

"Barnet kan bara uppleva en balanserad utveckling om hans intelligens
rationalitet och känslig intelligens utvecklas i harmoni och komplementaritet."

Plan för konst och kultur i skolan. Nationellt centrum för utbildningsdokumentation, 2001

Fråga en film / Utbildningsaktiviteter

Att upptäcka en film med barn är en unik upplevelse; kul, det låter dig arbeta med alla målinriktade färdigheter i skolprogrammen i klassen och utvecklas flera förmågor. Förmågan att förstå och göra sig förstådd, att skapa mentala bilder, att observera, klassificera, uppfinna, kommunicera med andra eller till och med att uttrycka dig genom rörelse, vara lyhörd för rytm och ljudvärldar. Filmer uppmanar också barn att känna igen sina känslor och förstå andras.

Vissa frågor är gemensamma för varje film; ibland blir uppenbara för vuxna, de är inte nödvändigtvis naturliga och varje visning med barn kommer att vara möjligheten att ställa frågor som blir reflexer för att utöva kritiskt tänkande och utveckla smak.

Många aktiviteter är också gemensamma för varje film. "Verkttygslådan" erbjuder en lista över aktiviteter som betjänar alla grundskolelektioner.

franska (och eller främmande språk)	Cyklar	Förstå och få människor att förstå
1	2	Identifiera författaren och produktionsteamet Scenario, regi, animation, musik...
1	2	Brainstorming Vad eleverna behöll, vad de förstod eller inte förstod, vad de kände...
1	2	Berätta historien muntligt eller skriftligt På några få meningar sedan i en mening så kort som möjligt.
1	2	Identifiera, namnge (Vocabulary) och beskriv filmens element Objekt, platser, former, färger, ljud... Beskriv karaktärerna (porträttet) och deras roll i filmen.
1	2	Att kunna minnas filmen Några dagar efter visning. (musikstillägg: kom ihåg scenerna med musikaliska utdrag).
1	2	Identifiera relationer och positioner mellan objekt Adverb av plats, där borta, under, inuti... Muntligt och/eller skriftligt (extensions of the visual arts).
1	2	Identifiera, namnge och beskriv karaktärernas handlingar Gör en lista med verb som beskriver handlingar.
1	2	Gör skillnad på fiktion och verklighet Är det fiktion, en berättelse, ett sammanhang inspirerat av verkligheten? Är detta en dröm? Är detta rimligt?
1	2	Identifiera huvudelementen i filmen Karaktärerna, de föremål som behövs för att förstå filmen.
1	2	Identifiera scenerna, de viktigaste ögonblicken i filmen Hur många scener? varför är detta ett nyckelögonblick?
1	2	Identifiera indikatorer, tidsmässiga och rumsliga riktmarken. När? Hur länge? Eller? Karaktärernas position i rymden.
1	2	Byt synvinkel Berätta historien från flera karaktärers synvinkel.
1	2	Jämför filmen och den verkliga världen Ett objekt i verkligheten (de 5 sinnen) och i en film (living world extension).
1	2	Beskriv en karaktär från filmen Fysiskt och psykiskt.
1	2	Beskriv stämningen i filmen Vad är en atmosfär, en atmosfär?
1	2	Klassificera filmer (visuella universum, berättelser, etc.) Efter visning av flera filmer.
1	2	Identifiera tid och plats för berättelsen historiskt, tidlöst, imaginärt?
1	2	Identifiera filmens budskap Debatter och små filosofiska workshops.
1	2	Förstå avsikten med filmens författare Författarens dominerande avsikt och hans huvudargument.
1	2	Jämför flera filmer Genrer, bild- och ljuduniversum, narrativa former, talfigurer, karaktärer, filmens rytm...
1	2	Debatter om vad barn ser utanför skolan Favoritfilmer? Serier, långfilmer, dokumentärfilmer, TV-program...
1	2	Skapa individuellt eller kollektivt
1	2	Föreställ dig en ny titel Jämför de titlar som erbjuds och förklara valet (plastisk konstillägg, filmaffisch).
1	2	Föreställ dig filmens dialoger Läs sedan medan du ser filmen.
1	2	Gör en bok med bilderna från filmen (barnberättarna) Förklara valet av berättare: berätta i första eller tredje person, i nutid eller dåtid...
1	2	Skapa en filmstoryboard från filmer från filmen Lägg till en bildtext. Ange kamerarörelser för åldrarna 9 till 12 (förlängning av bildkonst).
1	2	Skapa en ny karaktär En karaktär som skulle hitta sin plats i historien. Människa, djur, objekt eller abstraktion... (personifiering).
1	2	Föreställ dig en början och ett slut En början före filmen eller ett slut efter förtäningen på filmen. Två olika slut...
1	2	Ändra ett ögonblick eller ett element i filmen och föreställ dig den nya historien ett nyckelelement i filmen eller ett sekundärt element. Tänk om en livlös sak i filmen kom till liv?
1	2	Återskapa filmens tidslinje Från ordnade meningar (plastisk konstförlängning med bilder från filmen).
1	2	Uttryck dina åsikter och känslor
1	2	Uttryck en personlig åsikt om filmen Synpunkter, affiniteter. Försvara din åsikt. Varför älskar jag lite, mycket, passionerat...?
1	2	Jämför med personliga erfarenheter Påminner filmen dig om en personlig upplevelse?
1	2	Känn igen dina känslor och förstå andras Identifiera och uttryck dina känslor. Klassrumsdialog. Se ordlistan över känslor.

Cyklar	1 2 3	Identifiera dig själv och vara lyhörd för konsten	
		1	Analysera filmens visuella världar
		2	Konsthistoria, konstnärliga rörelser... Uppträkt av olika konstnärliga uttryck och jämförelse.
Cyklar	1 2 3	Jämför med andra representationsformer	
		1	Ett äpple i konsthistorien till exempel (konstnärligt uttryck som en vision av världen).
		2	Identifiera referenser
Cyklar	1 2 3	Jämför med kinematografiska, litterära, bildverk...	
		Experimentera och skapa	
		1	Gör en plan över inredningen, representera utrymmet
Cyklar	1 2 3	Huvudelementen, karaktärernas resor...	
		1	Representera en karaktär eller ett objekt
		2	I riting och i volym (modellera) jämför då.
Cyklar	1 2 3	Experimentera med inramning	
		1	Med en kamera. Närbild, utanför kameran... Se filmen: biolexikonet.
		2	Gör en film eller animation i klassen
Cyklar	1 2 3	Kamera (stop motion), videokamera eller surfplatta. Gör en thaumatrope eller blädderblock.	
		1	Skapa en berättelse (innan du ser filmen)
		2	Föreställ dig en berättelse baserad på 2 eller 3 bilder från filmen och rita sedan de saknade bilderna.
Cyklar	1 2 3	Skapa en filmaffisch	
		1	Val av element, layout (fransk tillägg eller främmande språk, föreställ dig titeln).
		Lämpliga filmtekniker	
Cyklar	1 2 3	Identifiera iscensättningstekniker	
		1	Flashback och andra narrativa verktyg.
		2	Använd filmisk vokabulär
Cyklar	1 2 3	Se filmen: Biografordlistan.	
		1	Skapa en storyboard för filmen
		2	Rita vinjetter från bilder av filmen (fransk förlängning eller främmande språk).
Cyklar	1 2 3	Jämför med andra uttrycksformer	
		1	Roman, dikt, serie, målning, skulptur, teater, dokumentärfilm, reklam...
		2	Identifiera animationstekniker
Cyklar	1 2 3	Handritning, stop motion, dator.	
		Uppträkt nya yrken	
		1	Manusförfattare, regissör, animatör, producent, ljudtekniker... Se filmen: biografyrken.

Musik

Cyklar	Ljudets och musiciens roll
1	Beskriv och jämför ljudet
2	Identifiera likheter och skillnader.
3	
4	Förstå musiciens roll
1	Relation till iscensättning och bilder. Soundtrack utan filmen. Extrahera med olika musik.
2	Sjung musiken från filmen
3	Ensam eller i kör, med eller utan instrument.
4	
1	Imitera en ljudeffekt från filmen
2	Enkla medel som händer, mun, skrynkligt papper...
3	
4	Komponera musik och/eller ljudeffekter till filmen
1	Enkla medel, rösten, händerna eller musikinstrumenten... Förstå influenserna på filmen.

EPS	Cykler	Bygg kroppsspråk
	Replay	Replay, Reproducera en scen från en film Dialoger och scenografi, Teaterspel, mim, Imitera ställningar, ansiktsuttryck.
	Reproducer	Reproducera rörelser med din kropp Rörelsen av karaktärer, träd, moln, abstrakta former...
	Låt andra elever gissa	Låt andra elever gissa Imitera en karaktär eller ett element från filmen, ställningar, ansiktsuttryck och få folk att gissa.

Math	Cykler	Matematik för små
	1	Lite algebra Räkna karaktärerna eller elementen i en film. Antalet gånger...
	2	Lite geometri Identifiera och rita geometriska former.
	3	Utrymme i 3 dimensioner Hitta din väg runt platsen för filmen. Lägg till den tidsmässiga dimensionen. Förhållandet mellan objekt och rum.