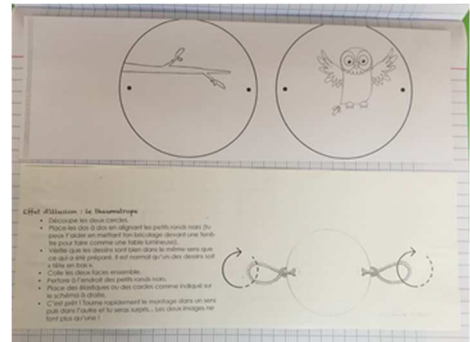


Le lien entre l'aménagement de la classe et les apprentissages des élèves sont fortement questionnés aujourd'hui, notamment dans le cadre de la réussite en CP, des CP et CE1 dédoublés. Comment le dispositif national d'Éducation à l'image ECOLE ET CINÉMA peut-il contribuer à la réussite de tous les élèves, de la maternelle au CM2 ?

I. Organiser des espaces dédiés, au service des apprentissages des élèves

1) Des espaces à lire

- Lectures fonctionnelles : calendrier des événements liés au dispositif, affiches des films, notices pour construire des objets en lien avec le cinéma (flipbooks, thaumatropes)
- résumés des films, synopsis



- Lectures documentaires : ouvrages spécifiques, encyclopédies
- Littérature en réseau : albums et romans en lien avec les films



2) Des espaces pour écrire et dessiner

- S'exercer avec les titres des films, le nom du cinéma de proximité, le nom des personnages
- Apprendre à donner son avis sur un film, amorcer la critique
- Exprimer ses émotions en s'appuyant sur le dessin, sur des photogrammes
- écrire pour un destinataire

- Ecrire un storyboard (scénarimage) pour planifier la réalisation d'une séquence qui sera tournée
- Réfléchir au mode de compilation des écrits : carnet, boîte, fichier numérique...



3) Des espaces pour interagir

- découvrir et manipuler les objets du pré cinéma (zootrope, praxinoscope, flipbook, thaumatrope...)
- Mettre en valeur, mettre en relation, collectionner des objets en lien avec les films vus
- Partager un espace entre plusieurs classes pour échanger, confronter des points de vue, des ressentis avec ses pairs
- débattre sur une thématique du film

II. Mettre les outils numériques au service des apprentissages des élèves

- Enregistrer, s'écouter pour améliorer les productions orales
- Apprendre à écouter pour se documenter, pour mémoriser
- Ecouter les univers sonores des films (bandes-son, bandes annonces, chansons des films...)
- Mettre en voix des textes spécifiques : dialogues en français ou en version originale à partir de certains extraits
- Visionner des extraits des œuvres pour prolonger le plaisir, décrire, partager, échanger, comparer
- Découvrir le cinéma d'animation, s'exercer (web caméra, logiciel HUE par exemple, tablette...)
- Collaborer autour d'un jeu (exemple : l'atelier cinéma développé par le CNC)
- Maîtriser l'écriture au clavier pour garder trace du projet

Claire FRAYSSIGNES,
Conseillère pédagogique IEN-A,
Coordinatrice ECOLE ET CINEMA