deux la relaxation, le travail sur les sens font partie des séances tout au long de l'année.

Loin du virtuel, de la compétition, l'enfant, par une pratique régulière, renoue avec son corps et ses sensations, ses ressentis, ses émotions. Il se recentre et prend confiance.

Un espace juste pour lui où rien n'est à réussir, ni à rater et qui lui permet d'être bien avec lui-même pour être mieux avec les autres.

ATELIER « Philosophie »

Aujourd'hui les jeunes peuvent éprouver des difficultés à décrypter et hiérarchiser toutes les informations qui leur parviennent, par les réseaux sociaux ou d'autres réseaux classiques d'information. Il est donc nécessaire de leur apprendre à distinguer, discerner, juger par eux-mêmes pour devenir des citoyens éclairés et épanouis.

L'atelier philo est un espace neutre d'expression critique pour développer les habiletés de pensée en interrogeant les opinions communes au travers d'une question philosophique.

L'atelier philo n'est pas un cours de philosophie même si la pensée de grands philosophes peut parfois s'inviter dans le débat pour enrichir la pensée des enfants. Il permet aux enfants d'exprimer leur pensée, recevoir celle des autres dans un débat respectueux et constructif où l'animateur doit garder la neutralité et la bienveillance.

C'est une pédagogie de la question plus que de la réponse.

L'intervenant devient un médiateur pour la construction du débat. Il fait naître l'autonomie de penser et relance la réflexion de l'enfant par le biais de demande d'explication sur les idées émises, de précisions, de définitions ou d'argumentations.

On peut donc dire que plusieurs objectifs sont visés à travers cet atelier :

- Apprendre à prendre la parole, s'exprimer devant un groupe et construire sa pensée.
- Apprendre à écouter, discuter, échanger, argumenter.
- Développer son sens critique
- Affiner ses idées, leur donner de la valeur et s'affirmer en tant qu'individu avec sa singularité et son mode de pensée tout en respectant d'autres points de vue.

L'atelier philosophique s'articule autour des 3 étapes suivantes :

- Pratique de l'attention : moment pour se recentrer
- Débat philosophique à partir d'un support proposé par l'animateur (citation, livre, film, œuvre d'art ...)
- Synthèse et ouverture sur de nouvelles questions.



PARCOURS CITOYEN



Ce projet vise à acquérir une culture morale et civique, à construire un esprit critique. Le jeune doit devenir progressivement conscient de ses responsabilités non seulement dans sa vie personnelle mais aussi sociale.

VALEURS – SAVOIRS – PRATIQUES

Cinq dimensions :

- La sensibilité d'une conscience morale par un travail sur l'**expression**
Projet : Concours sur les droits de l'enfant
- L'acquisition du sens des **règles du « vivre ensemble »**
Projet : Charte sur le règlement intérieur
- Le jugement permettant de comprendre et de discuter des **choix moraux** rencontrés par chacun au cours de sa vie
Projet : Sortie scolaire au tribunal
- L'engagement visant à gagner un **esprit d'autonomie, de coopération et de responsabilité**
Projet : Ecologie, une ville propre
- La transmission, l'Histoire, le « **devoir de mémoire** »
Projet : Monuments aux morts, commémorations, hommages rendus aux acteurs des événements (Simone Veil ...), noms donnés aux salles de classes

Ainsi, le « Parcours citoyen » a pour objectif l'appropriation des valeurs qui fondent la République et la démocratie : dignité, liberté, égalité, solidarité, laïcité et esprit de justice et enfin le respect ; lutter contre toute forme de discrimination.

PROJET VOLTAIRE

Outil d'entraînement en ligne qui s'adapte au niveau de maîtrise de la langue française.

Sa force ? Il s'adapte avec précision au niveau et au rythme d'acquisition de chacun afin de garantir un apprentissage ciblé et efficace. Il peut s'agir de reprendre les bases de la grammaire, enrichir son vocabulaire, améliorer la syntaxe ou viser l'excellence à l'écrit comme à l'oral.

PRÉPAREZ AU MIEUX L'AVENIR DE NOS ÉLÈVES

L'entrée dans l'enseignement secondaire représente un grand changement pour l'écolier : son rythme d'apprentissage change et les enseignants n'ont plus forcément de temps à consacrer aux fondamentaux comme l'orthographe, la syntaxe et l'enrichissement du vocabulaire. Les lacunes peuvent alors s'ancre durablement et devenir un réel frein pour la poursuite de ses études ou pour son avenir professionnel.

Le Projet Voltaire propose un outil adapté aux besoins de l'enseignement secondaire : modules en ligne personnalisés pour l'élève et portail de suivi pour l'enseignant. Il peut être utilisé en classe grâce au mode présentiel et/ou en autonomie sous forme de devoirs. Le Projet Voltaire permet à l'élève de travailler son orthographe et son expression de manière ludique tout en acquérant de véritables automatismes qui garantissent la mémorisation durable des règles abordées.

