

Ecole et cinéma Calvados	Accompagnement pédagogique pour l'exploitation d'un film dans le cadre des enseignements
Avant la projection Objectifs : <ul style="list-style-type: none"> - détacher les enfants de la sidération des images, - rendre les enfants actifs lors du visionnement. 	Définir des règles de vie, de comportement au cinéma. Susciter les représentations initiales des élèves : <ul style="list-style-type: none"> - à partir de l'affiche - à partir de la bande annonce - à partir du titre - Amener les enfants à prendre conscience des relations son/image. <ul style="list-style-type: none"> ➤ Les enfants n'ont pas vu le film. Travailler sur la bande sonore seule, décrochée de l'image. Créer une fiction à partir de cette bande sonore, puis réaliser les illustrations (dessins, mises en scène photographiées...) de cette fiction. Numériser en diaporama ces productions plastiques et y superposer la bande sonore. Découvrir le film original et y confronter la création des enfants <ul style="list-style-type: none"> ➤ Les enfants découvrent le film sans la bande sonore. Essayer d'écrire l'histoire et les dialogues. Réaliser une bande sonore en fonction des images du film et de l'histoire réécrite. Découvrir le film original et y confronter l'adaptation des enfants.
Pendant la projection	Comportement social du spectateur : Silence (parole, téléphone portable (adultes accompagnateurs), respect du lieu, propreté
Après la projection Objectifs : <ul style="list-style-type: none"> - en fonction des cycles 1-2 ou 3 	
Dire	Faire part de ses émotions juste après la projection. Développer l'esprit critique en confrontant les différents points de vue. Argumenter en dépassant le « j'aime / j'aime pas » Résumer le film. Répondre aux problèmes d'incompréhension (dus à la V.O. ou non). Procéder à une dénotation puis à une connotation des éléments présents dans le film (les images et les sons, leurs mises en séquences produisent du sens, donnent accès à un langage symbolique). Revisionner des séquences de films avec arrêts sur images. Ils permettent de décrire l'image cinématographique par la composition des plans, le point de vue, le cadrage, la lumière, les décors... Utiliser des arrêts sur images pour vérifier les hypothèses. Enumérer les personnages reconnus. Définir leurs rôles, composer une fiche d'identité, préciser leurs relations. Expliciter les actions principales et moments forts, le thème ou le problème posé par le film. Débattre sur les thèmes abordés dans le film (le vol, la maladie, le pouvoir, le mal, la représentation d'un animal...) Reconstituer le récit (de vive voix, à partir de photogrammes ou de dessins de manières individuelles ou collectives). Travail sur la chronologie. Retrouver les références littéraires si elles sont présentes (conte ou roman). Elaborer une comédie musicale sur une ou plusieurs scènes (créer des dialogues, trouver des musiques, jouer et chanter). Rejouer des scènes du film en jouant sur les intonations fidèles avec le corps en action.

Lire	<p>Lecture du synopsis, du scénario, des dialogues, de la carte postale Lecture de contes ou d'œuvres littéraires en relation avec le film projeté. Lecture d'affiches, de cartes postales, de photogrammes à classer chronologiquement. Lecture d'images arrêtées (sans le son puis avec le son) Enumérer : je vois / j'entends / je me demande Lecture sonore de musiques, de bandes-son. Tri d'images (selon le point de vue, le cadrage...) Lectures complémentaires (histoire, géographie...) en liaison avec le thème filmique Inciter à la recherche documentaire (livres, Internet...)</p>
Ecrire	<p>Raconter sa scène préférée. Justifier. Retrouver des scènes comiques, dramatiques... Remplir une grille d'observation pour la structure du conte, la description des lieux, les portraits...(Penser à l'écriture schématique, à l'organigramme). Texte puzzle, images séquentielles à remettre en ordre avec des légendes. Imaginer une suite. Partir d'un ou plusieurs personnages du film et inventer un nouveau scénario Faire une fiche critique. Débattre au sujet d'un thème du film. Réaliser une enquête sur les perceptions du film au sein d'une école. Envisager une correspondance avec une équipe de tournage. Réaliser un jeu de société sous forme de jeu de l'oie ou autre, consistant en une série de questions sur le film, le réalisateur...</p>
Arts plastiques - Arts visuels Histoire des arts	<p>Situer le film sur une frise chronologique (en complément des autres films ou autres œuvres d'art rencontrées/analysées) Réaliser des personnages en modelage. Dessiner des scènes du film. Amener les enfants à recréer, par le dessin, le collage ou la peinture, des images séquentielles, les organiser chronologiquement façon storyboard, et réécrire le scénario. Créer des décors en dessins, en maquettes. Travail autour de la couleur, de la lumière et des ombres. Trier des images selon des paramètres plastiques (angle, échelle de plan, profondeur de champ...) Exprimer la valeur des plans : l'impression ou l'émotion produite. Prendre des prises de vues en jouant sur le cadrage, les échelles de plans, le point de vue. A partir des photos prises, les retravailler (sur papier ou ordinateur). Collages, morcellement, coloriage, hors-champ Réaliser un album (l'histoire ou une autre histoire) Réaliser un court métrage animé ou un roman photo Rejouer une scène (en caméra fixe) Réaliser une affiche Tisser des réseaux entre le film étudié et d'autres films visionnés en dehors de l'école, à partir d'une photo, d'une œuvre d'art...(image ricochet) Tisser des réseaux entre d'autres champs artistiques (arts du langage-arts du son- arts de l'espace- arts du spectacle vivant – arts du quotidien)</p>
Dossier cinéma (sur une année ou un cycle)	<p>Une partie :</p> <ul style="list-style-type: none"> • technique <ul style="list-style-type: none"> - le vocabulaire cinématographique (échelle de plan, mouvement de caméra, scénario...) Composer un abécédaire de l'univers cinématographique. - l'histoire du cinéma à replacer sur une frise chronologique (les grands moments : l'invention en 1895, le parlant en 1927, le technicolor en 1937) - l'origine géographique des films étudiés à repérer sur une carte géographique - la réalisation d'un film (organigramme sur les métiers du cinéma) - les genres cinématographiques (cf. doc. sur les genres) - la salle de cinéma (visite, documents sur son fonctionnement) • pratique <ul style="list-style-type: none"> - à partir du catalogue des films visionnés, recenser les différentes activités pédagogiques menées en classe <p>(Dans un classeur ou un cahier)</p>

Quelques idées pour mettre en place un *Cahier de cinéma*...

Le cahier de cinéma est la mémoire de l'aventure, la mémoire de son parcours culturel

Rencontres - Pratiques - Connaissances

Dans celui-ci, l'enfant conserve les traces de ses rencontres avec les films vus dans le cadre du dispositif. Bien entendu, on peut aussi y trouver tout ce qu'il a pu apprendre à l'occasion d'un travail de préparation ou d'exploitation des films.

De l'ordre de l'exploitation directe

- transcription des premières paroles collectives après la projection.
- échanges d'avis critiques et contradictoires (ce que l'on a vu, ce que l'on a ressenti, ce que l'on a compris par notre interprétation)
- travail autour de l'affiche du film avant, pour émettre des hypothèses sur le scénario par exemple, puis après le film pour comprendre comment l'affiche rend compte du contenu du film, noir et blanc ou couleur, composition, typographie, rapport textes / images...
- repérer sur une carte géographique l'origine géographique du film étudié et sur une frise historique son époque de réalisation.
- reconstituer le déroulement du film d'après ses souvenirs, en comparant ses souvenirs à ceux d'autres, en utilisant les photogrammes du livre vert. Faire une fiche critique
- résumer l'histoire sur un dessin ou par des textes écrits. Amener les enfants à recréer, par le dessin, le collage ou la peinture, des images séquentielles, les organiser chronologiquement façon storyboard, et réécrire le scénario.
- Prendre des prises de vues en jouant sur le cadrage, les échelles de plans, le point de vue. Essayer de rejouer quelques scènes du film.
- choisir un personnage du film et inventer pour lui une nouvelle aventure
- écrire un nouveau scénario
- 1) pour que se rencontrent des personnages empruntés aux trois films de la sélection,
- 2) nouveau voyage en lien avec les lieux des actions
- le document *École et cinéma / élève*, nommé « la carte postale » du film, quelle exploitation ?
- Le garde-t-on comme document à collectionner ou propose-t-on aux enfants de l'intégrer à une production plastique ?
- En analyse-t-on les images ? Que faire des textes (résumé...) ? S'en sert-t-on comme support de courrier correspondance ?
- exploitation du « cahier de notes sur... » comment l'exploiter avec les élèves (exemples : photocopies de photogrammes à remettre dans l'ordre, étude d'extraits du déroulant ou autres, travail autour de l'analyse de séquence)
- recherche, débat autour d'un thème lié au film
- productions d'écrits de différentes natures : résumé du film, article critique pour le journal scolaire, transcriptions d'échanges oraux, synthèse des points de vue divergents...

Pensez à légèrer clairement toutes ces traces du travail mené avec les élèves (explicité la démarche en quelques mots, décrire les dispositifs...) de façon que les enfants aient conscience des enjeux de cette activité cinéma. Les familles comprennent alors clairement les compétences visées propres à l'éducation du regard et à la construction d'un sens critique, en lien avec des activités de maîtrise des langages (oral, écrit).

Autour de l'idée de cinéma plus généralement

- faire un point sur la culture cinématographique de la classe : Qu'est-ce qu'un film ? Qu'as-tu déjà vu ?
- Il y a sans doute des films dont les enfants ont entendu parler mais qu'ils n'ont pas vus. Faire des observations pour définir et trier dessins animés, film fiction, bande annonce, animation numérique, documentaire...
- construire un exposé sur les différents métiers du cinéma liés à la naissance d'un film de l'idée originale de départ à la projection en salle (organigramme sur les métiers du cinéma)
- effectuer un reportage photo sur une rencontre avec un professionnel du cinéma : ensemble des questions des élèves et des réponses données par le projectionniste par exemple
- découvrir des supports d'écrits et d'images spécifiques au cinéma : programme, ticket, support promotionnel pour un film, revues du ciné, affichettes...
- connaître les différentes étapes de construction d'un film
- se construire quelques clés de lecture d'un film (cf. les codes cinématographiques)
- apprendre à faire une interview (du projectionniste) ou un reportage sur le lieu cinéma (compte rendu de la visite de la salle de projection)
- avoir vu des films en noir et blanc, des films en couleurs, des films muets et décrire les émotions produites
- étudier les genres cinématographiques
- prendre des repères dans l'histoire du cinéma Petite histoire du cinéma sous forme de frise (les grands moments : l'invention en 1895, le parlant en 1927, le technicolor en 1937). En cycle des approfondissements, cycle 3, on peut la mettre en lien avec des événements socioculturels et (ou) historiques qui influencent les artistes.
- construire un lexique spécifique au cinéma au fur et à mesure des ateliers de l'année... qui soit illustré (dessin ou photo en situation, par exemple le gros plan : photo d'un gros plan) ; on peut aller jusqu'à finaliser un travail sur le cadrage, le point de vue par une exposition de photographies, un diaporama, un roman-photo, un travail sur le trucage et le montage par des clips (1 à 2 mn) des courts métrages (3 à 5 mn), un travail sur le bruitage ou la musique de film par une histoire musicale. (vocabulaire cinématographique : échelle de plan, mouvement de caméra, scénario...)
- Composer un abécédaire de l'univers cinématographique. Réaliser un jeu de société sous forme de jeu de l'oie ou autre, consistant en une série de questions sur le film, le réalisateur... créer des jeux de société en exploitant le récit, le caractère des personnages, les lieux de l'action...
- se lancer sur la piste du jeu dramatique, du théâtre (déplacements, dire un texte) ou à des chorégraphies en danse (posture, langage du geste, des corps) ; par exemple exploiter les différentes marches des personnages de *la petite vendeuse de soleil* de Djibril Mambety Diop - 1998: le son volontaire des béquilles, les courses effrénées des vendeurs, le déplacement en fauteuil en opposition aux personnages statiques (commissaire, dormeur au sol)... puis photos commentées des postures dans le cahier.
- Dans la majorité des cas, les écrits fonctionnels du cahier sont rédigés par les élèves et finalisent bon nombre d'expressions écrites. Parfois le texte reflète les recherches de l'élève, parfois c'est un débat de classe que l'on prend en notes, que l'on imprime ou que l'on recopie. L'enfant peut écrire sur son cahier de cinéma ses impressions intimes sur les films.

De l'ordre de la construction d'une culture commune

Ce sont des pages qui tissent progressivement des réseaux entre le film et d'autres films vus hors temps scolaire, seul, avec des amis, en famille, au ciné ou à la télévision. Des pages qui établissent des liens avec des lectures (romans, BD, conte, mythes, poésies...), des visites au musée, d'autres objets culturels (photographies, vidéos d'artistes, architecture...) « Tiens, ça me rappelle... » L'histoire des arts permet des rapprochements, des confrontations avec d'autres formes d'expression artistique comme la photographie (image ricochet), la peinture, la sculpture... « Tiens, j'ai déjà vu cela... » Lecture d'œuvres en écho puis pratique en ateliers (dessins, croquis, collages, inventer des personnages par assemblage de matériaux... prises de vues photographiques...) ; on peut d'ailleurs faire des photographies de productions enfantines que l'on colle dans le cahier de cinéma

Document réalisé à partir de travaux de stages dans l'Académie de l'Yonne et dans celle du Calvados