

PROJET CRÉATION DE FILM : DU MUET AU PARLANT

CM1 2013/2014

Axe du projet d'école : améliorer la production d'écrits

Compétences du socle mises en œuvre dans le projet

Palier 2

Compétence N°1 : La maîtrise de la langue française

Domaine : DIRE

- Langage oral

Échanger, débattre

Participer à un débat en respectant les tours de parole et les règles de la politesse.

Présenter à la classe un travail collectif.

Activités : créer le scénario du film muet

Réciter

Dire sans erreur et de manière expressive des textes en prose ou des poèmes (une dizaine).

Activités : apprendre par cœur son rôle pour jouer dans le film

Domaine : LIRE Lecture et Littérature

- Lecture :

Lire à haute voix avec fluidité et de manière expressive un texte d'une dizaine de lignes, après préparation.

Repérer dans un texte des informations explicites et en inférer des informations nouvelles (implicites).

Utiliser les outils usuels de la classe (manuels, affichages, etc.) pour rechercher une information, surmonter une difficulté.

- Littérature

Lire au moins un ouvrage par trimestre et en rendre compte ; choisir un extrait caractéristique et le lire à haute voix.

Adapter son comportement de lecteur aux difficultés rencontrées : notes pour mémoriser, relecture, demande d'aide, etc.

Se rappeler le titre et l'auteur des œuvres lues

Activités : Lire des textes documentaires, des albums pour se familiariser avec le monde du cinéma muet : Hugo Cabret (B Selznik) Aurore joue dans un film de Méliès, (Serge Hochain), divers documentaires sur Georges Méliès et le cinéma.

Domaine : ECRIRE

- Rédaction

Dans les diverses activités scolaires, noter des idées, des hypothèses, des informations utiles au travail scolaire.

Rédiger des textes courts de différents types (récits, descriptions, portraits) en veillant à leur cohérence, à leur précision (pronoms, mots de liaison, relations temporelles en particulier) et en évitant les répétitions.

Rédiger un court dialogue (formulation des questions et des ordres).

Activités : Ecrire le scénario du film sous forme de récit et de dialogues.

Ecrire la biographie de Georges Méliès, de Charlie Chaplin, de Buster Keaton

Faire le portrait des personnages des films burlesques.

Ecrire une bande dessinée (storyboard)

Domaine : VOCABULAIRE

- Acquisition du vocabulaire

Utiliser à bon escient des termes afférents aux actions, sensations et jugements.

- Maîtrise du sens des mots

Définir un mot connu en utilisant un terme générique adéquat

Utiliser le contexte pour comprendre un mot inconnu ; vérifier son sens dans le dictionnaire.

Activités : créer un répertoire de mots sur le thème du cinéma et de l'audio-visuel

Compétence N° 4 -Techniques usuelles de l'information et de la communication

Domaine : 2 ADOPTER UNE ATTITUDE RESPONSABLE

Prendre conscience des enjeux citoyens de l'usage de l'informatique et de l'Internet et adopter une attitude critique face aux résultats obtenus

Faire preuve d'esprit critique face à l'information et à son traitement.

Domaine : 3 CREER, PRODUIRE, TRAITER, EXPLOITER DES DONNEES

- Produire un document numérique : texte, image, son

- Utiliser l'outil informatique pour présenter un travail

Activités : taper les textes créés en production d'écrits et les illustrer

Utiliser une banque de sons pour l'associer à des courts-métrages muets

Domaine : 4 S'INFORMER, SE DOCUMENTER

Lire un document numérique

Chercher des informations par voie électronique

Découvrir les richesses et les limites des ressources de l'Internet

Activités : chercher des informations sur les différents personnages liés au projet (Méliès, Keaton, Chaplin...)

Compétence n° 6 : Compétences sociales et civiques

Domaine : AVOIR UN COMPORTEMENT RESPONSABLE

Respecter les règles de la vie collective, notamment dans les pratiques sportives
Respecter tous les autres, et notamment respecter les principes de l'égalité des filles et des garçons.

Domaine : CONNAITRE LES PRINCIPES ET FONDEMENTS DE LA VIE CIVIQUE ET SOCIALE

Avoir conscience de la dignité de la personne humaine et en tirer les conséquences au quotidien.

Activités : débats sur la différence, la tolérance, la solidarité

Compétence N° 7 : L'autonomie et l'initiative

Domaine : S'APPUYER SUR DES METHODES DE TRAVAIL POUR ETRE AUTONOME

Respecter des consignes simples en autonomie.

Isabelle Ferrandez

Etre persévérant dans toutes les activités.

Soutenir une écoute prolongée (lecture, musique, spectacle, etc.)

Domaine · FAIRE PREUVE D'INITIATIVE

S'impliquer dans un projet individuel ou collectif.

Activités · créer un court-métrage muet

Domaine · AVOIR UNE BONNE MAÎTRISE DE SON CORPS ET PRATIQUER UN SPORT

Se respecter en respectant les principales règles d'hygiène de vie ; accomplir les gestes quotidiens sans risquer de se faire mal.

Compétence 3 - Les principaux éléments de mathématiques et la culture scientifique et technologique -

PRATIQUER UNE DÉMARCHÉ SCIENTIFIQUE OU TECHNOLOGIQUE

Pratiquer une démarche d'investigation : savoir observer, questionner

Manipuler et expérimenter, formuler une hypothèse et la tester, argumenter, mettre à l'essai plusieurs pistes de solutions

Exprimer et exploiter les résultats d'une mesure et d'une recherche en utilisant un vocabulaire scientifique à l'écrit ou à l'oral

Activités · fabriquer des objets liés à l'histoire du cinéma (thaumatrope)

Connaître la persistance rétinienne et diverses expériences liées à l'optique

Compétence 5 - La culture humaniste

AVOIR DES REPÈRES RELEVANT DU TEMPS ET DE L'ESPACE

Identifier les périodes de l'histoire au programme

Connaître et mémoriser les principaux repères chronologiques (événements et personnages)

Activités · avoir quelques notions de l'histoire du cinéma, frise chronologique.

AVOIR DES REPÈRES LITTÉRAIRES

Lire des œuvres majeures du patrimoine et de la littérature pour la jeunesse

Établir des liens entre les textes lus

PRATIQUER LES ARTS ET AVOIR DES REPÈRES EN HISTOIRE DES ARTS

Distinguer les grandes catégories de la création artistique (littérature, musique, danse, théâtre, cinéma, dessin, peinture, sculpture, architecture)

Reconnaître et décrire des œuvres préalablement étudiées

Activités : étude de divers extraits de films burlesques, 5 burlesques (Ecole et cinéma), Les temps modernes, le ruée vers l'or, Monte la-dessus, Laurel et Hardy ; extraits de films de Georges Méliès Le voyage dans la lune ; extraits de films des Frères Lumière

Hugo Cabret (Martin Scorsese)

Pratiquer le dessin et diverses formes d'expressions visuelles et plastiques

Activités : création des décors pour le tournage du film

Interpréter de mémoire une chanson, participer à un jeu rythmique ; repérer des éléments musicaux caractéristiques simples

Activités : créer des bruitages, une musique pour accompagner le film muet

Inventer et réaliser des textes, des œuvres plastiques, des chorégraphies ou des enchaînements, à visée artistique ou expressive

Activités ; travailler le mime, les éléments chorégraphiques pour les gags du burlesque

Compétence 2 - La pratique d'une langue vivante étrangère

LIRE

Comprendre des textes courts et simples en s'appuyant sur des éléments connus (indications, informations)

Se faire une idée du contenu d'un texte informatif simple, accompagné éventuellement d'un document visuel

Activités : lire et comprendre les intertitres en anglais dans les films muets

RÉAGIR ET DIALOGUER

Communiquer, au besoin avec des pauses pour chercher ses mots

Se présenter ; présenter quelqu'un ; demander à quelqu'un de ses nouvelles en utilisant les formes de politesse les plus élémentaires ; accueil et prise de congé

Activités : apprendre quelques gestes simples du langage LSF

