



## CATALOGUE D'ATELIERS

POUR PLUS D'INFORMATIONS :  
SIMON JANOT (HDF) : [SIMON.JANOT@ARCI-HDF.ORG](mailto:SIMON.JANOT@ARCI-HDF.ORG)  
03.74.49.07.35 - 06.60.71.43.81

# SOMMAIRE

---

**AUTOUR DES SÉRIES**

**AUTOUR DES JEUX VIDÉOS**

**AUTOUR DE LA CYBERCITOYENNETÉ**

**AUTOUR DES MÉDIAS ET DE  
L'INFORMATION**

**AUTOUR DE LA RÉALITÉ VIRTUELLE**

**AUTOUR DE L'INTELLIGENCE  
ARTIFICIELLE**

**AUTOUR DE LA PEUR AU CINÉMA**

---

# AUTOUR DES SÉRIES



DÈS  
**9**  
ANS

15 PERSONNES  
MAX.

L'ASSOCIATION RÉGIONALE DES CINÉMAS ITINÉRANTS PROPOSE  
DES ATELIERS DE DÉCOUVERTE ET D'ANALYSE PARTICIPATIVE  
AUTOUR DES SIMPSON ET DE SOUTH PARK POUR LES PRÉ-ADOS  
ET ADOS DES HAUTS DE FRANCE !

Venez découvrir les dessous des séries et les débats sociaux  
qu'elles soulèvent !

Temps scolaire et hors temps scolaire

POUR PLUS D'INFORMATIONS :  
SIMON JANOT (HDF) : SIMON.JANOT@ARCI-HDF.ORG  
03.74.49.07.35 - 06.60.71.43.81

# PRÉSENTATION DE L'ATELIER

"Ces petits bonhommes jaunes sont les meilleurs ambassadeurs du petit écran"

## POUR QUI ?

Ateliers conçus pour un groupe de 15 participants maximum pré-adolescents et adolescents, afin que la discussion et les débats soient fluides. Les ateliers sont adaptés en fonction de l'âge des participants.

## PAR QUI ?

L'Association Régionale des Cinémas Itinérants propose ces ateliers via ses circuits : CinéLigue HDF dans le Nord et le Pas-de-calais, Ciné rural 60 pour le département de l'Oise et les FDMJC 02 et 80 dans l'Aisne et la Somme

## POUR QUOI ?

Sensibiliser les jeunes à regarder les séries autrement, en découvrant ce qu'elles apportent en terme de culture générale. Laisser les jeunes s'exprimer quant aux débats que les épisodes peuvent engendrer. Observer les différentes techniques d'animation entre les épisodes selon l'époque et discuter autour de la construction de la narration. Proposer aux partenaires locaux de parler de leurs fonds séries si l'atelier se passe en médiathèque.

# DÉROULEMENT DE L'ATELIER

### CHOISIR DEUX THÉMATIQUES PARMIS LES CINQ ABORDÉES DANS LES ÉPISODES QUE NOUS AVONS SÉLECTIONNÉS

- LUTTE CONTRE LE RACISME
- LUTTE CONTRE LA HAINE ANTI-LGBTQI+ & CULTURE LGBTQI+
- SEXISME, FÉMINISME & RÉSEAUX SOCIAUX
- MALBOUFFE & CORRUPTION DANS LES CONCOURS À LA TÉLÉ
- ÉGALITÉ HOMME-FEMME ET CONSTRUCTION DE GENRE

### COMMENT SE PASSE L'ATELIER ?

- Une partie discussion sur les séries que les jeunes regardent, comment ils les regardent et l'intérêt qu'ils y portent.
- Une partie prévention sur les écrans, l'addiction et les contenus, adaptés ou non à leurs âges.
- Une partie analytique sur les personnages des Simpson et de South Park et le lien avec notre société contemporaine.
- Visionnage de deux épisodes des Simpson et/ou de South Park.
- Retour sur les critiques sociales et sociétales des deux épisodes en abordant les thématiques choisies.
- Retour sur les références politiques et culturelles des deux épisodes.

LES INTERVENANTS PEUVENT VENIR AVEC LEUR PROPRE MATÉRIEL DE PROJECTION : PROJECTEUR, ECRAN, ET SYSTÈME SON. CHAQUE ATELIER DURE ENVIRON 2H.

# AUTOUR DES JEUX VIDÉOS



**DÈS  
9  
ANS**

**15 PERSONNES  
MAX.**

ARCI  
HAUTS-DE-FRANCE

Rejoignez notre atelier autour du jeu vidéo, dans une approche aussi bien théorique que pratique, Tout en faisant lien avec le cinéma.

Temps scolaire et hors temps scolaire

POUR PLUS D'INFORMATIONS :  
SIMON JANOT (HDF) : SIMON.JANOT@ARCI-HDF.ORG  
03.74.49.07.35 - 06.60.71.43.81

# PRÉSENTATION DE L'ATELIER

« THE CAKE IS A LIE »

Portal (2007)

Dans la famille audiovisuelle, le cinéma est le premier né et les jeux vidéos sont les benjamins, souvent décriés par les parents, très addictifs pour les jeunes

Comme le cinéma, les jeux vidéos ont une histoire, se répartissent en genres différents et ont leurs créations régionales

L'atelier vous permettra de découvrir tout un univers créatif et ses multiples références. Ensuite, à vous de jouer : découverte sur grand écran de jeux créés en région avec une analyse de leurs contenus !

## DÉROULEMENT DE L'ATELIER

A PARTIR DE 9 ANS - JUSQUE 15 PARTICIPANTS (2H30)

- Rétrospective sur l'histoire du jeu vidéo
- Prévention sur les différents usages
- Parallèle entre le cinéma et le jeu vidéo (quiz)
- Découverte de l'histoire des consoles et des métiers liés aux jeux vidéos
- Test et analyse de productions régionales

# START

# AUTOUR DE LA CYBER CITOYENNETÉ



DÈS  
**12**  
ANS

15 PERSONNES  
MAX.

L'ASSOCIATION RÉGIONALE DES CINÉMAS ITINÉRANTS  
PROPOSE DES ATELIERS AUTOUR DE LA CYBER  
CITOYENNETÉ.

L'identité numérique, les réseaux sociaux, le vivre ensemble sur internet, les droits à l'image ou encore le cyber harcèlement font partie des différents sujets qui seront présentés, tout en faisant un parallèle avec la série régionale "Stalk" de Simon Bouisson (2020)

Temps scolaire et hors temps scolaire

POUR PLUS D'INFORMATIONS :  
SIMON JANOT (HDF) : SIMON.JANOT@ARCI-HDF.ORG  
03.74.49.07.35 - 06.60.71.43.81

# PRÉSENTATION DE L'ATELIER

## POUR QUI ?

Ateliers conçus pour un groupe de 15 adolescents (à partir de 12 ans) maximum, afin que la discussion et les débats soient fluides. Les ateliers sont adaptés en fonction de l'âge des participants.

## PAR QUI ?

L'Association Régionale des Cinémas Itinérants propose ces ateliers via ses circuits : CinéLigue HDF dans le Nord et le Pas-de-calais, Ciné rural 60 pour le département de l'Oise et les FDMJC 02 et 80 dans l'Aisne et Somme

## POUR QUOI ?

Nous sommes aujourd'hui dans une société hyperconnectée et dont le flux de l'information semble être sans fin. Le statut de citoyen doit ainsi évoluer vers le numérique et faire face à de nouveaux problèmes sociétaux, que ce soit le cyberharcèlement, les droits sur internet, la protection de la vie privée en ligne, le respect de la création, ou encore l'utilisation raisonnée des écrans...

## DÉROULEMENT DE L'ATELIER

### TROIS FORMULES POSSIBLES

#### FORMULE N°1 DURÉE : 2H

- Une partie théorique pour découvrir ou approfondir la notion de citoyenneté numérique et ses fondements,
- Une partie échange sur les pratiques des réseaux sociaux,
- Une partie analyse d'images et vidéos
- Une partie ludique sur les chiffres du monde numérique.

#### FORMULE N°2 DURÉE : 3H

- Déroulement similaire à la formule n°1
- Focus supplémentaire sur le Cyber-harcèlement avec le visionnement de la web-série régionale "Stalk"

#### FORMULE N°3 JOURNÉE ENTÈRE (DEUX FOIS 2H30)

- Déroulement similaire aux formules n°1 et n°2
- Une partie sur l'histoire du numérique et de ses objets.
- Une partie jeu de rôle type loup-garou sur les pratiques des réseaux sociaux.

LES INTERVENANTS PEUVENT VENIR AVEC LEUR PROPRE MATÉRIEL DE PROJECTION : PROJECTEUR, ECRAN, ET SYSTÈME SON.

# AUTOUR DES MÉDIAS ET DE L'INFORMATION



DÈS  
**12**  
ANS

10 PERSONNES  
MAX.

L'ASSOCIATION RÉGIONNALE DES CINÉMAS  
ITINÉRANTS PROPOSE DES ATELIERS AUTOUR DE  
L'ÉDUCATION AUX MÉDIAS.

La déconstruction de fake news, le développement  
de la pensée critique et l'acquisition de  
compétences journalistiques seront au cœur de nos  
interventions.

Temps scolaire et hors temps scolaire

POUR PLUS D'INFORMATIONS :  
SIMON JANOT (HDF) : [SIMON.JANOT@ARCI-HDF.ORG](mailto:SIMON.JANOT@ARCI-HDF.ORG)  
03.74.49.07.35 - 06.60.71.43.81

# PRÉSENTATION DE L'ATELIER

## POUR QUI ?

Pour les jeunes adolescents à partir de 12 ans. jusque 10 participants afin de fluidifier le débat et les échanges avec le ou les intervenants.

## PAR QUI ?

L'Association Régionale des Cinémas Itinérants propose ces ateliers via ses circuits : CinéLigue HDF dans le Nord et le Pas-de-calais, Ciné rural 60 pour le département de l'Oise et les FDMJC 02 et 80 dans l'Aisne et Somme

## POUR QUOI ?

L'arrivée du numérique a marqué un changement majeur dans notre société actuelle et dans nos usages quotidiens. La désinformation, avec le développement des théories du complot et conspirationnistes, des rumeurs, fake news, infox, nous détournent vers des chemins trompeurs ou à l'inverse, nous amènent à perdre confiance, voire rejeter les médias, les administrations, les sciences et la classe politique. c'est cet ensemble de valeurs qui nous motivent à mettre en place une éducation aux médias et à l'information auprès des jeunes générations.

## DÉROULEMENT DE L'ATELIER

Escape Game  
Traqueur D'Infox  
(Une demi-journée)

Réalizations vidéo  
(Deux Journées ou quatre demi-journées)

- Mise en place de l'Escape Game dans vos locaux
- Débriefing et explication post-activité
- Activité ludique "Moustique mystère"
- Jeu en ligne "géo ado"
- Les images générées par l'intelligence artificielle, comment les débusquer ?

- Étude des codes des médias
- Écriture d'une information
- Réalisation d'une production audiovisuelle de fausse information

LES INTERVENANTS PEUVENT VENIR AVEC LEUR PROPRE MATÉRIEL DE PROJECTION : PROJECTEUR, ECRAN, ET SYSTÈME SON.

# ATELIER RÉALITÉ VIRTUELLE



DÈS  
**11**  
ANS

10 PERSONNES  
MAX.

L'ASSOCIATION RÉGIONALE DES CINÉMAS ITINÉRANTS  
PROPOSE DES ATELIERS DE DÉCOUVERTE ET LUDIQUES  
AUTOUR DE LA RÉALITÉ VIRTUELLE.

Laissez vous guider par votre imagination, votre logique  
et votre sens du travail d'équipe dans cet atelier en 2  
parties.

POUR PLUS D'INFORMATIONS :  
SIMON JANOT (HDF) : [SIMON.JANOT@ARCI-HDF.ORG](mailto:SIMON.JANOT@ARCI-HDF.ORG)  
03.74.49.07.35 - 06.60.71.43.81

# PRÉSENTATION DE L'ATELIER

## POUR QUI ?

Pour les jeunes adolescents à partir de 11 ans. jusqu'à 10 participants afin de fluidifier le débat et les échanges avec le ou les intervenants.

## PAR QUI ?

L'Association Régionale des Cinémas Itinérants propose ces ateliers via ses circuits : CinéLigue HDF dans le Nord et le Pas-de-calais, Ciné rural 60 pour le département de l'Oise et les FDMJC 02 et 80 dans l'Aisne et Somme

## POUR QUOI ?

Pour ne pas rater le train de la technologie, nous avons conçu ces ateliers afin de découvrir et sensibiliser sur ces outils pleins de promesses que sont les casques de réalité virtuelle. En rapport avec les jeux, les stagiaires apprendront plus sur l'histoire de l'art, sur l'importance de savoir bien communiquer, sur la coopération et sur le handicap. Après chaque séance de jeu, un débriefing permet aussi de revenir sur l'expérience et d'orienter les jeunes dans l'apprentissage des nouvelles images et technologies.

## DÉROULEMENT DE L'ATELIER

A PARTIR DE 11 ANS - JUSQU'À 10 PARTICIPANTS (2 FOIS 2H)

## 4 JEUX DIFFÉRENTS

### TILT BRUSH

JEU DE PEINTURE EN 3D, LES STAGIAIRES DEVRONT RÉALISER UNE ŒUVRE D'ART COLLABORATIVE.

### NOTES ON BLINDNESS

UNE EXPÉRIENCE PROPOSÉE PAR ARTE DANS LEQUEL LE JOUEUR EST PLONGÉ DANS LA VIE D'UNE PERSONNE MALVOYANTE

### KEEP TALKING AND NOBODY EXPLODES

MET EN SCÈNE UN DES JOUEURS COMME DÉSAMORCEUR D'UNE BOMBE, TANDIS QUE LES SPECTATEURS DOIVENT LE GUIDER

### GADGETEER

LES STAGIAIRES PRENDRONT LE RELAI POUR CRÉER UNE RÉACTION EN CHAÎNE LUDIQUE ET SPECTACULAIRE.

# ATELIER INTELLIGENCE

## ARTIFICIELLE

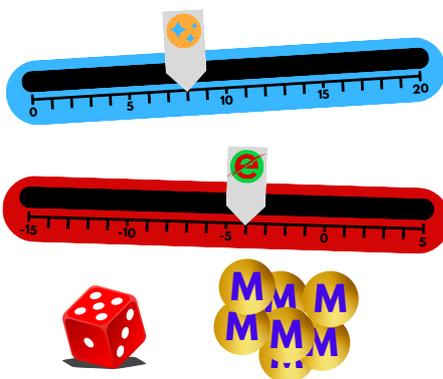


DÈS  
**12**  
ANS

12 PERSONNES  
MAX.

L'ASSOCIATION RÉGIONALE DES CINÉMAS ITINÉRANTS PROPOSE DES ATELIERS LUDIQUES ET PÉDAGOGIQUES AUTOUR DE L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE.

Elle prend de plus en plus de place dans nos vies et pourtant, nous la comprenons mal. Qu'est-ce qu'il se cache derrière cette technologie ? Découvrez le grâce à un jeu de société développé pour l'atelier.



POUR PLUS D'INFORMATIONS :  
SIMON JANOT (HDF) : [SIMON.JANOT@ARCI-HDF.ORG](mailto:SIMON.JANOT@ARCI-HDF.ORG)  
03.74.49.07.35 - 06.60.71.43.81

# PRÉSENTATION DE L'ATELIER

## POUR QUI ?

Ateliers conçus pour un groupe de 4 à 12 adolescents maximum (à partir de 12 ans) afin que la discussion et les débats soient fluides.

## PAR QUI ?

L'Association Régionale des Cinémas Itinérants propose ces ateliers via ses circuits : CinéLigue HDF dans le Nord et le Pas-de-calais, Ciné rural 60 pour le département de l'Oise et les FDMJC 02 et 80 dans l'Aisne et la Somme

## POUR QUOI ?

L'intelligence artificielle prend une place de plus en plus grande dans notre environnement de tous les jours : réseaux sociaux, smartphones, voitures autonomes, prévisions météo, santé... Et l'arrivée des intelligences artificielles génératives (ChatGpT, MidJourney, Mistral...) posent encore de nouvelles questions sur notre rapport à la technologie. Comment marchent ces modèles d'IA, comment détecter les textes et images générées par ordinateur, quelles sont les entreprises qui les conçoivent ? Autant de questions autour desquelles discuter pour comprendre les innovations que l'IA apporte mais aussi quelles précautions prendre face à elle.

.....

## DÉROULEMENT DE L'ATELIER

A PARTIR DE 12 ANS - JUSQUE 12 PARTICIPANTS (2H)

- Comment fonctionnent les modèles d'intelligences artificielles génératives
- Jeu de société autour de la création d'un modèle d'intelligence artificielle.
- Prévention sur les différents usages
- L'intelligence artificielle et le cinéma, quels sont les enjeux ?
- L'intelligence artificielle et les fake news, comment reconnaître les images générées par intelligence artificielle ?

# ATELIER PEUR AU CINÉMA



DÈS  
**12**  
ANS

15 PERSONNES  
MAX.

CINÉLIGUE HAUTS DE FRANCE ET L'ASSOCIATION REGIONALE DES CINÉMAS ITINÉRANTS PROPOSENT UN ATELIER SUR LA PEUR AU CINÉMA, À DESTINATION DES ADOLESCENTS ET PRÉ-ADOLESCENTS DES MILIEUX RURAUX ET PÉRI-URBAINS DES HAUTS-DE-FRANCE.

Nous avons tous été marqués ou dérangés par des images ou des scènes effrayantes et avoir peur au cinéma fait partie des émotions fortes que l'on recherche. Le cinéma d'épouvante et d'horreur fascine et attire l'attention des jeunes, ce genre cinématographique étant parmi les plus prisés des 12/25 ans.

L'atelier proposé leur permettra de comprendre les mécanismes de la peur utilisés dans les films, en passant par les plus faciles (faire sursauter à coup de jumpscars incessants) aux plus subtils (créer une atmosphère dérangeante ancrée dans la vie quotidienne des personnages).

POUR PLUS D'INFORMATIONS :  
SIMON JANOT (HDF) : [SIMON.JANOT@ARCI-HDF.ORG](mailto:SIMON.JANOT@ARCI-HDF.ORG)  
03.74.49.07.35 - 06.60.71.43.81

# PRÉSENTATION DE L'ATELIER

## POUR QUI ?

Ateliers conçus pour un groupe de 10 à 15 adolescents maximum (à partir de 12 ans) afin que la discussion et les débats soient fluides.

## PAR QUI ?

CinéLigue-HdF et l'ARCI-HdF proposent ces ateliers en priorité aux points des circuits itinérants de CinéLigue-HdF (pour le Nord et le Pas-de-Calais), de Ciné rural 60 (pour l'Oise) et des FDMJC 02 et 80 (pour l'Aisne et la Somme).

## POUR QUOI ?

Le cinéma d'épouvante est très apprécié et consommé massivement par les jeunes. Mais ils ne connaissent pas toujours les classiques du genre et n'ont pas forcément l'occasion de découvrir les dernières sorties. Grâce à une sélection élaborée par nos soins, les participants choisiront le film à projeter parmi une large sélection d'œuvres classiques et contemporaines de nationalités différentes, après avoir visionné des bandes annonces. À eux ensuite d'organiser la projection qui leur ressemble et de communiquer pour que le public soit au rendez-vous.

## DÉROULEMENT DE L'ATELIER

A PARTIR DE 12 ANS - JUSQUE 15 PARTICIPANTS

LA SÉANCE DEVRA ÊTRE PROGRAMMÉE DANS UN INTERVALLE DE DEUX À QUATRE SEMAINES APRÈS LA PREMIÈRE PARTIE DE L'ATELIER, POUR LAISSER LE TEMPS AUX JEUNES DE SE PRÉPARER AU MIEUX.

### ATELIER DE PROGRAMMATION (2H)

LES JEUNES CRÉENT UN ÉVÈNEMENT CINÉMA EN CHOISSANT UN FILM PARMIS UNE SÉLECTION QUI LEUR SERA PRÉSENTÉE. ILS SERONT AMENÉS À ASSURER LA PARTIE COMMUNICATION (RÉSEAUX SOCIAUX, AFFICHES, ETC...) ET À PRÉPARER L'ANIMATION (ACCUEIL, PRÉSENTATION, RETOUR SUR LE FILM). LES INTERVENANTS LES ACCOMPAGNENT ET LES CONSEILLENT TOUT AU LONG DU PROCESSUS.

### ACCOMPAGNEMENT DE LA SÉANCE

PRÉSENTATION PUIS PROJECTION DU FILM CHOISI, SUIVIES D'UNE ANIMATION ET D'UN ÉCHANGE AVEC LE PUBLIC. L'ÉVÈNEMENT EST ORGANISÉ ET ANIMÉ PAR LES JEUNES, NOUS PRENONS EN CHARGE LA PARTIE TECHNIQUE DE LA PROJECTION. LES PLACES DES JEUNES AYANT PARTICIPÉ À L'ATELIER SONT OFFERTES PAR L'ARCI.