

Projet pédagogique

| | | |
|---|---|---------------------------|
| Cycle : C1 / C2 Niveau : GS/Cp/CE1 | TITRE : OWUMANO – LE COMBAT | École : YUKALUWAN |
| Auteur du scénario Stéphane MAPIO | Adresse courriel de l'auteur du scénario Stephane.Maipio@ac-guyane.fr | Commune : IRACOUBO |
| Domaines de compétences : 1. S'approprier un environnement informatique de travail 2. Adopter une attitude responsable 3. Créer, produire 4. Communiquer, échanger | Compétences : Agir dans l'espace sur la durée et sur les objets Mots-clés : kali'na, ILM, Stéphane Maipio, 2019, cycle 1, cycle 2, GS, CP, explorer le monde, questionner le monde | |

Objectif :

1. Comprendre la fonctionnalité de l'écrit et approcher les conventions spécifiques à chaque type de texte.
2. Donner du sens à l'écrit en mettant en place des projets d'écriture.
3. Motiver les productions d'écrits en élaborant des projets d'écriture.
4. S'approprier la structure narrative du récit ; initier les élèves à la cohérence interne d'un texte.
5. Dictée à l'adulte réécrire pour améliorer, corriger, préciser

Pré requis :

- ✓ Les élèves travaillent sur un réseau de texte en littérature et oraliture
- ✓ Imprégnation du schéma narratif
- ✓ Séance de langage autour de quelques espèces animales de Guyane, de verbes d'actions, structure de phrase simple en kali'na
- ✓ Comprendre une histoire lue par l'enseignant,
- ✓ Dictée à l'adulte un récit narratif déjà connu, transposer une histoire.

Résumé :

La réalisation d'un film d'animation en stop motion en classe est l'occasion de mettre en place un projet pédagogique permettant d'aborder et de travailler différentes compétences du programme et du socle commun en donnant du sens aux activités.

Type d'activité :

- Construire un récit, en respectant la forme prévue (narration, dialogue...)
- Produire les éléments plastiques et visuels du décor

Projet pédagogique

- Utiliser, fabriquer, manipuler des objets

Ressources :

- **Didactiques** : Livre en kali'na, carte mentale d'un/du récit
- **Ressources techniques (matériel)** :
 - ✓ Logiciel Stop Motion
 - ✓ Matériel feuilles de dessins, crayons de couleurs, ciseaux, etc...
- **Ressources électroniques (connexion)** :
 - ✓ Partie II.4 - Lien oral-écrit - Les dictées à l'adulte, Eduscol
 - ✓ Bulletin officiel spécial n° 2 du 26 mars 2015
 - ✓ Stop motion animation en volume

| Étapes 1 <i>Contextualisation et dévolution de la tâche</i> | Déroulement | Remarques ou matériel spécifique |
|--|--|--|
| <p>Prérequis Imprégnation de récits, de contes, de vocabulaires thématiques. Imprégnation de film d'animation.</p> <p>Objectifs Explicitation du projet d'écriture</p> | <p><i>Les élèves travaillent en littérature et en oraliture sur un réseau (autour d'un auteur, d'un ou plusieurs personnages, conte animalier</i> <i>Imprégnation du schéma narratif (situation de départ, situation finale...)</i> <i>Identification des personnages, des lieux.</i> <i>Séance de langage autour du « conte animalier ».</i> <i>Diffusion de films d'animation.</i></p> | <ul style="list-style-type: none"> - Conte en langue maternelle oral et écrit - Proposition par l'enseignant d'inventer une histoire |

Projet pédagogique

| Étapes 2 <i>Recherche et découverte</i> | Déroulement | Remarques ou matériel spécifique |
|--|--|--|
| <p>Inventer une nouvelle histoire en s'appuyant sur les albums découverts à l'étape 1.</p> | <p><i>Identifier les personnages, les lieux de l'histoire. Identifier le thème « C'est l'histoire d'un jaguar qui se bagarre avec d'autres animaux »</i></p> <p><i>Dessiner les personnages (kaikusi, moyowai, lele).</i></p> <p><i>Molo kenepasamano niyo imeloko (dessiner les situations) Kaikusi kinitoposan itulu ta. Kaikusi konowumano moyowai malo. Kaikusi konowumano lele malo.</i></p> | <ul style="list-style-type: none"> - Discussions successives en collectif sur les différents épisodes. - Popplet (Carte heuristique), carte heuristique dans la classe épingle image photo texte - Dessins, notes, liste et affiches <p><i>Dessiner les situations.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Le jaguar se promène dans la forêt.</i> - <i>Le jaguar se bat avec l'araignée.</i> - <i>Le jaguar se bat avec la chauve-souris.</i> |
| Étapes 3 <i>Production écrite</i> | Déroulement | Remarques ou matériel spécifique |
| <p>Écriture dictée à l'adulte Réalisation du storyboard</p> | <p><i>Segmentation de l'histoire en fonction :</i> -> <i>des arrivées/départ des personnages dans l'histoire</i> -> <i>des changements de lieux</i> -> <i>des actions</i></p> <p><i>Kaikusi kinitoposan itulu ta. Woyowai epoyan. Konowumaton. Moyowai kaikusi antikili ekano. Moyalo melo kinitokaposan ipapome moyowai emano moyalo melo. Ipapome ko lele epoyan temali ta. Papolo walalo lele moko kaikusi ekano. Enatali tupo, ipanali tupo, antikili tupo, ipesati pato enapa. Moyalo melo kaikusi kinitokaposan. Ipapome moyowai emano moyalo melo. Kaikusi niwilimai. Palipe melo man.</i></p> | <p>Fonctionnement en atelier</p> <ul style="list-style-type: none"> - Atelier d'écriture - groupe d'enfants choisis par l'enseignant commence la dictée à l'adulte du début du texte en se référant au schéma. <ol style="list-style-type: none"> 1) Relecture du début du texte déjà produit. Celui-ci est affiché et l'enseignante suit du doigt pour bien matérialiser le lien entre chaîne orale et chaîne écrite. 2) Ajout sur le schéma 3) Dictée à l'adulte 4) Relecture et remarque de l'enseignant sur le/les formulations orales inadaptées 5) Relecture et remarque des enfants pour ajouter ou compléter 6) Relecture de vérification. 7) Nouveau groupe en atelier d'écriture. Et on recommence le processus |

Projet pédagogique

| | | |
|--|-----------------------------------|--|
| | <i>Kaikusi temali kasan lapa.</i> | |
|--|-----------------------------------|--|

| Étapes 4 <i>Plan de travail</i> | Déroulement | Remarques ou matériel spécifique |
|--------------------------------------|--|---|
| Choix de la technique de réalisation | <i>Identification des différentes techniques</i> -> <i>papier</i> -> <i>objets</i> <i>Personnages en papier</i> <i>Décors arbres en papier</i> -> <i>couleur</i> -> <i>en 2D</i> | - Écrire le travail à faire sur une frise avec un repère qui se déplace en fonction de l'avancement du projet |

| Étapes 5 <i>Réalisation des décors</i> | Déroulement | Remarques ou matériel spécifique |
|---|-------------|----------------------------------|
| | | |

Projet pédagogique

| | | |
|--------------------------------|--|--|
| Création des différents décors | <i>Création du décor et des personnages en papier et coloriage</i> | |
|--------------------------------|--|--|

| Étapes 6 <i>Réalisation des personnages</i> | Déroulement | Remarques ou matériel spécifique |
|--|--|----------------------------------|
| Création des différents personnages | <i>Création des personnages en papier et coloriage :</i> | |

| Étapes 7 <i>Réalisation du film 1</i> | Déroulement | Remarques ou matériel spécifique |
|--|---|--|
| Travail autour de l'image Mise en place d'un atelier de découverte des outils | <i>Sera abordé à cette étape : -> définir physiquement l'espace de la scène -> le cadrage, ->le mouvement des éléments (direction des personnages)</i> | Matériel : Tablette Ipad Logiciel : Stop motion - Délimiter physiquement l'espace qui matérialise la scène où se déroule l'histoire (par une bande de couleur) |

Projet pédagogique

| Étapes 8 <i>Réalisation du film 2</i> | Déroulement | Remarques ou matériel spécifique |
|--|--|---|
| Prise des clichés | <p><i>Utilisation du logiciel de Stop motion</i></p> <p><i>Les images sont prises les unes après les autres par les élèves.</i></p> <p><i>Ils déplacent les personnages entre chaque cliché.</i></p> | <p>Veiller à la stabilité de l'Ipad.</p> <p>Veiller à la lumière (une lampe de bureau en appoint est conseillée).</p> <p>Attention à ne pas déranger l'espace de travail de façon intempestive.</p> |

| Étapes 9 <i>Réalisation bande son</i> | Déroulement | Remarques ou matériel spécifique |
|--|---|----------------------------------|
| Enregistrement de la bande-son des dialogues. Intégrer les bulles et les cartouches dans les images adéquates | <p><i>Les élèves ajoutent les dialogues audio.</i></p> <p><i>Ils rajoutent aussi les dialogues écrits</i></p> | |

Projet pédagogique

| Étapes 10 <i>Validation / Évaluation</i> | Déroulement | Remarques ou matériel spécifique |
|---|--|---|
| Montage final | <p><i>Assemblage du film</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Banc titre - Générique (école, classe, Prénom élèves et première lettre du nom, remerciement, droit CC) - Bande son ambiance début fin <p><i>Évaluation</i></p> <p><i>Co-évaluation du film</i></p> <p><i>Évaluation des élèves</i></p> | <p>Évaluation des élèves</p> <p>Savoir (théoriques, méthodologiques, procéduraux)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comprendre une histoire adaptée à son âge et le manifester en reformulant dans ses propres mots la trame narrative de l'histoire. - Identifier les personnages d'une histoire, les caractériser physiquement et moralement, les dessiner. - Inventer une courte histoire dans laquelle les acteurs seront correctement posés, où il y aura au moins un événement et une clôture. <p>Savoir-faire (intellectuels, gestuels)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Copier des mots en capitales d'imprimerie et en lettres cursives avec ou sans l'aide de l'enseignant. - Représenter un objet, un personnage réel ou fictif. <p>Savoir être. (Attitudes, savoir-faire sociaux, comportements relationnels).</p> <ul style="list-style-type: none"> - Accepter de coopérer avec un ou deux camarades - Exécuter en autonomie des tâches simples et jouer son rôle dans les activités scolaires |