

GÉNÉRALITÉS SUR L'EXPLOITATION PÉDAGOGIQUE D'UN FILM

Avant la projection

Il est important de préparer les élèves à la projection : anticiper les étapes de la sortie au cinéma, découverte de la salle, mettre les élèves en « appétit » par rapport au film qu'ils vont voir, sans pour autant en dévoiler le contenu.

Il est important d'informer et de préparer les accompagnateurs pour la sortie.

Lorsque c'est la première sortie de l'année et pour certains élèves leur première rencontre avec le cinéma, on peut leur demander quelles représentations ils ont du cinéma : ce qu'ils imaginent, ce qu'ils savent.

Le cinéma c'est voir ensemble : rappeler quelques règles de spectateurs, expliquer pourquoi on va au cinéma avec l'école (on est dans le cadre d'un apprentissage et non pas dans le cadre d'une sortie familiale).

Développer en classe des situations de perception et de production

À partir du titre

- Situation d'amorce

Sans support visuel on fait des hypothèses sur l'histoire et le support de l'histoire (film, album, roman, bande dessinée...)

Les hypothèses seront à traiter après la projection.

À partir de l'affiche du film

- Bien regarder, éduquer le regard

L'approche sensible de l'affiche : → Il s'agit d'une situation d'expression qui vise à développer l'imaginaire, évoquer des souvenirs personnels, susciter des émotions, des sensations et des ressentis. Il sera possible de faire formuler des hypothèses de récits ou l'histoire que chacun s'invente.

L'approche analytique de l'affiche : → Il s'agit d'une situation d'observation des éléments plastiques qui composent l'affiche : la composition, les formes, les couleurs, les matières

À partir de photogrammes

- Décrire, jouer à mettre dans un ordre puis dans un autre, inventer, raconter des histoires

À partir de la bande annonce, du générique du film, de thèmes musicaux

- Situations préparatoires à l'écoute

À partir de quelques thèmes, d'un personnage du film

- Situations préparatoires à la compréhension du film

Familiarisation avec les personnages (accroche affective), les lieux, les différentes actions.

Première approche sur le lexique requis.

Un cahier-mémoire peut être commencé en amont de la séance avec les élèves. Garder une trace des éléments préparatoires à la séance puis de ce qui a été vu et vécu. Ces traces peuvent être collectées dans un cahier spécifique « de cinéma » ou dans un outil d'élève du parcours d'éducation artistique et culturelle. On pourra regrouper des photos, des affiches, des images des films ; des traces écrites liées aux ressentis, mais aussi des textes, des dessins et toute trace liée à l'exploitation du film en classe.

Pendant la projection

Ce moment collectif en salle permet aux élèves la rencontre sensible avec une œuvre. Il est possible mais pas indispensable, de donner une consigne d'observation aux élèves, par exemple :

Sur le plan visuel :

- Repérer les personnages principaux
- Repérer les différents lieux de l'action

Sur le plan sonore :

- Repérer dans le film les thèmes préalablement écoutés en classe.
- Identifier les moments où ces extraits apparaissent.

Après la projection

L'approche sensible de l'œuvre cinématographique : c'est une activité d'expression où l'élève va livrer ses émotions, ses ressentis, son point de vue en réaction au film.

Très rapidement après le film, faire verbaliser les réactions des élèves : choisir une entrée parmi ces exemples proposés de façon non exhaustive :

- Le film vous a-t-il plu ? Déplu ? Pourquoi ?
 - Qu'est-ce qui vous a marqué et pourquoi ?
 - Quel est votre personnage préféré ?
 - Ce qui vous a semblé curieux, étrange ?
- Etc...

L'approche analytique : des séquences alternent des activités de perception et de production visant des apprentissages dans différents domaines

- En perception, l'élève repère, analyse, identifie, compare, trie des éléments.
- En production l'élève découvre, expérimente, s'entraîne, réinvestit et perfectionne son objet d'apprentissage.

Des productions orales ou/et écrites autour du récit

Validation des hypothèses de récit :

Revenir sur les hypothèses de récit avant la projection, échanger, partager, débattre et argumenter, valider ou non ces hypothèses

La compréhension du récit :

- Citer les personnages, les lieux, les actions
- Se repérer dans la chronologie du récit
- Raconter, compléter, formuler

Les personnages du film :

- Les lister, les nommer
- Leur rôle dans le film : personnage principal ou secondaire
- Les décrire physiquement
- Décrire leur personnalité
- Décrire leur façon de s'exprimer : identifier des niveaux de langues
- Cerner leur attitude : en général, dans une situation particulière
- Etc...

Les lieux dans le film :

- Situation géographique : recherche sur un plan, une carte
- Recherches documentaires et iconographiques

Le temps du récit :

- La durée du récit
- Le jour/ la nuit

Les spécificités du film :

- Identification du genre et du type (policier, western, burlesque, film d'animation, muet...)

À l'écrit :

- Légender un photogramme
- Rédiger un résumé de film
- Ecrire des dialogues entre les personnages
- Ranger les personnages dans l'ordre chronologique de l'histoire
- Rédiger par écrit une suite de l'histoire
- Imaginer les personnages du film dans une autre situation
- Créer des bulles de BD pour ajouter du texte aux images
- Se documenter et présenter une thématique en lien avec le film à la classe : usage du numérique
- Travailler sur un champ lexical en lien avec le film pour enrichir son registre de langue
- Argumenter à l'oral ou à l'écrit sur les valeurs et les thématiques portées par le film : débats ou productions écrites

Rejouer des scènes (mimer), évoquer l'histoire à l'aide d'une maquette, de personnages en modèles réduits pourront permettre de renforcer la compréhension du récit.

En arts plastiques

Autour des images : affiche, photogrammes ...

- Construire la notion d'image, fixe et animée. Mettre en œuvre des situations concrètes à l'aide d'une caméra ou d'un appareil photo numérique pour produire des images fixes ou animées
- Compréhension des moyens plastiques utilisés pour produire les effets obtenus

Autour du langage cinématographique :

- Construire les notions de cadrage, de plan, de point de vue, de mouvement de caméra

Autour d'une séquence :

- Visionner une courte séquence choisie. Faire verbaliser ce qui a été repéré et mémorisé en lien avec l'histoire racontée : vocabulaire de description (lieu, temps, personnages, actions)
- Revoir la séquence image par image : analyse filmique = repérage des changements de position de la caméra, du cadrage, des plans, du point de vue
- Repérer les effets produits et développer le langage d'évocation
- Inventer, écrire, réaliser, diffuser un court métrage en développant des situations d'apprentissage dans les différents domaines (français, enseignement moral et civique, arts plastiques, éducation musicale...)

En éducation musicale

Analyse/comparaison d'extraits sonores

Analyse de séquences :

- Repérer les différents moyens techniques utilisés et comprendre en quoi ils renforcent l'image, à partir des composantes du son (paroles-bruitages-musique) : notions de son in-off-hors champ...

Propositions d'écoutes périphériques permettant d'enrichir la culture sonore.

Produire des motifs sonores en lien direct avec le film, lorsque c'est possible

En enseignement moral et civique

- Identifier, partager des émotions
- Développer des principes pour vivre avec les autres en adaptant son langage et son comportement au contexte.
- Apprendre à devenir spectateur
- Penser par soi-même et avec les autres : argumenter, s'affirmer dans un débat, différencier son intérêt particulier de l'intérêt général, s'exercer au jugement critique
- Action individuelle et collective : réaliser un projet collectif, respecter ses engagements, coopérer en vue d'un objectif commun

En histoire des arts, l'élève apprendra à situer des œuvres dans l'espace et dans le temps (histoire et géographie) et faire des liens entre les différents domaines artistiques qu'il rencontrera.

Dans d'autres domaines d'apprentissage :

Explorer différents champs disciplinaires ou pluridisciplinaires selon le film.

Réaliser un film d'animation : projet transversal dans les domaines des sciences, des mathématiques, de la maîtrise de la langue, du numérique, des arts plastiques, de l'éducation musicale, de l'enseignement moral et civique...