



「子どもは、知性が備わっている場合にのみバランスのとれた発達を経験することができます。合理性と繊細な知性は調和と補完性を持って発達します。」

学校における芸術と文化の計画、国立教育文書センター、2001年

映画への質問・教育活動

子どもたちと一緒に映画を鑑賞するのはユニークな体験です。楽しいので、学校のプログラムの対象スキルすべてに授業で取り組み、能力を伸ばすことができます。複数の能力。自分自身を理解し、理解してもらう能力、精神的なイメージを作成する能力、観察、分類、発明、他者とのコミュニケーション、さらには動きを通して自分を表現し、リズムと音の世界に敏感になること。映画はまた、子供たちに自分の感情を認識し、他人の感情を理解するよう促します。特定の質問は各映画に共通しています。大人にとっては明らかにもありますが、必ずしも自然ではなく、子供と一緒に見るために、批判的思考を働かせ、センスを養うための反射神経となる質問をする機会。

多くのアクティビティも各映画に共通しています。「ツールボックス」には、小学校のすべての授業に役立つアクティビティのリストが表示されます。

フランス語(または外国語)

レベル	アクティビティ
1	人々を理解し、理解してもらう
1	著者と制作チームを特定する
2	シナリオ、演出、アニメーション、音楽...
3	
1	フレンストリーミング
2	生徒たちが心に残ったこと、理解できたこと、理解できなかったこと、感じたこと...
3	
1	口頭または書面でストーリーを伝える
2	数文で、次にできるだけ短い文で。
3	
1	映画の要素を特定し、名前(語彙)を付けて説明します
2	物体、場所、形、色、音...登場人物(肖像)と映画内での役割を説明します。
3	
1	映画を思い出すことができる
2	鑑賞から数日後。(音楽拡張機能:音楽の抜粋を使用してシーンを観えます)。
3	
1	オブジェクト間の関係と位置を特定する
2	場所を表す副詞、あそこ、下、内部...口頭および/または書き言葉(視覚芸術の拡張)。
3	
1	登場人物の行動を特定し、名前を付け、説明する
2	動作を説明する動詞のリストを作成します。
3	
1	フィクションと現実を区別する
2	それはフィクションでしょうか、物語でしょうか、現実からインスピレーションを得た文脈でしょうか?これは夢ですか?これはまぼろしでしょうか?
3	
1	映画の重要な要素を特定する
2	映画を理解するために必要な登場人物、物体。
3	
1	映画の重要なシーンや重要な瞬間を特定する
2	シーンは何シーンありますか?なぜこれが重要な瞬間なのでしょう?
3	
1	指標、時間のおよび空間的ベンチマークを特定します。
2	いつ?どのくらいの間?または?空間内の文字の位置。
3	
1	視点を変える
2	複数の登場人物の視点から物語を語ります。
3	
1	映画と現実世界を比較してみる
2	現実(五感)と映画(生活世界の拡張)のオブジェクト。
3	
1	映画の登場人物について説明する
2	肉体的にも精神的にも。
3	
1	映画の雰囲気説明する
2	雰囲気、雰囲気とは何でしょうか?
3	
1	映画を分類する(ビジュアルユニバース、ストーリーなど)
2	いくつかの映画を鑑賞した後。
3	
1	話の時間と場所を特定する
2	歴史的、時代を超越した、想像上のものですか?
3	
1	映画のメッセージを特定する
2	ディベートや小さな哲学ワークショップ。
3	
1	映画の作者の意図を理解する
2	著者の主な意図と主な主張。
3	
1	複数の映画を比較する
2	ジャンル、ビジュアルとサウンドの世界、物語の形式、比喻、登場人物、映画のリズム...
3	
1	子どもたちが学校外で何を発見しているかについての議論
2	好きな映画は?シリーズ、長編映画、ドキュメンタリー映画、テレビ番組...
3	
1	個人または共同で作成する
2	新しいタイトルを想像してください
3	提供されているタイトルを比較し、選択を説明します(プラスチックアートの拡張子:映画ポスター)。
1	映画の会話を想像してみてください
2	あとは映画を見ながら読んでください。
3	
1	映画のイメージ(子供たちのナレーター)を使って本を作ります
2	ナレーターを選択して説明します。一人称または三人称、現在または過去で語ります...
3	
1	映画の映像から映画の絵コンテを作成する
2	キャプションを追加します。9歳から12歳までのカメラの動きを指定します(ビジュアルアートの拡張)。
3	
1	新しいキャラクターを作成する
2	歴史の中で自分の位置を見つけるキャラクター。人間、動物、物体、または抽象化...(擬人化)。
3	
1	始まりと終わりを想像してみよう
2	映画の前の始まり、新しい結末、または映画の続き。二つの異なる結末...
3	
1	映画の瞬間や要素を変更して、新しいストーリーを想像してください
2	映画の重要な要素または二次的な要素。映画の中の無生物に命が宿たらどうなるでしょうか?
3	
1	映画のタイムラインを再作成する
2	乱れた文章から(映画のイメージを使った造形芸術の拡張)。
3	
1	自分の意見や感情を表現する
2	映画についての個人的な意見を述べる
3	視点、親和性。自分の意見を擁護してください。なぜ私は少し、たくさん、熱く愛するのですか...?
1	個人的な経験と比較してください
2	この映画はあなたに個人的な経験を思い出させますか?
3	
1	自分の感情を認識し、他人の感情を理解する
2	自分の感情を特定して表現します。教室での対話。感情の用語集を参照してください。
3	

造形芸術

レベル	アクティビティ
1	自分自身を認識し、芸術に敏感になる
2	映画の視覚世界を分析する
3	美術史、芸術運動...さまざまな芸術表現の発見と比較。
1	他の表現形式と比較する
2	たとえば、美術史におけるリンゴ(世界観としての芸術表現)。
3	
1	参考文献の特定
2	映画、文学、絵画作品と比較してください...
3	
1	実験して作成する
2	装飾の計画を立て、空間を表現する
3	主な要素、登場人物たちの旅...
1	文字またはオブジェクトを表す
2	次に、図面と体積(粘土の模型)を比較します。
3	
1	フレーミングを試してみる
2	カメラ付き、クロースアップ、オフカメラ...ファイル:映画辞典を参照してください。
3	
1	授業中に映画やアニメーションを作る
2	カメラ(ストップモーション)、ビデオカメラ、またはタブレット。ソーマトロープやバラバラ漫画を作りましょう。
3	
1	ストーリーを作成する(映画を見る前に)
2	映画の2〜3枚の画像に基づいてストーリーを想像し、足りない画像を描きます。
3	
1	映画のポスターを作成する
2	要素、レイアウトの選択(フランス語または外国語、タイトルを想像してください)。
3	
1	適切な映画撮影技術
2	ステージング手法を特定する
3	フラッシュバックやその他の物語ツール。
1	映画の言葉を使用する
2	ファイルを参照してください:映画用語集。
3	
1	映画の絵コンテを作成する
2	映画の画像からビネットを描きます(フランス語または外国語)。
3	
1	他の表現形式と比較する
2	小説、詩、漫画、絵画、彫刻、演劇、ドキュメンタリー映画、広告...
3	
1	アニメーション技術を特定する
2	手描き、ストップモーション、コンピューター。
3	
1	新しい職業を発見する
2	脚本家、監督、アニメーター、プロデューサー、サウンドエンジニア...ファイルを参照:映画の職業。
3	

音楽

レベル	アクティビティ
1	音と音楽の役割
2	サウンド要素の説明と比較
3	類似点と相違点を特定します。
1	音楽の役割を理解する
2	演出や映像との関係。フィルムなしのサウンドトラック。別の音楽で抽出します。
3	
1	映画の音楽を歌ってみよう
2	一人でも、合唱団でも、楽器の有無にかかわらず。
3	
1	映画の効果音を真似してみる
2	単純な手段とは、手、口、丸めた紙などです。
3	
1	映画の音楽や効果音を作曲する
2	シンプル手段、手、手、楽器など...映画への影響を理解します。
3	

EPS

レベル	アクティビティ
1	ボディランゲージを構築する
2	リブレイ、映画のシーンを再現する
3	対話と舞台美術。演劇、パントマイム。姿勢や表情を真似します。
1	動きを体で再現する
2	キャラクター、木、雲、抽象的な形の動き...
3	
1	他の生徒に推測してもらいます
2	映画の登場人物や要素、姿勢、表情を真似して、人々に推測してもらいます。
3	

数学

レベル	アクティビティ
1	小さなお子様のための算数
2	ちょっとした代数
3	映画の登場人物や要素を数えます。回数は...
1	ちょっとした幾何学模様
2	幾何学的形状を識別して描画します。
3	
1	3次元空間
2	映画のロケ地を巡りましょう。時間的次元を追加します。物体と空間の関係。
3	