

PRESENTATION DU PROJET

DEMARCHE CHOISIE.

La démarche proposée dans ce projet est centrée sur LIRE, ANALYSER et PRODUIRE et alterne essentiellement des séances de littérature et d'arts visuels. Cependant, d'autres disciplines comme l'éducation musicale et l'histoire de l'art seront nécessaires à sa complète réalisation.

L'ensemble proposé se découpera en trois grandes phases :

Analyse d'une bande dessinée

- Reconnaître et à définir la bande dessinée
- Caractériser la bande dessinée
- Analyser les rapports que peuvent entretenir le texte et l'image (effets de redondance, complémentarité, juxtaposition, opposition ...).

Découverte des codes utilisés (tant au niveau textuel que visuel).

- Étudier les différentes formes de bulles et leur signification
- Étudier le sens de lecture à l'intérieur d'une planche et d'une vignette
- Étudier l'organisation générale d'une planche

Réutilisation de ces codes dans la création personnelle de bande dessinée. (en vue de la participation au concours de la BD d'Angoulême)

- Découvrir les différentes étapes qui marquent la fabrication d'une B.D.
- Découpage de la fable (texte et organisation des vignettes)
- Réalisation des dessins et réécriture du texte. Le rapport texte / image sera particulièrement travaillé.
- Fabrication des planches définitives

LES COMPETENCES VISEES PAR CE PROJET :

SOCLE COMMUN

Domaine 1 : Les langages pour penser et pour communiquer

- Comprendre, s'exprimer en utilisant la langue française à l'oral et à l'écrit
 - Parler, communiquer, argumenter à l'oral de façon claire et organisée.
 - Adapter son niveau de langue et son discours à la situation.
 - Écouter et prendre en compte ses interlocuteurs.
 - Adapter sa lecture et la moduler en fonction de la nature et de la difficulté du texte.
 - Pour construire ou vérifier le sens de ce qui est lu, combiner avec pertinence et de façon critique les informations explicites et implicites issues de la lecture.
 - Découvrir le plaisir de lire.
 - S'exprimer à l'écrit pour raconter, décrire, expliquer ou argumenter de façon claire et organisée.
 - Lorsque c'est nécessaire, reprendre ses écrits pour rechercher la formulation qui convient le mieux et préciser ses intentions et sa pensée.
 - Utiliser à bon escient les principales règles grammaticales et orthographiques.
 - Employer à l'écrit comme à l'oral un vocabulaire juste et précis.

- Dans des situations variées, recourir, de manière spontanée et avec efficacité, à la lecture comme à l'écriture.

Domaine 2 : Les méthodes et outils pour apprendre

- Organisation du travail personnel
 - Se projeter dans le temps, anticiper, planifier ses tâches.
 - Gérer les étapes d'une production, écrite ou non, mémoriser ce qui doit l'être.
- Coopération et réalisation de projets
 - Travailler en équipe, partager des tâches, s'engager dans un dialogue constructif, accepter la contradiction tout en défendant son point de vue, faire preuve de diplomatie, négocier et rechercher un consensus.
 - Apprendre à gérer un projet, qu'il soit individuel ou collectif.
 - En planifier les tâches, en fixer les étapes et évaluer l'atteinte des objectifs.
 - Savoir que la classe, l'école, l'établissement sont des lieux de collaboration, d'entraide et de mutualisation des savoirs.
 - Aider celui qui ne sait pas comme apprendre des autres.
 - Utiliser des outils numériques pour contribuer à ces modalités d'organisation, d'échange et de collaboration.

LES ENSEIGNEMENTS

Comprendre et s'exprimer à l'oral

- Participer à des échanges dans des situations diverses
 - Présenter une idée, un point de vue en tenant compte des autres points de vue exprimés.
 - Savoir construire son discours.

Lecture et compréhension de l'écrit

- Comprendre un texte littéraire et se l'approprier
 - Être capable de s'engager dans une démarche progressive pour accéder au sens.
 - Être capable de mettre en relation le texte lu avec les lectures antérieures, l'expérience vécue et les connaissances culturelles.
 - Être capable d'identifier les principaux genres littéraires (la fable et la bande dessinée) et de repérer leurs caractéristiques majeures.

Ecrire

- Ecrire à la main de manière fluide et efficace
 - Respecter la mise en page d'écrit variés.
- Rédiger des écrits variés
 - Connaître les caractéristiques principales des différents genres d'écrits à rédiger (la bande dessinée)
 - Mettre en œuvre une démarche de rédaction des textes.
- Réécrire à partir de nouvelles consignes ou faire évoluer son texte.
 - Concevoir l'écriture comme un processus inscrit dans la durée (enrichir sa première version par un retour réflexif guidé par l'enseignant).
- Prendre en compte les normes de l'écrit pour formuler, transcrire et réviser
 - Respecter la cohérence et la cohésion : syntaxe, énonciation, éléments sémantiques qui assurent l'unité du texte
 - Utilisation de connecteurs logiques
 - Prise en compte des formes d'organisation du texte propre au genre de la BD
 - Mobilisation des connaissances sur la ponctuation et la syntaxe.
 - Respecter les normes de l'écrit
 - Mobilisation des connaissances sur l'orthographe grammaticale.
 - Mobilisation des connaissances sur l'orthographe lexicale.

Culture littéraire et artistique

- Héros / héroïnes et personnages
 - Découvrir des œuvres, des textes et des documents mettant en scène des types de héros / d'héroïnes, des héros / héroïnes bien identifiés ou qui se révèlent comme tel.
 - Comprendre les qualités et valeurs qui caractérisent un héros / une héroïne.
 - S'interroger sur les valeurs socioculturelles et les qualités humaines dont il/elle est porteur, sur l'identification ou la projection possible du lecteur.
- La morale en question
 - Découvrir des récits, des récits de vie, des fables, des albums, des pièces de théâtre qui interrogent certains fondements de la société comme la justice, le respect des différences, les droits et les devoirs, la préservation de l'environnement.
 - Comprendre les valeurs morales portées par les personnages et le sens de leurs actions.
 - S'interroger, définir les valeurs en question, voire les tensions entre ces valeurs pour vivre en société.

Arts plastiques

- Expérimenter, produire, créer
 - Choisir, organiser et mobiliser des gestes, des outils et des matériaux en fonction des effets qu'ils produisent.
 - Représenter le monde environnant ou donner forme à son imaginaire en explorant divers domaines (dessin).
 - Rechercher une expression personnelle en s'éloignant des stéréotypes.
- Mettre en œuvre un projet artistique
 - Identifier les principaux outils et compétences nécessaires à la réalisation d'un projet artistique.
 - Se repérer dans les étapes de la réalisation d'une production plastique individuelle ou collective, anticiper les difficultés éventuelles.
 - Identifier et assumer sa part de responsabilité dans un processus coopératif de création.
 - Adapter son projet en fonction des contraintes de réalisation et de la prise en compte du spectateur.
- S'exprimer, analyser sa pratique, celle de ses pairs ; établir une relation avec celle des artistes, s'ouvrir à l'altérité
 - Décrire et interroger à l'aide d'un vocabulaire spécifique ses productions plastiques, celles de ses pairs et des œuvres d'art étudiées en classe.

Histoire des arts

- Relier des caractéristiques d'une œuvre d'art à des usages, ainsi qu'au contexte historique et culturel de sa création
 - Connaître les origines de la bande dessinée.

Écriture :

- rédaction de dialogue.
- organisation d'un récit en décomposant les différents moments de l'action.

Lecture /Etude de la langue :

- découvrir différents genres d'écrits : la bande dessinée et la fable.
- travailler une nouvelle stratégie de lecture
- enrichir son lexique : acquérir un répertoire de référence en BD
- reconnaître, dire et inventer des onomatopées.

Création d'une bande dessinée à partir d'une fable de Jean de La Fontaine

Arts visuels/Histoire des arts

- mettre en rapport l'image avec le texte.
- connaître les origines de la bande dessinée.
- créer des personnages, des décors et les mettre en relation avec le texte.
- découvrir les métiers de scénariste, dessinateur et coloriste de BD.
- se familiariser avec les outils et les techniques utilisés par les gens du métier (encrage, couleur, dessin...).

Coopération et réalisation de projets :

- travailler en groupe.
- s'exprimer et défendre son point de vue.
- accepter la critique.
- donner son avis sur une lecture de BD.