# Construire les Compétences du Conteur :

# Cadre des niveaux de compétences du Conteur

FEST : Paul Groos, Franck Belt, Guy Tilkin en collaboration avec Veva Gerard et Luis Correia Carmelo

Co-financé par le programme Europe Créative de l'Union Européenne



## Résumé

Le référentiel des niveaux de compétence propre à l'art du conte est en réalité une décomposition des compétences des principaux domaines de la narration en huit couleurs, présentée sous forme de résultats d'apprentissage (en termes de connaissances, de compétences et d'attitudes), répartis sur huit niveaux, en utilisant des descripteurs de niveaux et des critères.
Cette décomposition permet de clarifier la progression dans le développement des compétences, allant des débutants aux niveaux avancés, et montre ce qu'implique une compétence à un certain niveau du CEC : Cadre Européen des Certifications (*EQF : European Qualification Framework*).

## Introduction

Dans ce livret, vous trouverez un référentiel des niveaux de compétence construit à partir du tableau de la narration en huit couleurs - un modèle de compétences décrivant les différents thèmes propres aux Arts de la Parole - ainsi qu'à partir du Cadre Européen des Certifications (CEC/EQF).
Son objectif est de décrire plus en détail les compétences et les niveaux de compétence pour les conteurs et la narration. De plus, cet outil facilite un enseignement et un apprentissage fondés sur les compétences, montre la nature d'une compétence et offre une source d'inspiration pour des résultats d'apprentissage gradués en termes de connaissances, de savoir-faire (le mot *skill* évoque aussi l'habileté, le talent, la maîtrise ou la performance) et d'attitudes.

Il peut être utilisé par :

- Les collectifs de conteurs, les formateurs, les enseignants et les écoles, pour calibrer leurs cours et ateliers existants, ou en développer de nouveaux.

- Les conteurs individuels, à fin d'auto-évaluation et d'auto-apprentissage.
  Le Référentiel des Compétences du Conteur (RCC/*CLF : Competence Level Framework*) rend les cours plus aisés à comparer à l'échelle internationale.

Les enseignants en milieu scolaire peuvent aussi utiliser le RCC pour évaluer quels niveaux de compétences en conte peuvent être enseignés à des adultes ou des enfants d'âges et de niveaux différents, afin d'intégrer le conte dans les pratiques éducatives quotidiennes.

On peut considérer le RCC comme **la deuxième étape d'une fusée à trois étages** :

Le tableau en 8 couleurs représente la première étape, c'est-à-dire une description générale et ouverte des différentes compétences (voir plus bas).

Le RCC représente la 2ème étape : toujours général, mais décrivant en détail des niveaux spécifiques de compétence.

Le troisième étage représente un programme spécifique propre à chaque organisation ou école, qui choisit ses priorités, l'ordre, la méthode et la vitesse de mise en œuvre du système de compétences.



Les paragraphes suivants expliqueront brièvement le tableau en couleurs et le CEC, ainsi que leur lien avec le RCC.
Quelques réflexions, interrogations et principes à la base de la création du RCC seront partagés, ainsi que des conseils d'utilisation en fonction de votre rôle dans le domaine du conte, des arts ou de l'éducation.

## Le Tableau en 8 Couleurs (S8C)

Ce tableau, développé par Veva Gerard en collaboration avec FEST, est une description des 8 domaines de compétence en matière de conte.
Les quatre premiers — Recherche, Artisanat, Art et Performance — sont considérés comme les domaines principaux, dans lesquels tout conteur devrait atteindre un certain niveau de compétence.
Les quatre autres — Formation, Conte appliqué, Tradition et Entrepreneuriat — sont des domaines complémentaires, dans lesquels on peut se perfectionner selon ses besoins ou envies.

Chaque domaine est divisé en cinq compétences. Le cadre S8C complet contient 40 compétences.
Ce RCC est limité aux quatre principaux domaines de compétences et décrit donc les 20 compétences sur lesquelles tout conteur devrait travailler.
Pour plus d'informations sur le tableau en couleurs et pour se familiariser avec les compétences et leur articulation, il est fortement recommandé d'obtenir la boîte à outils portant ce titre, soit physiquement via FEST, soit numériquement, de lire les livrets qu'elle contient et de travailler avec les autres outils. *(Note du traducteur : je possède une boîte à outils complète, me demander si besoin).*
Avoir une certaine expérience avec la boîte à outils sera d'une grande aide pour comprendre et travailler avec ce RCC.

## Cadre Européen des Certifications (CEC)

Afin de faciliter la comparaison des qualifications éducatives (diplômes, certificats, etc.), l'UE a développé le CEC. Il décrit 8 niveaux de résultats d'apprentissage, allant de très basiques à extrêmement avancés.
Il décrit ces résultats en termes de Connaissances, Compétences et Autonomie.

| Niveau | Connaissances | Compétences | Autonomie/Responsabilité |
|---|---|---|---|
| 1 | Connaissances générales de base | Compétences de base nécessaires pour effectuer des tâches simples | Travailler ou étudier sous supervision directe dans un contexte structuré |
| 2 | Connaissances factuelles de base dans un domaine de travail ou d'étude | Compétences cognitives et pratiques de base pour utiliser les informations pertinentes afin de réaliser des tâches et résoudre des problèmes de routine à l'aide de règles et d'outils simples | Travailler ou étudier sous supervision avec une certaine autonomie |
| 3 | Connaissance des faits, principes, processus et concepts généraux dans un domaine de travail ou d'étude | Un éventail de compétences cognitives et pratiques nécessaires pour accomplir des tâches et résoudre des problèmes en sélectionnant et en appliquant des méthodes, outils, matériaux et informations de base | Prendre la responsabilité de l'exécution des tâches au travail ou dans les études ; adapter son propre comportement aux circonstances pour résoudre des problèmes |
| 4 | Connaissances factuelles et théoriques dans des contextes larges au sein d'un domaine de travail ou d'étude | Un éventail de compétences pratiques et cognitives requises afin de générer des solutions à des problèmes spécifiques dans un domaine de travail ou d'étude. | Exercer une gestion autonome dans des contextes de travail ou d'études généralement prévisibles mais sujets à changement ; superviser le travail de routine des autres, en assumant une certaine responsabilité pour l'évaluation et l'amélioration des activités |
| 5 | Connaissances spécialisées, complètes, factuelles et théoriques dans un domaine de travail ou d'étude, ainsi qu'une conscience des limites de ces connaissances | Un éventail complet de compétences cognitives et pratiques requises pour développer des solutions créatives à des problèmes abstraits. | Exercer la gestion et la supervision dans des contextes où il y a des changements imprévisibles ; examiner et développer sa performance et celle des autres. |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 6 | Connaissances avancées dans un domaine de travail ou d'étude, impliquant une compréhension critique des théories et des principes. | Compétences avancées, démontrant maîtrise et innovation, nécessaires pour résoudre des problèmes complexes et imprévisibles dans un domaine spécialisé de travail ou d'étude. | Gérer des activités techniques ou professionnelles complexes ou des projets, en assumant la responsabilité de la prise de décision dans des contextes de travail ou d'étude imprévisibles ; assumer la responsabilité du développement professionnel des individus et des groupes. |
| 7 | Connaissances hautement spécialisées, dont certaines sont à la frontière du savoir dans un domaine de travail ou d'étude, servant de base à une pensée originale et/ou à la recherche. Conscience critique des questions de savoir dans un domaine et à l'interface entre différents domaines. | Compétences spécialisées de résolution de problèmes, nécessaires en recherche et/ou en innovation, pour développer de nouvelles connaissances et procédures, et pour intégrer les connaissances de différents domaines. | Gérer et transformer le travail ou les contextes d'étude qui sont complexes, imprévisibles et nécessitent de nouvelles approches stratégiques ; assumer la responsabilité de la contribution au savoir professionnel et à la pratique, et/ou de l'évaluation des performances stratégiques des équipes. |
| 8 | Connaissances à la frontière la plus avancée d'un domaine de travail ou d'étude, et à l'interface entre différents domaines. | Les compétences et techniques les plus avancées et spécialisées, incluant la synthèse et l'évaluation, nécessaires pour résoudre des problèmes critiques en recherche et/ou en innovation, et pour étendre et redéfinir les connaissances ou les pratiques professionnelles existantes. | Faire preuve d'une autorité substantielle, d'innovation, d'autonomie, d'intégrité académique et professionnelle, et d'un engagement constant dans le développement de nouvelles idées ou processus à la frontière du travail ou des contextes d'étude, y compris la recherche. |



Le **CEC** est une manière de calibrer les pratiques éducatives.

Chaque pays a créé son propre Cadre National de Certification dans lequel leur système éducatif régulier a été décrit selon le langage et la systématique du CEC.

Il est possible, bien que rare, qu'un secteur crée aussi son propre Cadre de Qualification Sectoriel.
Pour les arts visuels et du spectacle, un tel cadre partiel existe. Toutefois, il est trop général pour être d'une utilité immédiate aux conteurs.

Notre **RCC** est subdivisé en 8 niveaux, comme le CEC. De plus, les descripteurs généraux du CEC ont été utilisés comme source d'inspiration.
D'une certaine manière, notre RCC ressemble à un CEC pour le conte, **à une différence importante près** : le RCC contient des **compétences**, pas des **qualifications**.

Un **Cadre de Qualification** est un système de mesure : il est utilisé pour déterminer le niveau de compétence d'une personne et pour délivrer des diplômes ou certificats au niveau approprié.
On peut, dans une certaine mesure, évaluer les **connaissances**, **compétences** et **autonomie** de quelqu'un pour déterminer son niveau.

Un **Cadre de Compétences** fournit des descripteurs et des indicateurs pour le niveau auquel un individu travaille.
Les compétences sont définies comme un ensemble cohérent de **connaissances**, **compétences** et **attitudes**, selon **le tableau en 8 couleurs.**

Les **attitudes** ne peuvent pas être mesurées et ne peuvent donc pas faire partie d'un système de qualification. Mais elles peuvent indiquer le niveau de progrès d'un individu dans un domaine précis. En conséquence, elles n'ont pas leur place dans un référentiel de compétences mais fournissent des informations importantes dans un cadre de compétences.



## Construction des niveaux de compétence

Vous pouvez considérer le Cadre de Compétences en Storytelling (narration) comme une carte en quadrillage d'une ville, comme New York, divisée en parcelles, avec un bâtiment sur chaque parcelle. Chaque bâtiment a huit étages, correspondant aux niveaux du CEC - Cadre Européen des Certifications.

À chaque étage, il y a trois pièces : une pour les **Connaissances**, une pour les **Compétences** et une pour les **Attitudes**. Ces pièces sont reliées entre elles par des portes et des couloirs. On ne peut pas visiter une pièce sans jeter un œil aux deux autres, car tout ce qui s'y trouve est interconnecté.

Dans chaque pièce se trouvent des descripteurs et des indicateurs propres à ce niveau particulier, dans ce bâtiment particulier.

- **Les Connaissances** décrivent ce qu'il faut savoir à ce niveau.
- **Les Compétences** sont votre capacité à réaliser certaines activités.
- **Les Attitudes** représentent les processus mentaux, les émotions et l'état d'esprit attendus à ce niveau.

Quand vous travaillez une compétence, vous entrez dans le bâtiment au rez-de-chaussée, explorez les trois pièces jusqu'à les connaître parfaitement, puis vous montez à l'étage suivant. Et ensuite, peut-être, vous quittez ce bâtiment pour explorer quelques étages d'un autre. Puis d'un autre encore.

En général, vous passerez plus de temps dans certains bâtiments que dans d'autres, selon ce que vous jugez important ou ce dont vous avez besoin. Dans certains bâtiments, vous grimperez rapidement les trois ou quatre premiers étages, tandis que dans d'autres, vous serez encore au rez-de-chaussée au même moment.

Au passage : les étages ont de grandes fenêtres permettant de voir ce qu'il y a dans d'autres bâtiments. Beaucoup possèdent même des passerelles reliant les étages supérieurs de différents bâtiments. C'est un système entièrement interconnecté, en trois dimensions, qui vous permet de vous familiariser avec plusieurs bâtiments à la fois.

Finalement, vous atteindrez peut-être le dernier étage de quelques bâtiments. La vue de là-haut est à couper le souffle. Mais même si ce n'est pas le cas, si vous atteignez les niveaux quatre, cinq ou six dans la majorité des bâtiments, vous serez un conteur très compétent et polyvalent. Il vous faudra cependant visiter beaucoup de bâtiments et monter beaucoup d'escaliers.

Parfois, vous constaterez que vous possédez déjà les connaissances ou les compétences indiquées à un niveau supérieur, tout en réalisant des activités d'un niveau inférieur. De même, vous pourrez avoir exploré seulement une partie d'une pièce d'un étage particulier, en laissant temporairement de côté le reste. C'est tout à fait normal.



Les niveaux ne sont pas rigides, et il existe de nombreuses échappatoires, gaines d'aération et sorties de secours qui offrent des passerelles ou des aperçus d'une pièce d'un niveau à une pièce similaire à un autre niveau, en contournant temporairement d'autres pièces ou parties de pièces. Cependant, vous devrez un jour avoir visité toutes les pièces d'un étage inférieur pour être bien préparé à gravir un étage supérieur.

## Conteurs et niveaux

Dans le tableau suivant (non inclus ici), les tranches d'âge et les niveaux d'éducation sont indiqués pour faciliter l'utilisation du RCC dans l'éducation formelle. En matière d'art du conte, ces éléments ne doivent pas être vus comme des faits rigides.

Les connaissances, activités et attitudes associées à un certain niveau peuvent être atteintes par quelqu'un à la fin de la tranche d'âge ou du niveau scolaire correspondants. Mais ces compétences peuvent néanmoins devoir être acquises par un conteur débutant bien plus âgé, qui ne fait que commencer son parcours dans l'art du conte.
À l'inverse, de jeunes conteurs talentueux peuvent progresser à travers les niveaux beaucoup plus rapidement et « avoir de l'avance sur leur âge ».



## Cadre des Compétences du Conteur

| Niveau | Tranche d'âge typique | Niveau scolaire typique | Description | Performances typiques : durée, complexité, qualité, originalité | Formation typique | Autonomie |
|---|---|---|---|---|---|---|
| **1** | 4-8 ans | Maternelle et début de l'école primaire | **Entrée.** Les conteurs débutants commencent à travailler leurs compétences à l'un de ces trois niveaux, selon leur éducation et expérience antérieures. Rarement, quelqu'un ayant une formation poussée ou de l'expérience dans un domaine connexe (par exemple : arts de la scène, enseignement, recherche en langues) peut posséder dès le départ quelques compétences à un niveau supérieur. | Très courtes, ponctuelles, devant des camarades, la famille, des amis. Les histoires sont courtes et simples. La qualité des performances est inégale au début, mais s'améliore jusqu'à la fin du niveau 3. | Formation générale de débutant, ateliers d'introduction, accompagnement individuel de base, retours de pairs | Aucune : chaque étape nécessite l'aide et l'encadrement d'un enseignant ou formateur. |
| **2** | 9-12 ans | École primaire | Vérifié : certaines activités peuvent être réalisées de manière autonome, mais un enseignant est nécessaire pour améliorer la qualité, la quantité et la durée des prestations. | | | |
| **3** | 13-15 ans | Début du secondaire | Autonomie limitée : enseignants et pairs sont nécessaires pour certains éléments de la compétence. | | | |

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| **4** | 16-18 ans | Lycée (fin du secondaire) | **Consolidation et expansion.** Les conteurs accumulent de l'expérience et gagnent en confiance. Ils commencent à chercher des formations adaptées à leurs capacités, désirs et besoins, tout en consolidant leurs compétences générales en storytelling. À la fin du niveau 5, un conteur est considéré comme « pleinement qualifié ». | Prestations plus longues, données ponctuellement dans un cadre ordinaire, devant différents publics. La qualité est généralement satisfaisante. Les histoires sont modérément complexes. Le conteur montre de la créativité et de la polyvalence. | Formation générale intermédiaire, stages, accompagnement individuel, mentorat, ateliers de spécialisation, retours de pairs, auto-évaluations occasionnelles | Les enseignants et pairs expérimentés sont utiles pour challenger et affiner, et pour des activités avancées. |
| **5** | 18-20 ans | Enseignement professionnel | Autonomie totale : le conteur peut travailler de manière indépendante dans le domaine du storytelling, faisant appel à des spécialistes ou enseignants uniquement pour des besoins spécifiques. Il demande de l'aide en cas de besoin ou lorsqu'il recherche de nouveaux défis. | | | |
| **6** | 18-20 ans | Licence (Bachelor) | **Spécialisation.** Tous les conteurs ne doivent pas atteindre ce niveau pour chaque compétence, ni même pour la plupart, pour être un conteur accompli. Au niveau 6, le conteur commence à se spécialiser. Alors que les conteurs des niveaux inférieurs travaillent souvent de manière similaire, ici leur manière d'« investir » une compétence diffère. Ils trouvent leur propre voix, leur style personnel, en s'appuyant sur une base théorique solide. | Toute durée, toute fréquence, tout public, toute histoire. La qualité de la performance est élevée, même dans des conditions exigeantes. Les histoires et performances sont complexes, avec une touche personnelle et une qualité originale. | Formation générale avancée, masterclasses, stages spécialisés, coaching, mentorat, tutorat, recherche, expérimentation, auto-évaluation systématique. | **Totale et spécialisée** : le conteur a seulement besoin de pairs ou formateurs spécialisés, car il devient lui-même un spécialiste. |

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| **7** | 20-22 ans | Master | **Unicité et théorie.** Les conteurs atteignent rarement les niveaux 7 ou 8 pour plus de quelques compétences. Un conteur à ce niveau est très unique. Même si les conteurs des niveaux inférieurs utilisent des bases théoriques, ici la pratique est intensément personnelle et originale. | Histoires et performances extrêmement complexes, pouvant prendre beaucoup de temps à préparer. Elles sont uniques, réalisables uniquement par ce conteur. La qualité est exceptionnellement élevée. | Masterclasses très avancées et spécialisées, co-apprentissage, recherche originale avancée, expérimentation, auto-évaluation avancée. | **Totale et hautement spécialisée** : le conteur inspire et enseigne à d'autres dans ses domaines spécialisés. |
| **8** | 22-30 ans | Doctorat (PhD) | **Unique et influent.** Le conteur à ce niveau inspire et influence le domaine du storytelling lui-même. | Performances uniques, de très grande qualité, portées par une expertise inégalée. | | |



Dans le cadre de la recherche, les conteurs de niveau 7 sont censés avoir une connaissance approfondie et un regard critique sur la littérature orale dans son ensemble.
Au niveau 8, ils créent de nouvelles connaissances en menant des recherches approfondies et innovantes, puis diffusent ces savoirs à travers des écrits, des conférences, l'enseignement, et en incarnant de manière exemplaire cette compétence.

## Les niveaux de compétence – réflexions, dilemmes et choix

Le choix le plus important à faire concernait le degré de précision ou de généralité avec lequel les Connaissances, Compétences et Attitudes de chaque compétence à chaque niveau de compétence devaient être décrites.
Le tableau en 8 couleurs est très général, sans distinguer de niveaux ni décrire la progression dans les compétences.
Un programme d'études, en revanche, doit être très précis, détaillant ce que l'élève doit faire, comment et quand. Le RCC - Référentiel des Compétences du Conteur - se situe quelque part entre les deux : suffisamment général pour permettre tous les types de programmes, mais assez spécifique pour que les indicateurs de niveau aient du sens.

Dans le RCC, très peu d'éléments sont quantifiés, ce qui laisse une grande marge d'interprétation aux organisations pour l'adapter à leur méthode.

Souvent, il ne sera pas possible d'identifier avec précision le niveau de compétence d'un élève ou d'une formation. Comme le RCC n'est pas un cadre de qualification, ce n'est généralement pas nécessaire. Une indication approximative suffit à des fins pratiques.

Une autre décision prise a été de ne pas inclure les connaissances, compétences et attitudes qui ne concernent pas spécifiquement l'art du conte.
Celles-ci sont présupposées et peuvent être attendues chez toute personne apprenant et travaillant dans n'importe quel domaine, à tout niveau. Ces éléments peuvent devenir plus complexes à des niveaux supérieurs.

Exemples :

- Connaissances : savoir lire, savoir accéder à une bibliothèque, utiliser Internet, connaître au moins une langue, savoir faire de la recherche.

- Compétences : savoir utiliser un ordinateur, faire une recherche web, discuter de manière constructive, se concentrer, parler.

- Attitudes : être disposé à partager, à apprendre, à s'exprimer par le langage ; être curieux, ouvert, flexible, prêt à influencer les autres.

De nombreux éléments de connaissance, compétence et attitude pourraient figurer dans différentes compétences, voire à différents niveaux. Dans la plupart des cas, un choix a été fait pour placer chaque activité dans la compétence la plus pertinente.

Cependant, les compétences ne doivent pas être considérées isolément – comme le souligne le tableau en couleurs : elles forment un ensemble cohérent et interdépendant.
Jusqu'au niveau 5, aucune compétence ne peut être développée de manière totalement isolée des autres.

Au-delà, un conteur peut (et le fait souvent) se spécialiser dans un nombre limité de compétences (par exemple : maîtriser un autre vocabulaire artistique comme la musique, le chant, le théâtre d'objet, la marionnette, le clown,…).

Nous avons essayé de rendre le langage des tableaux de niveaux de compétence aussi explicite que possible, malgré l'espace limité, en fournissant souvent des exemples pour clarifier. Ces exemples doivent être considérés comme tels : une liste limitée de possibilités.

Pour éviter de répéter sans cesse "être capable de", nous avons rédigé les éléments dans les colonnes de compétences sous forme d'activités. En ajoutant "être capable de" en début de phrase, cela devient une compétence.

Par exemple :

- « Rechercher des histoires dans différentes sources » est une activité.

- « Être capable de rechercher des histoires dans différentes sources » est une compétence.

Chaque niveau inclut tous les niveaux inférieurs dans la même colonne.
Un conteur de niveau 5 est donc censé avoir déjà acquis tous les indicateurs et descripteurs de compétence des niveaux inférieurs.
Une case vide signifie que rien ne doit être ajouté à ce niveau, les descripteurs et indicateurs des niveaux inférieurs suffisent.

## Utiliser le RCC

**Vous êtes artiste-formateur, directeur.trice artistique d'une compagnie, responsable de formation dans un centre Ressources ou un centre d'arts vivants :**

Examinez les cours disponibles et **calibrez-les**. Réfléchissez aux compétences enseignées dans vos cours et ateliers, puis comparez-les avec les tableaux des pages suivantes.
À **quel niveau** ces compétences sont-elles enseignées ?

- Les cours pour **débutants** se situent généralement aux **niveaux 1, 2 ou 3**.
- Les cours **intermédiaires** correspondent aux **niveaux 3, 4 ou 5**.
- Les cours **avancés**, **masterclasses** ou formations spécialisées peuvent s'adresser aux **niveaux 5, 6**, voire **7**.
- Le **niveau 8** est extrêmement rare dans l'enseignement du conte.

Vous pouvez ainsi vérifier si vos cours sont proposés au niveau adéquat pour vos étudiants et si vous les avez **présentés et promus en conséquence**.

Le RCC peut ensuite vous aider à planifier vos prochaines étapes :

- proposer des cours à **différents niveaux** pour **d'autres publics cibles** ;
- enseigner **d'autres compétences** ;
- **comparer vos cours** à ceux proposés par d'autres écoles, instituts ou formateurs indépendants.

Vous pouvez également utiliser le RCC comme **outil d'évaluation** pour déterminer les niveaux de compétence de vos étudiants et fonder vos retours sur celui-ci.
Cependant, il **n'est pas conçu pour attribuer des notes**.
Les **qualifications** relèvent de la **responsabilité et de la compétence des organisations** individuelles dans chaque pays.
Le RCC peut bien sûr être **une source d'inspiration** pour créer un **outil de qualification personnalisé**, adapté à votre programme.

**Vous êtes conteur :**

Le RCC est un **puissant outil d'auto-évaluation**.
Faites une **liste mentale** de vos connaissances, compétences et attitudes, puis comparez-les aux tableaux. Les **cartes** et **outils** du tableau en couleurs peuvent vous aider.

Si vous réalisez une activité régulièrement et avec aisance, vous pouvez en conclure que vous **maîtrisez cette compétence à ce niveau**.

Ne soyez pas surpris de découvrir que, même au sein d'une même compétence, **vos connaissances, vos compétences et vos attitudes ne sont pas toujours au même niveau**.
Il est également courant de constater que vous êtes à **des niveaux très différents** selon les compétences – ou selon des domaines de compétence entiers. Par exemple, vous connaîtrez en

détail le répertoire mythologique grec mais presque rien sur les mythologies nordiques ou sud-américaines.

Cela peut être une **invitation ou un défi** à **élargir votre horizon ou approfondir votre formation** : vous entraîner, lire, demander de l'aide, évaluer, planifier, rechercher.

Cela peut **révéler vos angles morts** tout autant que **mettre en valeur vos forces**.
Si un formateur ou une école utilise le RCC, il devrait être **facile de trouver un cours au bon niveau** pour passer à l'étape suivante.

**Vous êtes enseignant dans l'enseignement général :**



Vous souhaitez faire une initiation au conte avec vos élèves ou étudiants ?
C'est une excellente idée !

Utilisez les **tranches d'âge** et **niveaux scolaires indiqués** pour estimer ce que vous pouvez attendre de vos apprenants.

Il est évidemment utile d'avoir suivi une formation au conte vous-même, mais si ce n'est pas le cas, **n'hésitez pas à utiliser le RCC** pour créer votre propre programme d'apprentissage à l'art du conte pour vos élèves.

Choisissez les compétences dans lesquelles vous vous sentez le plus à l'aise, consultez les descripteurs et indicateurs, et **traduisez-les en méthodes de travail adaptées**. N'hésitez pas à travailler en partenariat avec un artiste-conteur ou un Centre Ressources.

**Inspirez et soyez inspiré !**

## 1.1 ART : EXPÉRIMENTATION

*(c.-à-d. penser en dehors des sentiers battus ; improviser dans un cadre ; varier, combiner et jouer avec les éléments constitutifs ; essayer différentes possibilités ; lâcher prise sur les certitudes et accepter les coïncidences ; explorer différents styles...)*

Cette compétence concerne l'exploration de différentes possibilités par l'expérimentation artistique, **à l'intérieur et à l'extérieur de la zone de confort** du conteur, dans son travail sur les histoires et les performances.

| Niveau | Connaissances (cognitif) | Compétences (activité) | Attitudes (affectif) |
|---|---|---|---|
| **1** | Savoir que les éléments de ses histoires et de sa narration peuvent être modifiés. | Modifier des éléments simples de ses histoires ou de sa narration, selon les indications de l'enseignant. | Prendre plaisir à changer ses histoires et sa narration. |
| **2** | Connaître quelques éléments d'une histoire ou narration pouvant être changés. | Modifier plusieurs éléments de ses histoires et de sa narration, selon les indications de l'enseignant. | Oser improviser avec ses histoires et sa narration. |
| **3** | Connaître quelques façons d'expérimenter avec des histoires et de la narration. | Adapter ses histoires et sa narration selon les circonstances ou indications. | Être disposé à faire les choses différemment. |
| **4** | Connaître plusieurs méthodes d'expérimentation artistique. | Essayer plusieurs possibilités dans sa zone de confort. | Être ouvert à faire les choses de manière différente. |
| **5** | Connaître de nombreuses façons d'expérimenter artistiquement. | Essayer de nombreuses possibilités, à l'intérieur et à l'extérieur de sa zone de confort. | Être disposé à explorer différentes façons de faire, y compris hors de sa zone de confort. Oser lâcher prise sur les certitudes et accepter le hasard. |
| **6** | Connaître certains processus expérimentaux efficaces. | Tenter consciemment des possibilités en dehors de sa zone de confort. | Être enthousiaste à l'idée d'explorer des pistes nouvelles hors de sa zone de confort. |
| **7** | Savoir quels processus expérimentaux servent l'histoire. Avoir des connaissances théoriques sur les processus d'expérimentation artistique. | Essayer de nombreuses possibilités inspirées de connaissances théoriques. | Être disposé à utiliser la théorie pour guider ses expérimentations. |
| **8** | Avoir une connaissance approfondie des processus expérimentaux et de la théorie de l'expérimentation artistique. | Créer et partager de nouvelles formes d'expérimentation de l'art du conte. | Aimer inspirer les autres à expérimenter. |

## 2.2 PERFORMANCE : Gérer les conditions techniques, l'espace et le temps

*(par exemple : être conscient de la lumière et du son ; être à l aise sous les projecteurs ; savoir manier un micro ; utiliser l espace disponible ; respecter la durée prévue ; s adapter au cadre, etc.)*

Cette compétence concerne la capacité à travailler **avec** et **dans** les conditions physiques et techniques de la situation de la scène (au sens large), en termes d'**espace**, de **lumière**, de **son** et de **temps**.

| Niveau EQF | Connaissances (cognitif) | Compétences (activités) | Attitudes (affectif) |
|---|---|---|---|
| 1 | Savoir qu'il existe un espace dédié au storytelling. Savoir qu'une histoire a une certaine durée. | Utiliser l'espace de narration indiqué. | Être conscient de l'espace de narration. |
| 2 | Savoir que la taille et la disposition de l'espace influencent la performance. Savoir que la durée d'une histoire peut être déterminée et ajustée. Savoir qu'une performance de conte nécessite une intelligibilité vocale. | Se déplacer dans tout l'espace de narration tout en respectant ses limites. Déterminer et ajuster la durée d'une histoire avec l'aide de l'enseignant. Parler naturellement avec un micro ou un casque. | Vouloir prendre en compte l'agencement de l'espace de narration. Vouloir respecter la durée prévue. Être prêt à utiliser une amplification sonore si besoin. Être à l'aise avec le son de sa propre voix lorsque l'amplification est utilisée. |
| 3 | Savoir utiliser l'agencement de l'espace de narration. Savoir déterminer et ajuster la durée d'une histoire. Savoir qu'une performance peut nécessiter un éclairage ou une amplification sonore supplémentaire. Savoir que parler avec ou sans amplification demande des techniques différentes. | Utiliser l'agencement de l'espace, guidé par l'enseignant, pour choisir des spots de narration. Ajuster légèrement l'espace de narration pour l'adapter à la performance, avec l'aide de l'enseignant. Choisir une histoire de durée appropriée. Ajuster légèrement la durée d'une histoire pour qu'elle tienne dans le temps imparti. | Vouloir utiliser l'espace de narration comme partie intégrante de la performance. Trouver important de rester dans le temps imparti. Être conscient de la durée de l'histoire. |
| 4 | Savoir comment adapter l'agencement de l'espace. Savoir adapter la narration à l'espace. Savoir quand une histoire nécessite lumière ou amplification. Savoir comment ajuster significativement la durée d'une histoire. | Adapter l'espace pour qu'il corresponde à la narration, ou vice versa. Ajuster significativement la durée d'une histoire au temps imparti. Se tenir dans la lumière. Utiliser un micro ou un casque. | |

| | | | |
|---|---|---|---|
| **5** | Savoir installer l'éclairage et le son, avec l'aide d'un technicien. Connaître la terminologie des équipements standards des arts de la scène. Savoir adapter de manière significative l'espace scénique. | Installer l'éclairage et le son avec l'aide d'un technicien. Discuter et négocier à l'avance l'espace et les conditions techniques. Adapter significativement sa narration à un espace donné. Adapter significativement l'espace scénique selon les besoins de la narration. Ajuster précisément la durée de la narration pour respecter le temps imparti. | Être disposé à trouver un équilibre entre l'ajustement de la narration et l'aménagement de l'espace. Être prêt à installer l'éclairage et le son avec l'aide d'un technicien. Être disposé à discuter des conditions techniques à l'avance. Trouver essentiel de respecter le temps imparti. |
| **6** | Savoir établir un plan pour les conditions techniques de sa performance. Connaître les conditions les mieux adaptées à ses histoires. Savoir concevoir des décors. Savoir acquérir, installer et ajuster les équipements techniques. | Établir un plan pour la lumière et le son. Installer l'éclairage et le son, avec ou sans aide technique. Acquérir et créer des décors, accessoires, fonds de scène, etc. Improviser en cas de panne ou de problème technique imprévu. Modifier la narration en direct. | Ne pas avoir peur de la technologie. Être prêt à improviser et résoudre les problèmes techniques. Aimer travailler sur les décors, accessoires, fonds, etc. |
| **7** | Connaître ses préférences en matière de technologie, de disposition de l'espace scénique, d'éclairage, etc. Connaître la théorie de l'acoustique, de la lumière, de la visibilité, de l'intelligibilité, de la scénographie. | Utiliser les conditions techniques, l'espace scénique, etc. de manière personnelle et originale. Utiliser la théorie pour enrichir son répertoire en matière d'environnement technique et de scénographie. | Aimer utiliser la technologie. Aimer lire sur l'acoustique, l'éclairage, la scénographie, etc. |
| **8** | Avoir une connaissance approfondie de l'acoustique, de l'éclairage, de la scénographie, etc. | Créer des plans nouveaux et innovants pour les conditions techniques. Concevoir des décors uniques et originaux. Faire de la recherche sur l'acoustique, l'éclairage, la scénographie, etc. Diffuser cette recherche. | |