

Cycle 2 Classe : CP/CE1 25 élèves	Cinéma d'animation : créer un diaporama	École Primaire Camille Vignot 85240 – Nieul sur l'Autize
--	--	---

Résumé du projet

À partir des courts métrages de Garri Bardine (vus dans le cadre « école et cinéma »), réalisation d'un diaporama reprenant l'univers visuel de ses films d'animation.

Mots clés libres

diaporama, image, création d'un univers visuel, écriture d'une histoire, lecture à haute voix.

Domaines d'activités

1. Arts visuels
2. Maîtrise du langage et de la langue française.

Durée

Projet pluridisciplinaire mené sur 6 semaines et 16 séances (à un rythme de 2 à 3 séances par semaine)

Compétences visées

- Produire des images en visant la maîtrise des effets et du sens ;
- Établir des relations entre les démarches et procédés repérés dans les œuvres et sa propre production ;
- Parler sur des images :
 - rapporter un récit en se faisant clairement comprendre ;
 - dégager la signification d'une illustration rencontrée dans un film d'animation.

Compétences techniques abordées en liaison avec le B2i école

Créer, produire, traiter et exploiter des données numériques

- Organiser dans un même document des médias différents (texte, image et son) de sa propre création ;
- Créer, produire un document numérique et le modifier.

Déroulement des activités (les étapes)

1. Visionnage des courts-métrages de Garri Bardine, au cinéma, après avoir fait émerger les représentations des élèves sur le cinéma et travailler en découverte du monde sur l'histoire et la technique du cinéma (création d'une frise chronologique et fabrication d'un taumathrope) ;
2. Création d'un personnage en réutilisant l'univers visuel de Garri Bardine : technique de la pâte à modeler ou utilisation directe d'objets (ce travail est accompagné, en littérature, de la découverte d'albums reprenant ces procédés visuels) ;
3. À partir du personnage inventé, écriture d'une histoire, par groupe. Un ou deux élèves de CM sont présents dans chaque groupe pour alléger la tâche d'écriture des petits ;
4. Découper les textes produits afin de parvenir à un story-board. Le story-board est construit à partir de montages photographiques des personnages créés ;
5. Réalisation plastique du décor des histoires ;
6. Production des images : photos numériques successives des différents « tableaux » de l'histoire ;
7. Taper les textes sur le logiciel (les images sont insérées par l'adulte) ;
8. Enregistrement des parties lues des histoires.

Le(s) matériel(s) et/ou logiciel(s) utilisé(s)

- 2 ordinateurs dans la classe
- Appareil photo numérique
- Logiciel Audacity
- Logiciel MCK3

Le plus du (des) outil(s) informatique(s)

Permettre de mettre sur un support écran sa production (comme au cinéma).

Ce qu'en pense l'enseignant(e) :

Cette finalisation entraîne une grande motivation chez les enfants et l'impression d'avoir « fait un travail de grand ».

Scénario proposé par Sarah PIGEAUD
Avril 2007