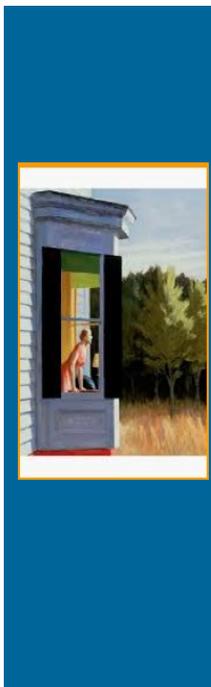




◆ Proposition d'action spécifique à destination du cycle 3



La période de confinement imposée par la crise sanitaire nécessite une adaptation des propositions envisagées par la mission langues vivantes 76 et projets à l'international. Aussi, en place d'un nouvel escape game initialement prévu et annoncé, il est proposé aux élèves de réaliser chez eux, accompagnés à distance par leur enseignant, une planche de bande dessinée prenant appui sur une œuvre d'Edward Hopper.

« **Make a comic with Hopper** » est un projet interdisciplinaire destiné aux élèves du cycle 3, voir de fin de cycle 2. Il articule les langues vivantes à la littérature et l'éducation artistique et culturelle tout en prenant appui sur les outils numériques :

- la représentation de personnages isolés, d'espaces qui semblent vidés de leurs habitants ou peu peuplé dans les tableaux d'Edward Hopper, peintre américain du début du 20ème siècle, sont des oeuvres prémonitoires du confinement que nous vivons aujourd'hui, ...

Ressources

- site du Grand Palais, Paris
<https://www.grandpalais.fr/fr/article/edward-hopper-toute-lexposition>
- France TV, culture prime, émission du 14 avril 2020 <https://www.france.tv/spectacles-et-culture/culture-prime/histoires-d-art/1418013-edward-hopper-peintre-de-la-solitude.html>

- pour faire le lien, au retour en classe, le mini projet « Hopper at the restaurant »
<http://mission-langues-76.spip.ac-rouen.fr/spip.php?article78>
- la fabrique à BD, outil de la BnF
<http://numerique76.spip.ac-rouen.fr/spip.php?article143>



- l' « Année nationale de la bande dessinée » voulue par le ministère de la culture et soutenue par le ministère de l'Éducation nationale et de la Jeunesse permet de faire découvrir aux élèves le 9ème art, de développer leur goût pour la lecture, de stimuler leur imagination et leur créativité et d'encourager la pratique du dessin à l'école.

Ressources : sur le site EDUSCOL, des supports spécifiques qui peuvent être judicieusement utilisés dans le cadre de la continuité pédagogique <https://eduscol.education.fr/pid37501-cid148893/annee-2020-de-la-bd.html>

◆ Comment faire participer les élèves ?

Pour participer au projet, chaque élève :

1. se rend sur le site du Grand-Palais
<https://www.grandpalais.fr/fr/article/joue-ma-bd-hopper>
2. choisit une œuvre de Hopper puis imagine une histoire. Les dialogues ou monologues sont construits en prenant appui sur le vocabulaire appris en classe.
Attention le site étant en français, les onomatopées doivent être adaptées à la langue anglaise.
Aide en lien : <http://www.les-onomatopees.fr/>
L'utilisation d'outils permettant de mettre en voix les réalisations, tels que ChatterPix kids ou Photospeak, peut être envisagée,
3. adresse sa réalisation à l'enseignant.

L'infographie en pièce jointe permet d'expliquer aux élèves les différentes étapes du projet.



Avant fin mai, l'ensemble des réalisations seront adressées à Monsieur Pascal Hamel, eRun, pascal.hamel@ac-normandie.fr, pour une valorisation collective sur le site de la mission LV76 et projets à l'international.

Les membres de la mission LV76 et projets à l'international, restent à votre écoute pour répondre à vos questionnements et vous accompagner.

<http://mission-langues-76.spip.ac-rouen.fr/spip.php?article26>