



"A criança só pode experimentar um desenvolvimento equilibrado se a sua inteligência a racionalidade e a inteligência sensível desenvolvem-se em harmonia e complementaridade."

Plano para artes e cultura na escola, Centro Nacional de Documentação Educacional, 2001

Questione um filme / Atividades educativas

Descobrir um filme com as crianças é uma experiência única; divertido, permite que você trabalhe em todas as habilidades específicas dos programas escolares em sala de aula e desenvolva múltiplas habilidades. A capacidade de compreender e fazer-se compreender, de criar imagens mentais, de observar, classificar, inventar, comunicar com os outros ou mesmo de expressar-se através do movimento, sendo sensível ao ritmo e aos mundos sonoros. Os filmes também convidam as crianças a reconhecer as suas emoções e a compreender as dos outros. Certas questões são comuns a cada filme; às vezes se tornam óbvios para os adultos, não são necessariamente naturais e cada visualização com crianças será a oportunidade de fazer perguntas que se tornarão reflexos para exercitar o pensamento crítico e desenvolver gostos.

Muitas atividades também são comuns a cada filme. A "caixa de ferramentas" oferece uma lista de atividades que servem todas as aulas do ensino primário.

Francês (e/ou línguas estrangeiras)

Ciclo(s)	Atividade
1 2 3	Entenda e faça as pessoas entenderem
1 2 3	Identifique o autor e a equipe de produção Cenário, direção, animação, música...
1 2 3	Brainstorming O que os alunos retiveram, o que compreenderam ou não compreenderam, o que sentiram...
1 2 3	Conte a história oralmente ou por escrito Em algumas frases e depois em uma frase o mais curta possível.
1 2 3	Identificar, nomear (vocabulário) e descrever os elementos do filme Objetos, lugares, formas, cores, sons... Descrever os personagens (retrato) e seu papel no filme.
1 2 3	Ser capaz de lembrar do filme Alguns dias depois de ver. (extensão musical: relembrar as cenas utilizando trechos musicais).
1 2 3	Identifique relacionamentos e posições entre objetos Advérbios de lugar, ali, embaixo, dentro... Oral e/ou escrito (extensões das artes visuais).
1 2 3	Identifique, nomeie e descreva as ações dos personagens Faça uma lista de verbos que descrevam ações.
1 2 3	Diferenciar entre ficção e realidade É ficção, uma história, um contexto inspirado na realidade? Isso é um sonho? Isso é plausível?
1 2 3	Identifique os principais elementos do filme Os personagens, os objetos necessários para a compreensão do filme.
1 2 3	Identifique as cenas, os momentos-chave do filme Quantas cenas? por que este é um momento chave?
1 2 3	Identificar indicadores, benchmarks temporais e espaciais. Quando? Quanto tempo? Ou? A posição dos personagens no espaço.
1 2 3	Mudar ponto de vista Conte a história do ponto de vista de vários personagens.
1 2 3	Comparando o filme e o mundo real Um objecto na realidade (os 5 sentidos) e num filme (extensão do mundo vivo).
1 2 3	Descreva um personagem do filme Fisicamente e psicologicamente.
1 2 3	Descreva o clima do filme O que é um ambiente, uma atmosfera?
1 2 3	Classificar filmes (universos visuais, histórias, etc.) Após a visualização de vários filmes.
1 2 3	Identifique a hora e o local da história histórico, atemporal, imaginário?
1 2 3	Identifique as mensagens do filme Debates e pequenas oficinas filosóficas.
1 2 3	Compreender a intenção do autor do filme Intenção dominante do autor e seus principais argumentos.
1 2 3	Compare vários filmes Gêneros, universos visuais e sonoros, formas narrativas, figuras de linguagem, personagens, ritmo do filme...
1 2 3	Debates sobre o que as crianças assistem fora da escola Filmes favoritos? Séries, longas-metragens, documentários, programas de TV...
1 2 3	Crie individual ou coletivamente
1 2 3	Imagine um novo título Compare os títulos oferecidos e explique a escolha (extensão de artes plásticas: cartaz de filme).
1 2 3	Imagine os diálogos do filme Então leia enquanto assiste ao filme.
1 2 3	Fazer um livro com as imagens do filme (os narradores infantis) Explique a escolha do narrador: contar na primeira ou terceira pessoa, no presente ou no passado...
1 2 3	Crie um storyboard de filme a partir de cenas do filme Adicione uma legenda. Especifique movimentos de câmera para idades de 9 a 12 anos (extensão de artes visuais).
1 2 3	Crie um novo personagem Um personagem que encontraria seu lugar na história. Humano, animal, objeto ou abstração... (personificação).
1 2 3	Imagine um começo e um fim Um começo antes do filme, um novo final ou a continuação do filme. Dois finais diferentes...
1 2 3	Mude um momento ou elemento do filme e imagine a nova história um elemento-chave do filme ou um elemento secundário. E se uma coisa inanimada do filme ganhasse vida?
1 2 3	Recrie a linha do tempo do filme A partir de frases desordenadas (extensão de artes plásticas com imagens do filme).
1 2 3	Expresse suas opiniões e emoções
1 2 3	Expresse uma opinião pessoal sobre o filme Pontos de vista, afinidades. Defenda sua opinião. Por que amo um pouco, muito, apaixonadamente...?
1 2 3	Compare com experiências pessoais O filme lembra você de uma experiência pessoal?
1 2 3	Reconheça suas emoções e entenda as dos outros Identifique e expresse suas emoções. Diálogo em sala de aula. Veja o glossário de emoções.

Artes plásticas

Ciclo(s)	Atividade
1 2 3	Identifique-se e seja sensível às artes
1 2 3	Análise os mundos visuais do filme História da arte, movimentos artísticos... Descoberta de diversas expressões artísticas e comparação.
1 2 3	Compare com outras formas de representação Uma maçã na história da arte, por exemplo (a expressão artística como visão do mundo).
1 2 3	Identificar referências Compare com obras cinematográficas, literárias, pictóricas...
1 2 3	Experimente e crie
1 2 3	Faça um plano de decoração, represente o espaço Os elementos principais, as jornadas dos personagens...
1 2 3	Representar um personagem ou objeto Em desenho e em volume (massa de modelar) então compare.
1 2 3	Experimente enquadramento Com uma câmera. Close, fora da câmera... Veja o arquivo: o léxico do cinema.
1 2 3	Faça um filme ou animação em aula Câmera (stop motion), câmera de vídeo ou tablet. Faça um taumatrópio ou flipbook.
1 2 3	Crie uma história (antes de assistir ao filme) Imagine uma história baseada em 2 ou 3 imagens do filme e depois desenhe as imagens que faltam.
1 2 3	Crie um pôster de filme Escolha dois elementos, layout (extensão francesa ou línguas estrangeiras, imagine o título).
1 2 3	Técnicas cinematográficas apropriadas
1 2 3	Identificar técnicas de preparação Flashback e outras ferramentas narrativas.
1 2 3	Use vocabulário cinematográfico Veja o arquivo: O glossário do cinema.
1 2 3	Crie um storyboard para o filme Desenhe vinhetas a partir de imagens do filme (extensão francesa ou línguas estrangeiras).
1 2 3	Compare com outras formas de expressão Romance, poema, história em quadrinhos, pintura, escultura, teatro, documentário, publicidade...
1 2 3	Identificar técnicas de animação Desenho à mão, stop motion, computador.
1 2 3	Descubra novas profissões Roteirista, diretor, animador, produtor, engenheiro de som... Veja o arquivo: profissões do cinema.

Música

Ciclo(s)	Atividade
1 2 3	O papel do som e da música
1 2 3	Descrever e comparar elementos sonoros Identifique semelhanças e diferenças.
1 2 3	Compreender o papel da música Relação com a enunciação e as imagens. Trilha sonora sem filme. Extraia com músicas diferentes.
1 2 3	Cante a música do filme Sozinho ou em coro, com ou sem instrumentos.
1 2 3	Imitar um efeito sonoro do filme Meios simples como mãos, boca, papel amassado...
1 2 3	Compor músicas e/ou efeitos sonoros para o filme Meios simples, a voz, as mãos ou os instrumentos musicais... Compreender as influências no filme.

EPS

Ciclo(s)	Atividade
1 2 3	Construir linguagem corporal
1 2 3	Repetir, reproduzir uma cena de um filme Diálogos e cenografia. Peça teatral, mímica. Imitar posturas, expressões faciais.
1 2 3	Reproduza movimentos com seu corpo O movimento de personagens, árvores, nuvens, formas abstratas...
1 2 3	Peça aos outros alunos que adivinhem Imite um personagem ou elemento do filme, posturas, expressões faciais e faça as pessoas adivinharem.

Matemática

Ciclo(s)	Atividade
1 2 3	Matemática para os mais pequenos
1 2 3	Um pouco de álgebra Conte os personagens ou elementos de um filme. O número de vezes...
1 2 3	Um pouco de geometria Identifique e desenhe formas geométricas.
1 2 3	Espaço em 3 dimensões Encontre o seu caminho pelas locações do filme. Adicione a dimensão temporal. Relação entre objeto e espaço.