

Projet numérique : film d'animation

**Classe : MS /GS maternelle début janvier 2016,
fin du projet : 1^{er} avril 2016**

Objectif général : créer un film d'animation pour raconter une histoire connue : ROULE GALETTE du Père Castor.

Objectifs spécifiques du projet :

- Avoir retenu et raconter l'histoire de « roule galette » (album en randonnée) en utilisant le schéma langagier de l'histoire.
- Enregistrer les voix des élèves pour chaque personnage pour créer un support sonore.
- Représenter par le dessin chaque animal de l'album et la galette en étant fidèle au réel ou à un modèle.
- Symboliser par des figurines les personnages du vieux et de la vieille.
- Inventer une scène et un animal vivant dans la forêt en réinvestissant le schéma langagier du texte de l'histoire.
(imprévu dans le projet, à la demande des élèves)

Mise en œuvre de plusieurs compétences des programmes maternelles 2015:

2 Domaines principaux :

- Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions,
- Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité artistique
- L'éducation à l'image, au cinéma et à l'audiovisuel dès la maternelle

Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions, agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité artistique

- **La place primordiale du langage** à l'école maternelle est réaffirmée comme condition essentielle de la réussite de toutes et de tous. La stimulation et la structuration du langage oral d'une part, l'entrée progressive dans la culture de l'écrit d'autre part, constituent des **priorités de l'école maternelle** et concernent l'ensemble des domaines d'apprentissage.
- **Compétences du nouveau programme 2015 :**
- Communiquer avec les adultes et avec les autres enfants par le langage, en se faisant comprendre.
- S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis.
- Reformuler pour se faire mieux comprendre.
- Pratiquer divers usages du langage oral: raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue.
- Dire de mémoire et de manière expressive plusieurs comptines et poésies. Participer verbalement à la production d'un écrit. Savoir qu'on n'écrit pas comme on parle.
- Jouer avec sa voix pour explorer des variantes de timbre, d'intensité, de hauteur et de nuance.

L'éducation à l'image, au cinéma et à l'audiovisuel dès la maternelle

Objectifs du Projet :

- inscrire les élèves dans la dynamique d'un projet de communication pour donner du sens à leurs apprentissages et leur faire vivre des expériences intellectuelles et culturelles qui permettent d'acquérir des compétences.
- Permettre aux élèves de fabriquer des images et d'en construire une « grammaire » pour prendre du recul dans un monde d'images fabriquées.
- De donner aux élèves la possibilité de se constituer une culture partagée des textes et des images.

Le matériel :

- un appareil photo posé sur un pied stable
- un ordinateur
- pour le traitement des images : logiciel Windows Movie Maker et photophiltre
- pour la bande sonore : lecteur enregistreur MP3
- pour le montage audio et le montage final: audacity

<u>Utilisation du matériel</u>	élèves	enseignant
appareil photo posé sur un pied stable	<input checked="" type="checkbox"/>	
Ordinateur	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
logiciel Windows Movie Maker	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
lecteur enregistreur MP3	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Audacity		<input checked="" type="checkbox"/>

« Oser laisser faire »

Chronologie du projet :

LANCEMENT DU PROJET :

Travail d'approche à partir de films d'animation existants (l'enseignante montre aux élèves des exemples de films d'animation réalisés par des élèves.

www.acorleantours.fr/dsden37/carm37/logiciels_et.../film_danimation

cuisine :
recette de la galette



- s'imprégner d'une histoire.
- La reformuler de plus en plus précisément (oral, écrit...).
- Élaborer un découpage technique :
 - les personnages,
 - les objets et accessoires,
 - les lieux/les décors.
- Découper en scènes.

Bilan d'étape : avons-nous oublié des plans pour raconter l'histoire ? Lesquels ?
Vérification par rapport à l'album choisi et aux illustrations du livre.

– Réaliser :

- les personnages, objets et accessoires,
- les décors.

– Déterminer les déplacements (jouer).

– Photographier les déplacements (image par image) ainsi que l'animation des personnages et des objets.

– Jouer les dialogues, les retenir (dictée à l'adulte).

– Jouer les dialogues, les détourner (inventer une chanson détournée l'écrire et la chanter).

– Jouer les dialogues, les enregistrer. (Gestion du lecteur MP3)

– Trier les images par scènes (donner un titre à chaque dossier et insérer les images dans movie maker chronologiquement)

– Travailler les images (régler le débit des images).

– Mixer (faire correspondre images et sons, régler les niveaux sonores).

– Réaliser affiches pour la projection du film aux parents.

– Projeter (trouver le lieu : salle des fêtes ?utilisation du vidéo projecteur).

**DEROULEMENT DU
PROJET:
s'imprégner d'une
histoire**



Rôle de l'enseignant:

choix de l'histoire : proposition implicite de l'album étudié en classe

« roule galette »

Lire l'album quotidiennement.

Faire identifier les personnages

Rôle de l'élève:

s'imprégner d'une histoire.

Retenir l'histoire.

Connaître l'ordre des personnages de l'histoire.

La reformuler de plus en plus précisément (oral, écrit...).

Rôle de l'enseignant:

Faire participer oralement les élèves à la mémorisation des structures de phrases.

Rôle de l'élève:

Faire répéter les structures de l'histoire.

Dire de mémoire et de manière expressive les phrases de l'histoire.



Élaborer un découpage technique

- les personnages,
- les objets et accessoires,
- les lieux/les décors.

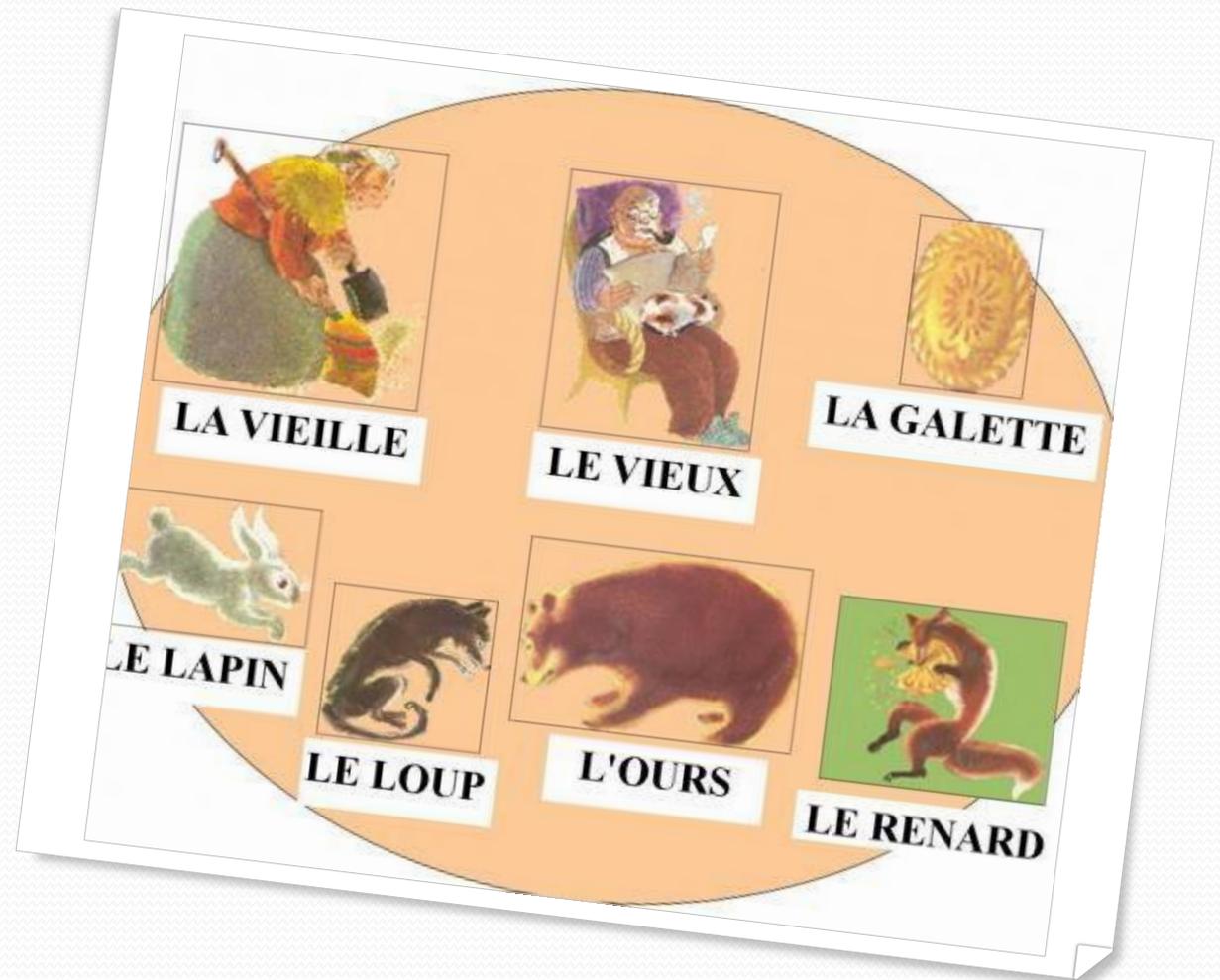
Rôle de l'enseignant:

Faire l'inventaire de tous les personnages.

Faire l'inventaire des objets et accessoires utiles à l'histoire.

Faire voter les objets et accessoires retenus pour le film d'animation

Créer un décor : d'après
« le mûrier » de Vincent
Van Gogh



Rôle de l'élève:

Mettre dans l'ordre les personnages de l'histoire.

Apporter les objets et accessoires utiles à la première scène : le vieux, le vieille, la table, les chaises,

Réaliser des compositions plastiques en petit groupe en choisissant et combinant des matériaux, en réinvestissant des techniques et des procédés

(couleurs d'automne, arbre d'automne en papier déchiré/collé)



Découper en scènes

Rôle de l'enseignant:

Faire émerger l'adaptation de l'histoire sous forme de scénario (découpage en scènes) : comment mettre en image l'album ?

Création de **storyboards** pour chaque scène :

(Chaque illustration du livre sera fil conducteur pour chaque plan)

Plan n° :

ACTION :

Dessin du plan du film:

Son :



-Rôle de l'élève:

Composer:

Le titre

Utiliser:

Le vieux et la vieille

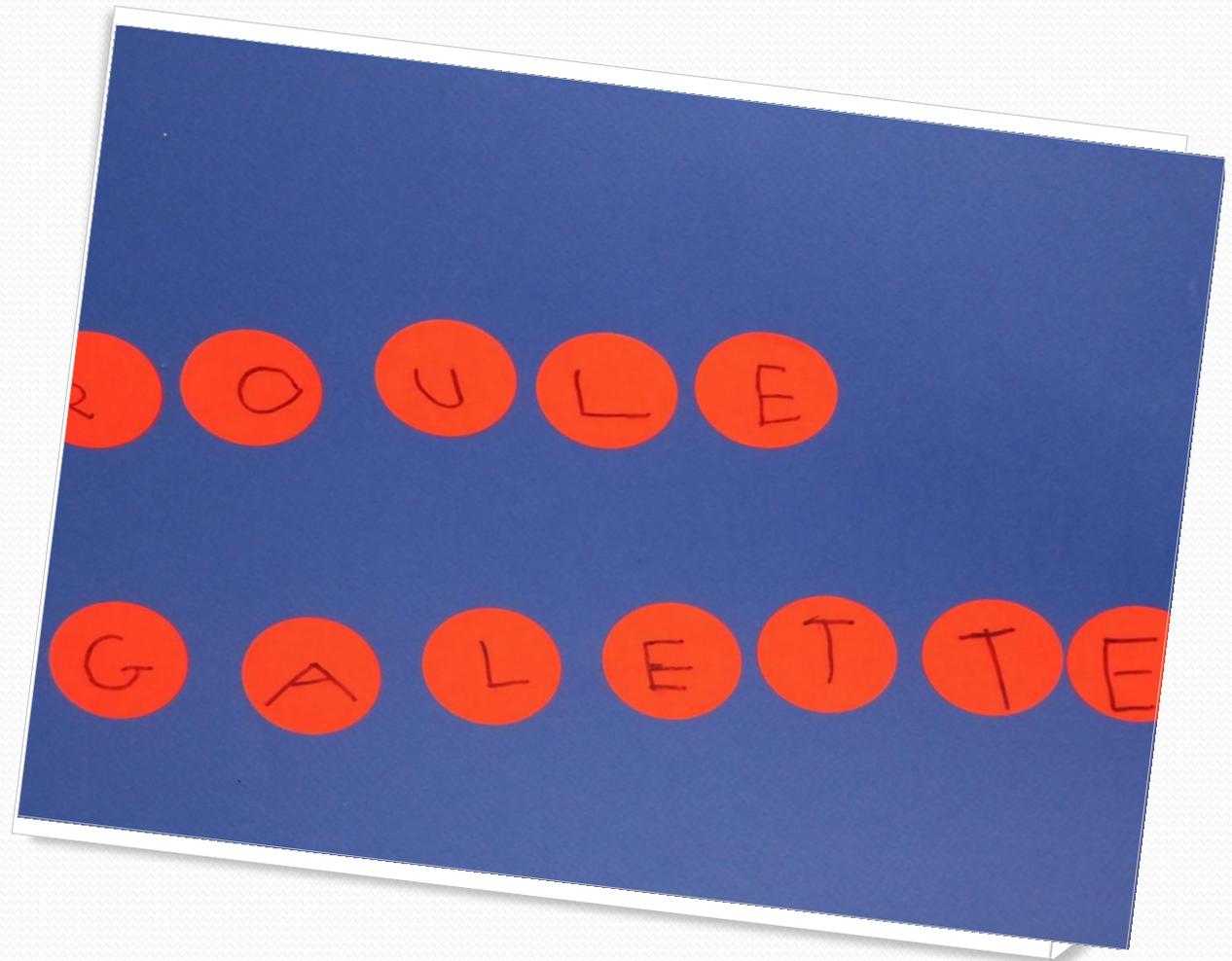
Dessiner:

Le lapin

Le loup

L'ours

Le renard



Bilan d'étape

Rôle de l'enseignant

Avons-nous oublié des plans pour raconter l'histoire ?
Lesquels ? Vérification par rapport à l'album choisi et aux illustrations du livre.

Etablir un lien entre le personnage inventé, le décor et l'histoire.

Rôle de l'élève:

Oui, la cuisine...

Apporter un objet pour le décor : la cuisinière

Proposition d'un personnage supplémentaire pour inventer une scène par les grandes sections :

Un animal vivant dans la forêt :

un écureuil



Réaliser :

- les personnages,
- objets et accessoires,
- les décors.

Rôle de l'enseignant:

Anticiper les groupes en fonctions des scènes

5 scènes= 5 groupes

(Dont un groupe de besoin en MS pour favoriser le langage des petits parleurs)

Agrandir en couleur et plastifier les personnages de l'histoire pour une meilleure qualité.

Rôle de l'élève:

LES GRANDES SECTIONS :

Représenter par le dessin chaque animal de l'album et la galette en étant fidèle au réel ou à un modèle.

LA CLASSE ENTIERE EN PETITS GROUPES :

5 groupes pour les 5 scènes établies : création de 5 décors d'après « le mûrier » de Vincent Van Gogh

Mettre en place les décors, objets et accessoires choisis.



Déterminer les déplacements (jouer).

Photographier les déplacements (image par image) ainsi que l'animation des personnages et des objets.

Rôle de l'enseignant:

Faire comprendre comment bougent les personnages.

Apprendre à utiliser l'appareil photo.

Utiliser les personnages et le décor en jouant.

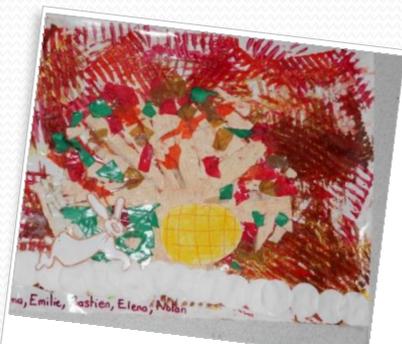
Rôle de l'élève:

Prendre en photo chaque déplacement du personnage sur le décor.

Tournage de la scène en groupes de 5 élèves avec partage des rôles :

Un élève prend en photo

Un élève déplace le personnage sur le décor



Jouer les dialogues, les retenir

Jouer les dialogues, les détourner (inventer une chanson détournée l'écrire et la chanter).

Jouer les dialogues, les enregistrer. (Gestion du lecteur MP3)

Rôle de l'enseignant:

Apprendre les formules phrases par répétition du texte aux élèves.

Ecoute audio de l'histoire (sans montrer les illustrations) quotidiennement.

Jouer sur les rimes, repérer des régularités dans la langue à l'oral en français de la chanson « roule galette » et la détourner.

Apprendre à utiliser le lecteur enregistreur MP3.

Favoriser l'autonomie, la prise de parole individuellement.



Rôle de l'élève:

Avoir retenu et raconter l'histoire de « roule galette » (album en randonnée) en utilisant le schéma langagier de l'histoire.

Les grandes sections :

Inventer une chanson détournée :
« je suis la casquette »

Utiliser le lecteur enregistreur
MP3 avec partage des rôles :

Un élève preneur de son

Un élève conteur : une phrase, un élève, un enregistrement

A tour de rôle dans chaque groupe

Un enregistrement de la chanson pour chaque groupe.

Je suis la casquette,
la casquette.
Je suis cuite avec le dé ramassé
dans le premier.
On m'a assise à réchauffer,
mais j'ai mieux aimé pourrir !
Agite-moi si tu veux !

Trier les images par scènes (donner un titre à chaque dossier et insérer les images dans movie maker chronologiquement)

Rôle de l'enseignant:

Créer 5 dossiers.

Classer les photos et les insérer dans chaque dossier selon le tri des élèves.

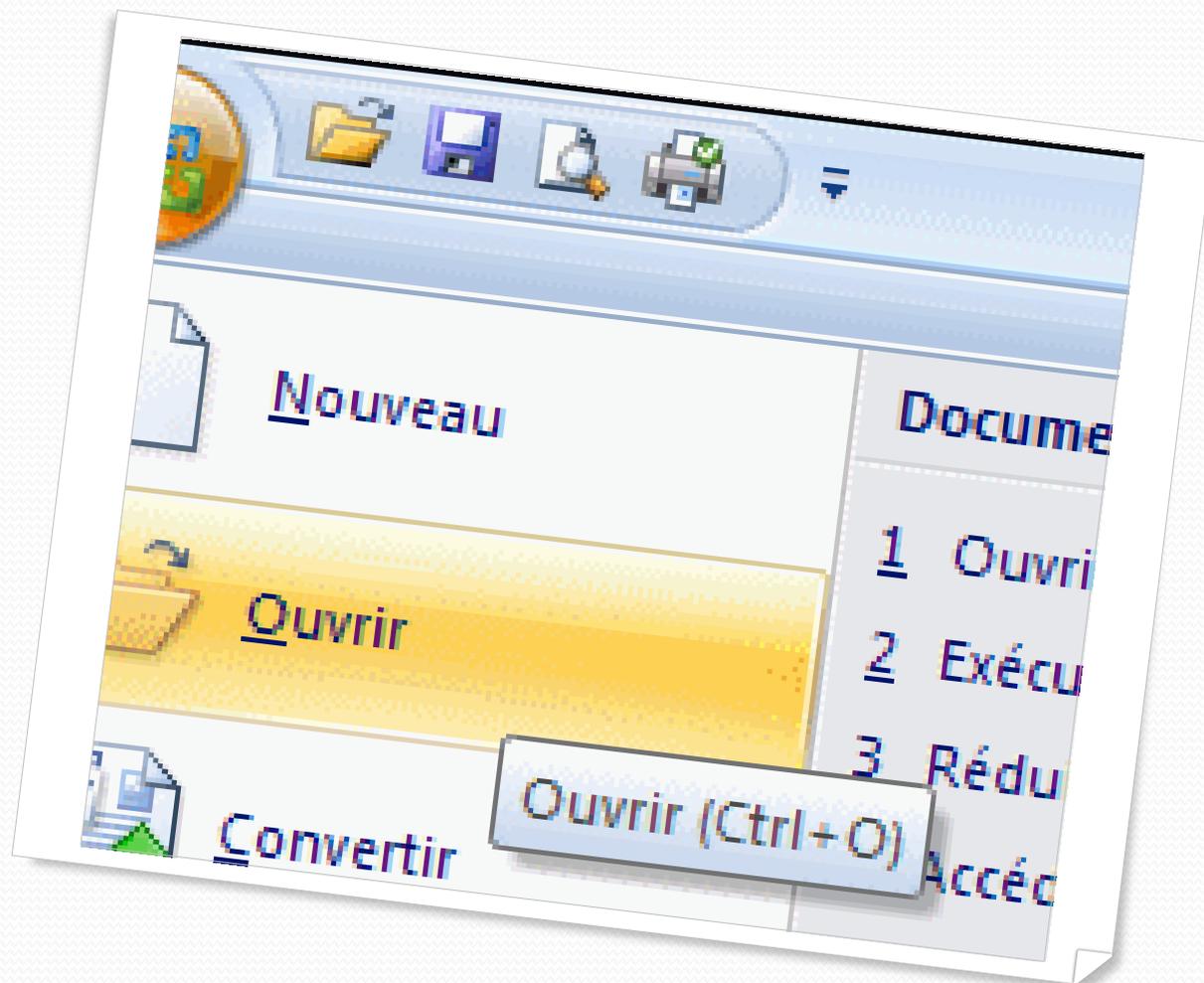
Utiliser movie maker

Rôle de l'élève:

Proposer un titre pour chaque dossier créé.

Trier les photos oralement.

Insérer les images dans movie maker



Travailler les images
(régler le débit des
images).

Mixer (faire
correspondre images
et sons, régler les
niveaux sonores).

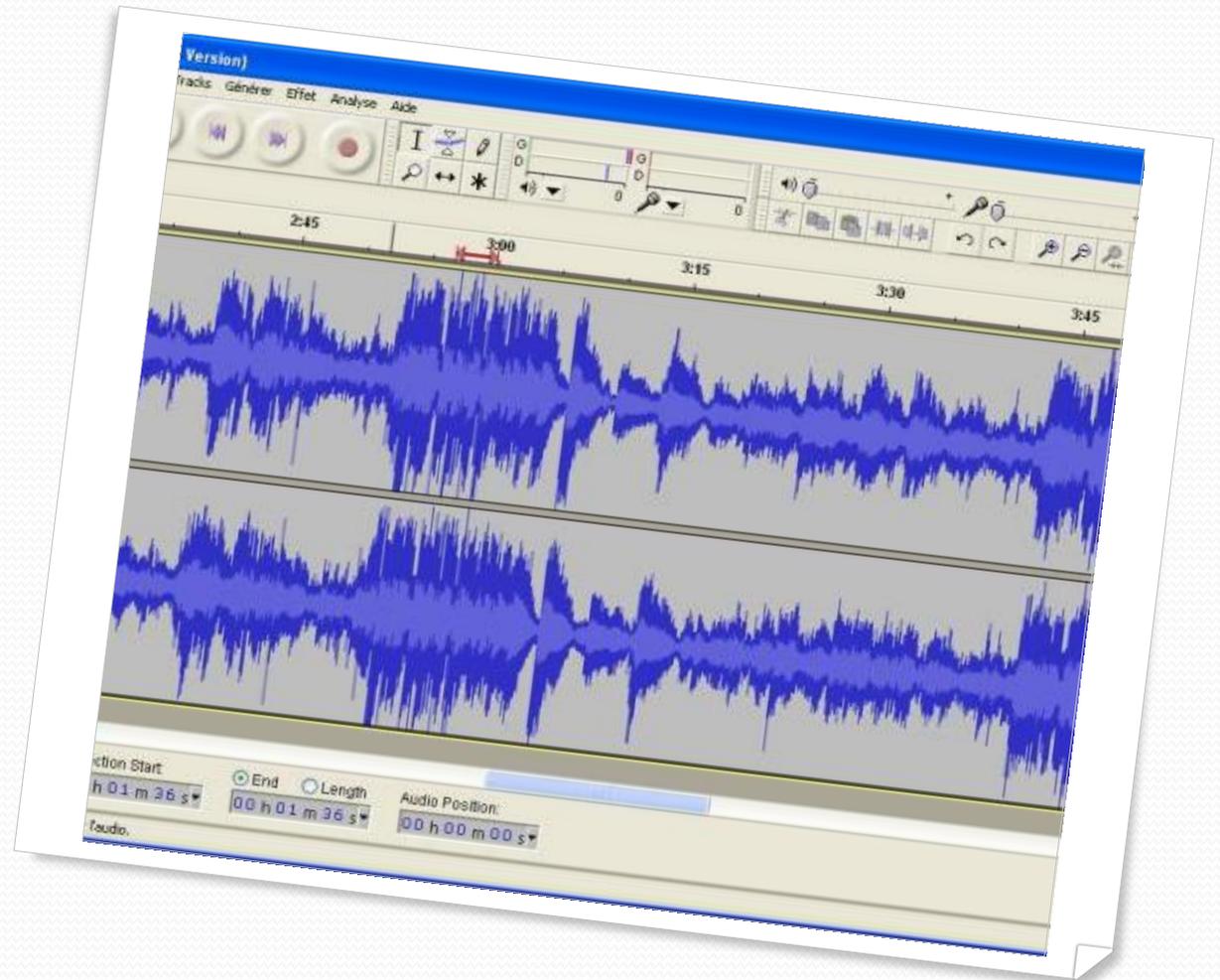
Montage final

Rôle de l'enseignant:

Utiliser les enregistrements
voix avec audacity

Utiliser movie maker

Ajouter les prénoms de
chaque élève, faire un
générique de fin



Réaliser affiches pour la projection du film aux parents.

Penser à la fresque :
production collective :
prendre tous les décors
pour la créer.

Peindre les affiches.



Projeter

trouver le lieu : salle des fêtes de MUIDS

une date : le 1^{er} avril
(date du carnaval)

Préparer les tickets de cinéma et les pop corn.





Lier le projet carnaval au projet film d'animation

Réaliser les costumes des
personnages de l'histoire
« roule galette »

Choix du personnage préféré
de l'histoire de roule Galette :
création du masque du
personnage préféré.

