

Problématique

Projet

Programmes

Socle

Démarche

Numérique

Temporalité



**FANTASTIC SCOTLAND.**

Académie de Versailles

# PROBLEMATIQUE

- En quoi les spécificités du patrimoine historique, naturel et culturel de l'Ecosse incitent-elles à la création fantastique ?

# PROJET

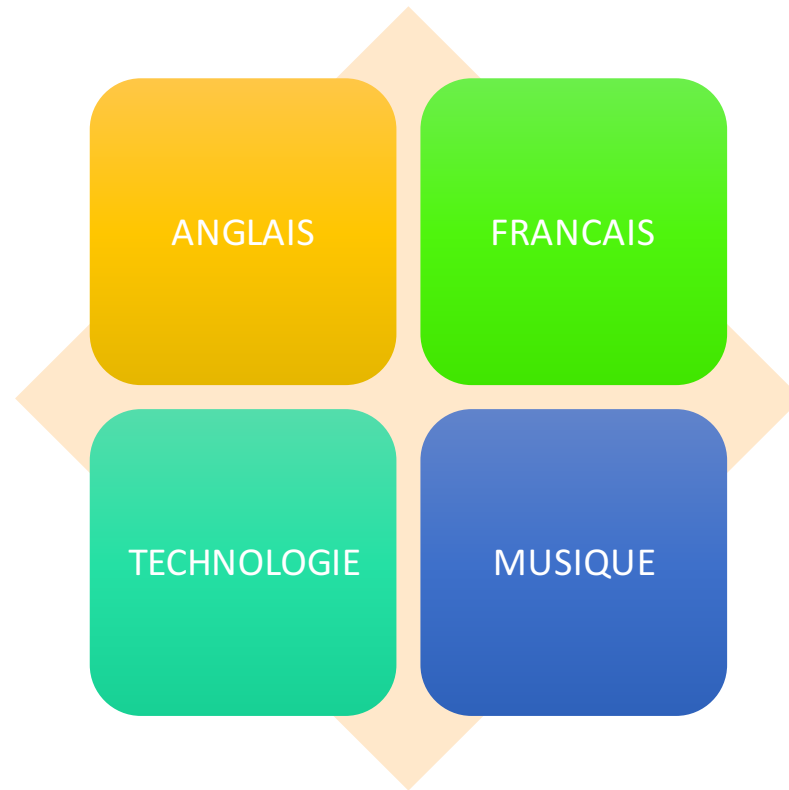
**Création de nouvelles fantastiques en français puisant dans le patrimoine historique, culturel et naturel de l'Ecosse, destinées à être adaptées et mises en scène afin de réaliser des courts-métrages en anglais sous-titrés en français.**

- Dans un premier temps, les élèves découvriront et s'approprièrent les caractéristiques du genre fantastique en classe de français et en parallèle, ils seront amenés en classe d'anglais à découvrir certaines spécificités du patrimoine historique, culturel et naturel écossais.
- Lors de cette deuxième étape, les élèves, par groupe, créeront une nouvelle fantastique en français ayant l'Ecosse pour décor. Ils transposeront par la suite leurs nouvelles en story-board et rédigeront le script de leur adaptation filmique.
- Puis, lors un travail sur l'expressivité (lors d'un A.P mise en voix), les élèves passeront au tournage de leur court-métrage fantastique . Le tournage pourra être réalisé avec des tablettes numériques ou tout autre type de matériel audio-visuel (appareil photo, caméra vidéo etc..) Il ne sera pas nécessaire d'encadrer les élèves sur la totalité du tournage, mais il sera important de fixer des échéances afin d'en contrôler le bon déroulement
- Enfin, arriveront les phases de montage et sous-titrage des vidéos en technologie et de création de la bande sonore du film en éducation musicale.
- Pour conclure cet EPI, une projection des films et une cérémonie de remise des prix seront organisées en fin d'année.

[Retour Sommaire](#)

# PROGRAMMES

Disciplines impliquées.



[Retour Sommaire](#)

# PROGRAMMES : ANGLAIS

- **1-Découvrir les aspects culturels d'une langue vivante étrangère et régionale**

Percevoir les spécificités culturelles des pays et des régions de la langue étudiée en dépassant la vision figée et schématique des stéréotypes et des clichés.

Mobiliser des références culturelles pour interpréter les éléments d'un message, d'un texte, d'un document sonore.

Mobiliser ses connaissances culturelles pour décrire des personnages réels ou imaginaires, raconter.

- **2-Écouter et comprendre**

Comprendre des messages oraux et des documents sonores de nature et de complexité variables.

Se familiariser aux réalités sonores de la langue, et s'entraîner à la mémorisation.

- **3-Lire et comprendre**

Comprendre des documents écrits de nature et de difficultés variées issus de sources diverses.

Développer des stratégies de lecteur par le biais de lectures régulières.

S'appropriier le document en utilisant des repérages de nature différente : indices extralinguistiques, linguistiques, reconstitution du sens, mise en relation d'éléments significatifs.

# PROGRAMMES : ANGLAIS

- **4- Réagir et dialoguer**

Développer des stratégies de compréhension orale en repérant des indices extralinguistiques ou linguistiques et en élaborant un discours commun.

Réagir spontanément à des sollicitations verbales, en mobilisant des énoncés adéquats au contexte, dans une succession d'échanges qui alimentent le message ou le contredisent.

- **5- Parler en continu**

Développer des stratégies pour surmonter un manque lexical lors d'une prise de parole, s'auto corriger et reformuler pour se faire comprendre.

Mettre en voix son discours par la prononciation, l'intonation et la gestuelle adéquates.

- **6- Ecrire**

Mobiliser les outils pour écrire, corriger, modifier son écrit.

Reformuler un message, rendre compte, raconter, décrire, expliquer, argumenter.

# PROGRAMMES : FRANCAIS

- **1- Lecture et compréhension de l'écrit et de l'image.**

Adapter sa lecture à l'objectif poursuivi.

Reconnaitre les implicites d'un texte et faire les inférences et hypothèses de lecture nécessaires.

Recourir à des stratégies de lecture diverses.

- **2- Pratiquer le langage oral.**

Raconter une histoire.

Exprimer ses sentiments, formuler un avis personnel à propos d'une œuvre ou d'une situation en visant à faire partager son point de vue.

Percevoir et exploiter les ressources expressives et créatives de la parole.

- **3- Ecriture.**

Utiliser l'écrit pour penser et pour apprendre.

Pratiquer l'écriture d'invention.

Adopter des stratégies et des procédures d'écriture efficaces.

# PROGRAMMES : TECHNOLOGIE

- **1- Concevoir, créer et réaliser**

Identifier un besoin et énoncer un problème technique, identifier les conditions, contraintes (normes et règlements) et ressources correspondantes.

- **2- Mobiliser les outils numériques**



# PROGRAMMES : EDUCATION MUSICALE

- **1- Réaliser des projets musicaux d'interprétation ou de création**

Définir les caractéristiques musicales d'un projet puis en assurer la mise en œuvre en mobilisant les ressources adaptées.

Concevoir, créer et réaliser des pièces musicales en référence à des styles, des œuvres, des contraintes d'interprétation ou de diffusion.

- **2- Explorer, imaginer, créer et produire.**

Réutiliser certaines caractéristiques (style, technique, etc.) d'une œuvre connue pour nourrir son travail.

Concevoir, réaliser, arranger, pasticher une courte pièce préexistante, notamment à l'aide d'outils numériques.

# Socle Commun

## Domaines

- **Domaine 1 : les langages pour penser et communiquer.**

L'élève s'exprime à l'écrit pour raconter, décrire, expliquer ou argumenter de façon claire et organisée. (*Français*)

Il comprend des messages oraux et écrits, s'exprime et communique à l'oral et à l'écrit de manière simple mais efficace. (*Anglais*)

L'élève apprend à s'exprimer et communiquer par les arts, de manière individuelle et collective, en concevant et réalisant des productions, visuelles, plastiques, sonores ou verbales notamment.

- **Domaine 2 : Des méthodes et outils pour apprendre.**

Organisation du travail personnel.

Coopération et réalisation de projets.

Outils numériques pour échanger et communiquer.

# Socle Commun

## Domaines

- **Domaine 5 : Les représentations du monde.**

Il exprime à l'écrit et à l'oral ce qu'il ressent face à une œuvre littéraire ou artistique ; il étaye ses analyses et les jugements qu'il porte sur l'œuvre ; il formule des hypothèses sur ses significations et en propose une interprétation en s'appuyant notamment sur ses aspects formels et esthétiques. Il justifie ses intentions et ses choix expressifs, en s'appuyant sur quelques notions d'analyse des œuvres. (...)

L'élève imagine, conçoit et réalise des productions de natures diverses, y compris littéraires et artistiques. Pour cela, il met en œuvre des principes de conception et de fabrication d'objets ou les démarches et les techniques de création. Il tient compte des contraintes des matériaux et des processus de production en respectant l'environnement. Il mobilise son imagination et sa créativité au service d'un projet personnel ou collectif. Il développe son jugement, son goût, sa sensibilité, ses émotions esthétiques.

# PARCOURS

## **Parcours d'éducation artistique et culturelle.**

Pratiquer:

- Utiliser des techniques d'expression artistique adaptées à une production
- Mettre en œuvre un processus de création
- S'intégrer dans un processus collectif

# Démarche

## Objectifs

Culturels et lexicaux	Grammaticaux	Phonologiques	Pragmatiques	Méthodologiques
la géographie écossaise, les traditions écossaises, les légendes écossaises, Mary King's Close, vocabulaire du fantastique, du mystère et de la peur.	Les temps du passé. ( <i>le prétérit simple</i> et <i>le prétérit be+ing</i> )	Expressivité: les rythmes de la phrase, l'accent de mot, l'exagération, emphase, la prononciation du –ed, les spécificités de l'accent écossais (en réception)	Structurer un récit de façon logique, choisir des éléments d'histoire pertinents, ménager le suspense. Mettre en voix son récit.	L'analyse de l'image, la mise en lien avec le récit, les stratégies de lecture, les stratégies d'écoutes.

Tous les supports utilisés dans cette séquences sont disponibles à l'adresse suivante:

<http://padlet.com/mrouffy/episcotland>

# ACTION 1 : Welcome to Scotland.

- **1-Vidéos 'Visit Scotland' : C.O+ E.O.I**



A2 : Je peux saisir l'essentiel d'annonces et de messages simples.

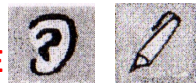
Les élèves visionnent deux vidéos de l'office du tourisme écossais présentant le patrimoine du pays et complètent une fiche *brainstorming* avec les éléments relevés et leurs apports personnels. ([doc élève brainstorming](#))

- **2- Scotland and the British Isles.**

Les élèves poursuivront par un jeu *learning apps* où ils devront replacer les nations et les capitales qui composent les îles britanniques sur une carte afin de s'assurer de leurs repères géographiques.

<http://LearningApps.org/watch?v=p0vyesmh316>

- **3- Discover Scotland : C.O+P.E**



B1 : Je peux saisir les points essentiels d'un langage clair et standard.

A2 : Je peux écrire un message simple et clair.

Afin de préparer un voyage en Ecosse, les élèves écoutent une courte description générale de la nation, puis écrivent un article dans le journal du collège afin de la présenter. ([doc élève discover Scotland](#))

# ACTION 2 : Myths and Legends of Scotland.

- **1- Audio 'Myths and Legends Part 1' : C.O**



A2 : Je peux saisir l'essentiel d'annonces et de messages simples.

B1 : Je peux saisir les points essentiels d'un langage clair et standard.

Les élèves écoutent un document présentant les créatures et les légendes écossaises les plus célèbres et, après avoir pris des notes, doivent faire correspondre les descriptions à des images illustrant ces légendes et compléter un tableau pour synthétiser leurs réponses. ([doc élève Myths and Legends of scotland part 1](#))

Ce travail sera précédé d'une courte activité d'anticipation par groupe où il s'agira pour les élèves d'associer à des images les lieux qui seront mentionnés dans l'enregistrement audio, ce qui leur donnera des repères et guidera leur écoute.

- **2- Audio 'Myths and Legends Part 2' : C.O**



B1 : Je peux saisir les points essentiels d'un langage clair et standard

Les élèves poursuivront par un jeu *learning apps* où ils devront localiser sur la carte de l'Ecosse les lieux correspondant aux légendes préalablement présentées.

<http://LearningApps.org/watch?v=pg0cqkw4c16>

- **3- Myths and Legends : P.O.I**



A2 : Je peux exprimer mon accord ou désaccord/ Je peux dialoguer sur un sujet connu.

Cette première activité de découverte se terminera par un échange à l'oral entre les élèves afin de déterminer la légende qu'ils préfèrent et d'expliquer les raisons motivant ce choix.

# ACTION 2 : Myths and Legends of Scotland. 'Mary King's Close'

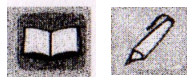
- **1-Video** ['The Real Mary King's Close.'](#) : C.O



B1 : Je peux saisir les points essentiels d'un langage clair et standard. (écouter)

Afin d'introduire la légende de Mary King's Close, les élèves visionnent la vidéo promotionnelle de la visite des souterrains et relèvent les informations essentielles qui seront ensuite mises en commun pour faciliter l'entrée dans les activités suivantes.

- **2- 'Discover Edinburgh's Hidden History'** : C.E + P.E



B1 : Je peux comprendre un texte essentiellement rédigé dans une langue courante.

A2 : Je peux rédiger un message simple et clair

Par groupe de 4, les élèves découvrent le texte dans lequel sont donnés plusieurs éléments historiques expliquant l'origine de la légende de Mary King's Close. La lecture pourra être facilitée en assignant un paragraphe à chaque élève du groupe. Puis, lors d'une mise en commun, les élèves devront réorganiser des images afin de reconstituer la trame narrative du texte. ([doc 'Mary King's Close'](#) : [Adapted from "New Standpoints n°13" p36 2002](#))

Ce travail débouchera sur la réalisation par groupe d'une brochure touristique pour faire la publicité des 'Ghost Tours' de Mary King's Close. ([Mary King's Close : Create a leaflet!](#))

Afin de s'assurer de la bonne compréhension du texte par tous les élèves, un travail plus ciblé pourra être proposé en travail maison. ([Mary King's Close : Create a leaflet!](#))



# ACTION 2 : Myths and Legends of Scotland. 'Mary King's Close'

- 3- An Edinburgh's Ghost Story : C.O + P.E



B1 : Je peux saisir les points essentiels d'un langage clair et standard.

B1 : Je peux raconter ce qui est arrivé dans le passé, je peux décrire un événement.

Lors de cette étape, les élèves seront mis dans la peau d'un touriste participant à une visite du Real Mary King's Close, au cours de laquelle le guide présentera la légende du fantôme de la petite Annie.

[\(Doc audio : A tour of Mary King's Close : from « New Standpoints »\)](#)

Il s'agira pour les élèves de relever les informations essentielles données par le guide afin de rédiger un livre illustré pour enfants qui retrace l'histoire d'Annie et pouvant être vendu dans la boutique de souvenirs. Le travail de rédaction pourra être mené par groupe afin de favoriser la co-construction.

Afin de préparer cette tâche d'écriture, une **étape de réflexion sur la langue** prenant appui sur les éléments culturels, lexicaux et linguistiques relevés dans les activités précédentes (*C.E Edinburgh's Hidden Story + C.O An Edinburgh's Ghost Story*) sera proposée afin d'amener les élèves à s'exprimer correctement au passé (mise en regard du prétérit simple et du prétérit be+-ing).

Cette étape sera également l'occasion de mettre en regard les systèmes linguistiques anglais et français afin d'en relever les spécificités.

[\(doc réflexion sur la langue : actions et évènements au passé\)](#)

# ACTION 3 : Spooky Stories.

Le but de cette troisième étape est d'amener les élèves à réfléchir aux éléments constitutifs d'un récit fantastique afin de les guider vers l'étape finale de création.

- **1- Rose's Story : C.O** 

A2 : Je peux trouver une information particulière et identifier l'information principale d'un récit.

On commencera par faire écouter l'histoire de Rose aux élèves en leur demandant de repérer les informations essentielles.

[\(Audio New Enjoy 4ème : Rose's Story\)](#)

Puis lors d'une deuxième écoute, les élèves devront remettre des images en ordre afin de reconstituer la trame narrative. Le script de l'histoire sera également proposé afin de faire le lien graphie-phonie. [\(doc élève : 'Rose's Story'\)](#)

Cette première histoire est volontairement pauvre en détails et peu construite. Ce sera l'occasion de faire un premier point sur les impressions des élèves et de leur faire émettre des hypothèses quant à des pistes d'amélioration (expressivité, détails descriptifs etc..)

- **2- Tom's Story : C.O** 

B1 : Je peux saisir les points essentiels d'un message simple et clair et standard.

On procèdera avec la même démarche pour cette nouvelle histoire, cette fois-ci plus construite et lue de manière plus expressive.

[\(Audio New Enjoy 4ème : Tom's Story\)](#) + [\(doc élève : 'Tom's Story'\)](#)

# ACTION 3 : Spooky Stories.

- **3- Recipes for a good story : Méthodologie**

Lors de cette étape, les élèves, par groupes, mettent en regard les deux histoires afin de de confirmer ou d'infirmer leurs hypothèses préalablement établies.

Une fiche méthodologie '[Recipes for a good story](#)' sera alors proposée et enrichie avec les idées des élèves.

Enfin, cette étape se terminera par un travail sur la phonologie. On demandera aux élèves de relever les éléments expressifs dans la lecture à voix haute que Tom fait de son histoire : pauses entre les groupes de sens pour ménager le suspense, accentuation des mots clés de l'histoire , allongement des sons voyelle, changement d'intonation pour rapporter les propos d'un personnage, etc.

Les élèves s'entraîneront à en lire des extraits.

- **4 – Tell a spooky story : P.E + P.O.C**



B1 : Je peux écrire et enrichir un texte simple et cohérent.

B1 : Je peux reproduire un modèle oral, articuler des expressions de manière simple.

Par groupe de 4, les élèves devront enrichir le contenu et apporter des détails à l'histoire de Rose en utilisant les éléments méthodologiques précédemment travaillés ainsi qu'en proposer une lecture expressive convaincante. Une fiche '[Vocab Toolbox](#)' pourra être proposée aux élèves les plus faibles afin de les guider dans leur travail.

# ACTION 3 : Spooky Stories.

- **5- It sounds creepy... : C.O** 

Afin de stimuler l'imaginaire et favoriser la création, les élèves écoutent une série d'effets sonores liés à la peur et au mystère.

Il commenceront par donner leurs impressions et émettre des hypothèses sur la situation.

Puis, ils devront identifier les effets sonores et les numéroter dans l'ordre d'apparition.

['doc élève : It sounds creepy'](#)

- **6 – Create your own spooky story : P.E + P.O.I**



B1 : Je peux écrire un texte construit et cohérent.

B1 : Je peux articuler des expressions de manière simple afin de raconter des expériences et événements.

Par groupes, les élèves devront imaginer de courtes scènes en cohérence avec les effets sonores précédemment écoutés et proposer une mise en scène expressive de leur travail à la classe.

Un vote sera réalisé par les élève pour élire la meilleure scène.

# ACTION 4 : Create an Audiobook.

**Cette étape, projet final de la séquence et tâche intermédiaire de l'EPI, s'appuie sur le travail réalisé en français autour du genre fantastique.**

- **1- Create an Audiobook: P.O.C**



B1 : Je peux articuler des expressions de manière simple afin de raconter des expériences et événements. Je peux raconter une histoire ou l'intrigue d'un livre.

Les élèves auront au préalable rédigé des nouvelles fantastiques en français puisant dans le patrimoine historique, culturel et naturel de l'Ecosse.

Il s'agira ici de choisir les éléments clés de l'histoire et de les illustrer sous forme de story-board, puis d'en proposer une mise en voix expressive afin de créer un *Audiobook*. ([doc 'your project'](#))+(grille d'évaluation)

Exemples de travaux d'élèves : [www.padlet.com/mrouffy/spooky](http://www.padlet.com/mrouffy/spooky)

# ACTION 5 : From Writing to Acting.

## *Harry Potter and the Goblet of Fire*

A ce stade, les groupes d'élèves entameront la rédaction des dialogues en vue de l'adaptation filmique de leur histoire.

Cette étape vise donc à faire prendre conscience aux élèves des spécificités d'une adaptation cinématographique (quelles coupes? Quoi garder et dans quel but? Quels éléments ajouter?) en mettant en regard la scène d'ouverture, le script et des extraits du premier chapitre de l'œuvre *Harry Potter and the Goblet of Fire*

- **1- *Harry Potter and the Goblet of Fire* : C.O+C.E+P.O.I**



B1 : Je peux comprendre l'essentiel d'un extrait de film.

B1 : Je peux comprendre un texte essentiellement rédigé dans une langue courante.

B1 : Je peux prendre part à une conversation sur un sujet connu.

Les élèves commencent par visionner la scène d'ouverture du film [Harry Potter and the Goblet of Fire](#) et identifier la situation d'énonciation.

Ils seront ensuite divisés en groupes auxquels on distribuera un [extrait du premier chapitre du livre](#).

Chaque groupe devra relever dans sa partie les éléments correspondant à ce qu'ils ont visionné.

Après une mise en commun pour s'assurer de la compréhension de l'extrait dans son intégralité, chaque îlot devra reconstituer la trame narrative du [script du film](#). Le script sera découpé en plusieurs parties ou présenté sous forme numérique.

<http://LearningApps.org/watch?v=p2cetrkza16>

Puis, on prolongera cette activité par une mise en voix des dialogues pour entraîner les élèves à jouer une scène.

# Les Outils Numériques

- **Tablettes numériques** : La plupart des activités proposées pourront être mises en œuvre à l'aide de tablettes numériques afin de favoriser l'autonomie des élèves, différencier et accompagner chacun à des rythmes différents (principalement pour les activités de compréhension), remédier aux obstacles (principalement la phonologie) et rendre les tâches plus interactives. Elles serviront également de support au tournage des courts métrages.
- **Padlet**: Il s'agit d'un outil **collaboratif** en ligne qui permet de **créer et de partager des murs virtuels**. Les élèves peuvent y déposer un travail ou consulter des ressources déposées par l'enseignant.

<https://fr.padlet.com/>

- **Learning Apps**: est une application visant à **soutenir les processus d'enseignement et d'apprentissage au moyen de petits modules interactifs**. Les modules existants peuvent être directement reliés au contenu des leçons, mais les utilisateurs peuvent également les modifier ou en créer de nouveaux. L'objectif est de rassembler des modules réutilisables et de les mettre à la disposition de tous. C'est pour cela que les modules (appelés Apps) ne s'inscrivent pas dans un cadre particulier ou ne comportent pas de scénario d'apprentissage concret, mais se limitent exclusivement à la partie interactive. Les modules ne présentent donc en eux-mêmes aucune unité d'apprentissage prédéfinie mais doivent être intégrés à une leçon sur le thème du module.

<https://learningapps.org/>

- **ELEA** : plateforme académique de création et d'utilisation de parcours pédagogiques en ligne. ELEA permet de suivre ses élèves tout au long d'un parcours (pour une durée allant d'une séance à une séquence complète), favorise l'autonomie, permet de poursuivre le travail engagé en classe. ELEA permet également la différenciation pédagogique.

<https://mantes.elea.ac-versailles.fr>

[Retour Sommaire](#)

# Temporalité

**Ce projet sera mené sur un semestre.**

- environ 15 heures en français;
- 8h en anglais;
- 4 heures en co-animation pour le tournage;
- 2 ou 3 heures en musique pour l'élaboration de la bande sonore;
- 3 ou 4 heures en technologie pour le montage et sous titrage des courts métrages.



# Travaux d'élèves

Vous trouverez différents travaux réalisés à des étapes clés du projet à l'adresse suivante.

<https://padlet.com/mrouffy/spooky>

[Retour Sommaire](#)