

FILM D'ANIMATION

Objectifs pédagogiques :

Palier 1

- s'exprimer à l'oral comme à l'écrit dans un langage approprié,
- comprendre des mots nouveaux et les utiliser à bon escient,
- utiliser ses connaissances pour réfléchir sur un texte (mieux le comprendre ou mieux l'écrire),
- rédiger un texte d'une quinzaine de lignes,

Palier 2

- utiliser les unités de mesures usuelles,
- utiliser les techniques opératoires des 4 opérations,
- écrire, nommer, comparer et utiliser les nombres entiers,

Palier 4

- utiliser l'outil informatique pour communiquer,
- utiliser l'outil informatique pour s'informer, se documenter, présenter un travail,

Palier 5

- connaître les grandes catégories de la création artistique,
- pratiquer le dessin et diverses formes d'expressions visuelles et plastiques,

Palier 7

- coopérer avec un ou plusieurs camarades,
- s'impliquer dans un projet individuel ou collectif,
- respecter les consignes simples en autonomie.

Avantages	Inconvénients
<ul style="list-style-type: none">• Les images sont très motivantes pour les élèves.• Rendre acteurs les élèves dans une discipline où ils sont en général consommateurs.• Motivation accrue qui favorisera les apprentissages.• De nombreuses compétences travaillées.	<ul style="list-style-type: none">• Gestion du temps difficile.• Faire attention le produit fini n'est pas l'objectif principal mais la façon de la faire.• Anticiper toutes les difficultés.

Quel type de production ? Un film d'animation avec des dessins ou de la pâte à modeler.

Quel mode de diffusion ? Pour le spectacle de fin d'année, festival de films d'animation, autres classes.

Quel matériel utiliser ? Appareil photo de l'école, ordinateur de la classe, logiciels pitivi libreoffice.

Où mettre l'atelier de prise de vue ? Dans le fond de la classe.

Progression :

Séance 1, 2, 3 : susciter l'intérêt des élèves en montrant des films d'animation : extraits célèbres, d'autres productions scolaires.

Séance 4: fabriquer un flip-book.

Séance 5, 6, 7, 8, 9 : observer et découvrir différentes techniques.

Séance 10, 11 : découvrir et réaliser des expressions.

Séance 12, 13, 14 : expérimenter les matériaux.

Séance 15, 16 : réaliser une première animation collective.

Séance 17, 18, 19, 20 : lecture documentaire sur la parole.

Séance 21, 22, 23, 24 : lecture documentaire sur le cadrage.

Séance 25, 26, 27 : une nouvelle animation.

Séance 28, 29, 30 : story-board et nouvelle animation.

Séance 31, 32 : animer un personnage.

Séance 33 à 58 : création du grand film d'animation.

Outils utilisés :

Cahier de bord, banc-titre, logiciels audacity – libreoffice – pitivi,

Contraintes de l'histoire :

4 personnages, 3 décors, situation initiale étapes dénouement,

Vocabulaire : (<http://thierry.coppis.free.fr/LEXIQUE.htm>)

banc-titre, acteur, affiche de film, angle de prise de vue, antihéros, auteurs (droits d'auteur), arrière plan, bande annonce, bobine, bruitage, cadrage, cadre, caméra, casting, champ, champ contre champ, clap, contre-plongée, copie, décor, dialogue, distribution, doubler, échelle des plans, éclairer, figurant, film, flash-back, générique, genre, hors champ, intertitre, jouer, maquillage, mixage, mouvement de caméra, panoramique, personnage, plan, plan fixe, plateau, plongée, point, prise, production, ralenti, régie, scénario, scène, scripte, séquence, son, sous-titres, story-board, studio, travelling, voix-off, zoom.

Mots-clés pour caractériser une œuvre :

Action, affiche, angle de prise de vue, auteur, bande annonce, bande son, bruitage, burlesque, cadrage, caméra, casting, comédie, contre-plongée, court métrage, dialogues, éclairages, effets spéciaux, équipe technique, figurant, générique, ingénieur du son, montage, panoramique, plans, producteur, ralenti, repérages, scénario, scène, scripte, story-board, thriller, travelling, western, zoom.

Evaluations :