

4° Animation Stop motion numérique

Cycle	4			
Niveau	quatrième			
Calendrier	T1	T2	T3	
Durée	1	2	3	4
Modalité	individuel			
	Binôme			
	Groupe			
	Demi-classe			
	Classe entière			

- **Qu'est-ce que les élèves apprennent ?**

- **Apprentissages :**
 - Utiliser la technique d'animation stop-motion pour développer une réflexion artistique.
 - Scénariser une courte séquence.
- **Questionnements :**
- L'œuvre, l'espace, l'auteur, le spectateur :
 - La relation du corps à la production artistique.
 - Les métissages entre arts plastiques et technologies numériques.

- **À travers quelle(s) pratique(s) ?**

- **Prérequis :** séquence flipbook, initiation à l'animation stop-motion.
- Mise en scène : des objets et des corps
- Photo / vidéo : cadrage, point de vue, effet spécial
- Montage : timing, boucle, son/image, bruitage, musique, dialogues

- **Quelles verbalisations ?**

- Conseils et consignes
- Quel pouvoir magique pour quel groupe ?
- Rappel des règles du travail en groupe : tout le monde doit être occupé, il faut se répartir les tâches (acteur/caméra(wo)man/animateur)
- Différence entre animation stop-motion et vidéo : accélérer, décélérer ou prendre une rafale d'image ne suffit pas. Quelque chose de physiquement impossible à voir grâce à la vidéo doit être montré grâce à l'animation.

• Quelle(s) évaluation(s) ?

Noms, Prénoms :		Compétences				Note
Compétences	Transposition	A	B	C	D	
Expérimenter, produire, créer Recourir à des outils numériques de captation et de réalisation à des fins de création artistique.	Images - Nombre d'images : minimum 250 - Mise au point : mes photos sont nettes - Cadrage / point de vue : j'ai donné à avoir l'action qui se déroule - Stabilité / mouvement : les images se succèdent de façon cohérente, l'animation ne bouge pas dans tous les sens.					7
	Montage - J'ai été efficace dans le montage de mes images : ajout, suppression, copie, boucle, etc. - J'ai ajouté du son : bruitage, musique et/ou dialogues.					
Choisir, mobiliser et adapter des langages et des moyens plastiques variés en fonction de leurs effets dans une intention artistique en restant attentif à l'inattendu.	Mise en scène et en œuvre - L'animation stop motion donne l'illusion d'un pouvoir magique (Attention, il n'est pas question d'une simple vidéo ou d'une rafale de photos) - J'ai aidé le spectateur à comprendre le pouvoir magique grâce à un jeu d'acteur cohérent					7
Mettre en œuvre un projet Faire preuve d'autonomie, d'initiative, de responsabilité, d'engagement et d'esprit critique dans la conduite d'un projet artistique.	Achèvement, investissement et travail en groupe. - Qualité et quantité de travail. - Exploitation du temps de travail - Répartition des tâches - Le travail est achevé et archivé					6
						/20

•Quelles références ?



[Blublu](#)



[Insert Coin - Stop Motion 2010](#)



[Clip de Lily Allen - Somewhere Only We Know](#)



[PES, Fresh gacamole](#)



[OK Go - End Love](#)

- Mise en œuvre :

Séance 1 : travail en groupe (3 ou 4 élèves), tablettes, application : animation en volume.

- La séquence commence par un temps de **verbalisation** un peu plus long qu'à l'habitude mais qui laissera une bonne moitié de séance aux élèves pour la pratique :
 - **Rappel des séquences/séances précédentes et des acquis** : Flipbook – initiation à animation stop-motion, décomposition/recomposition du mouvement, prise en main des outils techniques pour le montage.
 - **Consigne** : « Vous allez maintenant vous servir de l'animation stop-motion pour faire croire que vous possédez un pouvoir magique. »
 - **Quel pouvoir magique ?** échange sur les différents pouvoirs : télékinésie, téléportation, voler, traverser les portes, les murs, faire apparaître, disparaître, transformer des objets, etc.
 - **Conseils** :
 - **Le jeu d'acteur** : si je veux me téléporter par exemple, il ne suffira pas de prendre une photo à un endroit et une autre à un autre, il faudra qu'un geste, un signal de l'acteur fasse comprendre au spectateur que quelque chose se passe.
 - **L'utilisation de l'animation stop-motion** : nous ne revenons pas sur l'aspect technique mais sur son utilisation à des fins artistiques. **L'intérêt de l'animation stop-motion, c'est tout ce qu'on ne voit pas, ce qui a été déplacé entre les prises de vue...** Il ne suffira pas ici de faire une rafale de photos qui donnerait une vidéo décélérée ou accélérée. Mais de donner à voir quelque chose d'impossible à capter grâce à une vidéo normale.
 - **Répartition des tâches et travail en groupe** : Chaque élève doit participer au travail. Vous formerez des groupes de 3 minimum et 3 rôles sont possible (acteur, camera(wo)man ou animateur)
- **Pratique autonome**, durant le temps de pratique le professeur se concentre sur deux choses :
 - Canaliser l'enthousiasme des élèves qui peuvent/doivent travailler en groupe, en étant mobile, à l'intérieur/extérieur de la classe.
 - Repérer les groupes qui peinent à se mettre au travail ou s'engage sur la piste du « hors-sujet ».
- **Petit debriefing de fin séance, projection des travaux les plus avancés.**

- Mise en œuvre :

Séance 2 : travail en groupe (3 ou 4 élèves), tablettes, application : animation en volume.

- **Rappel de la séance précédente :**
 - Les élèves prennent la parole pour expliquer le tour de magie qu'ils mettent en scène et la manière dont l'animation stop-motion intervient.
 - On recadre, réoriente, trouve des solutions pour aider les uns et les autres dans leur travail.
 - **Projection d'une ou deux références**, pour donner des idées et pour faire comprendre que l'animation stop motion demande beaucoup d'images et de travail
 - **Conclusion** : il nous faut beaucoup d'images ; malgré l'autonomie et les libertés laissés aux élèves, le travail doit se faire dans une ambiance agréable.
- **Pratique autonome : 45 min**
 - Les différents groupes travaillent en autonomie.
 - Le professeur passe les accompagner, donner des conseils si besoin.
 - Le travail en groupe commence à être évalué.
- **Petit debriefing de fin de séance :**
 - **Comment et où enregistrer son travail** : (sur le cloud si vous voulez que votre travail soit projeté en fin de séance)
 - **Projection de certains travaux**
 - **Projection d'une référence selon le temps et les besoins**

- Mise en œuvre :

Séance 3 : travail en groupe (3 ou 4 élèves), tablettes, application : animation en volume.

- Verbalisation 5 minutes montre en main :
 - Rappel de la séance précédente
 - Rappel des objectifs
- Pratique autonome : 50 minutes
 - Les élèves doivent avoir le temps de réaliser une grosse partie du travail lors de cette séance.
- Fin de séance

Séance 4 : travail en groupe (3 ou 4 élèves), tablettes, applications : animation en volume et Power director.

- Rappel des séances précédente / Projection de l'animation de [PES](#)
 - Le son apporte une dimension supplémentaire à l'animation, les bruitages aident à la compréhension de l'action
- Consigne : « vous allez mettre du son sur votre animation »
 - Musique / Bruitages / voix / dialogues
 - Conseils :
 - Comment enregistrer des voix ou bruitages : utiliser un micro, dans un endroit calme
 - Comment utiliser Power director
 - Ceux qui doivent terminer les prises de vue pour l'animation le font, les autres sonorisent leur animation
- Pratique autonome : 45 minutes
 - Accompagnement des groupes qui sonorisent l'animation, conseils techniques et pratiques
 - Evaluation du travail en groupe
- Débriefing de fin de séance :
 - Projection des animations sonorisées
 - Une séance supplémentaire est possible pour finir les travaux et projeter l'ensemble des animations.

- Réalisations :

