

Le projet : créer un film d'animation à partir d'un album

Réalisation d'un film d'animation :

- écriture de l'histoire
- plans réalisés et mis en scène puis photographiés par les élèves
- textes dits et enregistrés

pour aboutir à une représentation finale au groupe classe, aux autres classes, aux parents par la voie de la clef USB et du blog.

Déroulement sur la période

Plusieurs albums de la collection *Mandarine, la petite souris* de Noëlle et David Carter (Albin Michel) ont été lus aux élèves de la classe à plusieurs reprises.

Séance 1

1) Présentation du livre : *Le Noël de Mandarine, la petite souris*

Description puis émission d' hypothèses sur son contenu, sur le personnage principal en fonction des illustrations.

2) Observation de 5 pages

Construction du sens de l'histoire et de la logique narrative

3) Débat sans le livre

Retrouver la trame générale de l'histoire, les rencontres successives

4) Lecture et vérification des hypothèses

Pendant la lecture, repérage de la phrase récurrente « Et toi aussi, tu es une souris ? »

5) Dessin

Les élèves dessinent Mandarine et les animaux rencontrés.

Séance 2

1) Rappel : reconstitution de l'histoire avec, si besoin est, appui sur les images de l'album

2) Reformulation avec enrichissement du lexique, découverte de structures répétitives, utilisation de connecteurs de temps

3) Fabrication des personnages principaux de l'album (marionnettes)

Séance 3

Invention d'une nouvelle histoire : « L'anniversaire de Mandarine »

Travail collectif : dictée à l'adulte.

Écriture du texte :

- L'histoire de Mandarine servira de trame (mêmes personnages, lieux, déroulement) ;
- Choix de l'ordre chronologique d'arrivée ;
- L'histoire est remaniée collectivement plan par plan.

Séance 4

1) Reprise de chaque moment de l'histoire (cohérence, analyse critique, précision des dialogues, choix d'une mise en scène)

2) Création du fond et des autres objets utiles à la réalisation du film

3) Affiche avec titre et générique.

Séances 5 et 6

Prise de vues et montage avec le logiciel « Stop anim » :

- Chaque plan est scénarisé. (construction, dessin, coloriage, découpage, collage) ;
- Chaque plan est photographié à l'aide d'un appareil photo numérique et de la web cam ;
- Enregistrement des voix.

Séance 7

L'expérience est racontée par les élèves dans le cahier de vie avec l'ordinateur (titre , intégration des photos réalisées par l'enfant).

Les différentes étapes du projet

Idée de film → Synopsis → Ecriture d'une histoire à transformer en scénario → Création d'un storyboard (découpage des scènes) → Réalisation (répartition des équipes, des rôles, réalisation des personnages, des décors, des accessoires, matérialisation des mouvements, prises de vues → Montage → Sonorisation → Finalisation et extraction du film → Projection, mise en ligne → Bilan du projet

Compétences visées

Compétences concernant le langage en situation

Prêter sa voix à une marionnette (un personnage illustré)
Travailler l'expressivité de la voix

Compétences concernant le langage d'évocation

Écouter et comprendre un texte lu par l'adulte (les histoires de Mandarine)
Raconter une 'histoire en s'appuyant éventuellement sur la succession des illustrations
Inventer une courte histoire dans laquelle les acteurs seront correctement posés, où il y aura au moins un événement et une fin

Compétences concernant le langage écrit Se familiariser avec l'écrit et la littérature

Produire un énoncé oral dans une forme adaptée (récit et dialogue)
Reformuler dans ses propres mots un texte lu par l'adulte

Compétences concernant le Vivre ensemble

Échanger et communiquer, dialoguer avec ses camarades

Respecter les règles de vie : écouter, parler à son tour, rester dans le propos, exprimer son point de vue

Coopérer

Jouer son rôle dans une activité en adoptant un comportement individuel qui tienne compte des apports et des contraintes de la vie collective

Découvrir le monde

Organisation du temps en structurant les événements dans l'ordre logique de l'histoire

La sensibilité, l'imagination et la création

Utiliser le dessin comme moyen d'expression et de représentation

Agir en coopération dans une situation de production collective

Tirer parti des ressources expressives d'un procédé et d'un matériau donnés

B2I

Maîtriser les fonctions de base

Savoir utiliser la souris, le clavier

Écrire un document numérique

Savoir démarrer et arrêter l'enregistrement d'un son, d'un texte

Écrire en majuscules à partir d'un texte en majuscules

Devenir autonome avec les premières bases pour une saisie de texte