

VIDÉO NUMÉRIQUE

AUTEUR

D-clics numériques : Ceméa, Les Francas, Ligue de l'enseignement

TITRE DU CYCLE

« Vidéo numérique »

THÉMATIQUES ABORDÉES

« Jouer avec le cadre, le champ, le hors-champ et le mouvement »

PRÉSENTATION GÉNÉRALE

Ce cycle permet de faire découvrir des techniques vidéographiques aux élèves en leur proposant de réaliser un court métrage.

NOMBRE DE SÉQUENCES DU CYCLE

3 séances (moyenne de 1h)

PUBLIC / ÂGE ET NOMBRE MINIMAL/MAXIMAL D'ENFANTS

à partir de 10 ans

4 enfants minimum, 12 maximum

PROGRAMME DES SÉANCES

Séance 1 : Histoire à inventer

Séance 2 : Caméra plafond

Séance 3 : Le film d'animation

IDÉES DE SORTIE EN RAPPORT AVEC LE CYCLE

Une sortie dans un cinéma, une exposition sur le cinéma

RELATIONS AVEC LES AUTRES TEMPS DE L'ENFANT (PÉRISCOLAIRE/SCOLAIRE)

Le socle commun de connaissances, de compétences et de culture qui identifie les connaissances et compétences devant être acquises par les élèves à l'issue de leur scolarité obligatoire s'articule autour de cinq domaines. Le premier domaine du socle que ce cycle propose de développer s'intitule « les langages pour penser et communiquer ». Ce domaine cherche à renforcer l'esprit critique des enfants.

Le deuxième domaine du socle travaillé par ce cycle est celui de la maîtrise des « méthodes et des outils pour apprendre ». L'objectif est d'aider l'élève à apprendre, à résoudre un problème, à réaliser une production. Il vise notamment un enseignement explicite des outils numériques, (Décret n° 2015-372). Dans le parcours "vidéo et numérique", l'élève réalise un court métrage et participe également à la co-construction d'un projet de création en équipe afin de lui permettre de développer son rapport aux autres.



Le dernier domaine du socle commun de connaissance, de compétence et de culture relatif aux « représentations du monde et d'activité humaine » est une référence pour le parcours "vidéo et numérique". Il vise à « développer des capacités d'imagination, de conception, d'action de produire des objets [...] développe le goût des pratiques artistiques. Il permet en outre la formation du jugement est de la sensibilité esthétique ».

Les séances du parcours "vidéo et numérique" permettent aux enfants de s'interroger sur leurs utilisations des outils numériques. Il favorise la coopération, l'accès à la culture et aux savoirs, l'apprentissage de la citoyenneté. Il propose des situations actives de production et de publication émancipatrices, favorisant un regard critique sur notre société dominée par les flux d'images.

PROLONGEMENT/APPROFONDISSEMENT (LIENS)

Ce parcours est issu du projet D-clics numériques. Pour retrouver l'intégralité du parcours et des ressources qui y sont associées, vous pouvez consulter la page web du projet : <http://d-clicsnumeriques.org>

SÉANCE 1 : HISTOIRE À INVENTER

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

Imaginer une histoire en travaillant sur la relation entre une image fixe et un bruitage audio.

Initiation à l'écriture d'un scénario.

NOMBRE ET COMPÉTENCES DES INTERVENANTS

1 animateur

Dans l'accompagnement et l'aide à l'écriture, c'est l'imagination qui doit primer.

Avoir équipé tous les ordinateurs de l'application « Histoire à inventer » téléchargeable à l'adresse suivante : <http://apps.colombbus.org/dclics/>

MATÉRIEL NÉCESSAIRE :

Un ordinateur par équipe avec des enceintes.

Un ordinateur et un vidéo projecteur pour l'animateur.

Une imprimante.

Des crayons

AMÉNAGEMENT DE L'ESPACE :

Rien de spécifique

DURÉE TOTALE :

1h

DÉROULÉ :

Le groupe est divisé en 4 équipes possédant chacune un ordinateur disposant de l'application « histoire à inventer ».

L'application propose :

- 4 images fixes.
- Un choix de 3 bruitages par image.
- Une zone de rédaction d'une histoire.
- Un dé pour sélectionner une image et un bruit de manière aléatoire.

a. (5 mn) L'animateur présente le fonctionnement de l'application en vidéo projection et donne les consignes suivantes :

- Chaque équipe choisit une des images fixes et un des bruits y étant associés

- Lancer l'application « histoire à inventer », afficher l'image choisie et le bruit.

Inventer une histoire en quelques lignes où l'image et le bruit seront des éléments clés de la narration

b. (20 mn) Mise en œuvre des consignes, écriture de l'histoire. (Accompagner les enfants dans la construction de leur récit).

c. (20 mn) Une fois terminé, chaque équipe lit son histoire en précisant le choix de l'image et du bruitage. Il est possible d'imprimer chaque histoire et la faire lire par une autre équipe.

d. (20 mn) Échange sur le choix de l'histoire, liens avec les lectures, les romans lus, les films vus...

BONUS :



Après une première histoire inventée, la fonction "lancer le dé" et l'application permet de proposer aléatoirement une image et un bruitage à l'ensemble du groupe. Chaque équipe invente une histoire avec les mêmes éléments déclencheurs.

LIEN(S) :

<http://d-clicsnumeriques.org>



SÉANCE 2 : CAMÉRA PLAFOND

Jouer avec le cadre, le champ et hors-champ, les effets d'illusion dans l'image

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

Expérimenter les notions de cadrage, de point de vue, de champ et d'hors-champ
Appréhender le principe de l'illusion dans l'image.
Développer la créativité des enfants.

NOMBRE ET COMPÉTENCES DES INTERVENANTS :

1 animateur

L'animateur devra encadrer les initiatives du groupe et faciliter la coordination entre les participants.

MATÉRIEL NÉCESSAIRE :

Caméscope (ou GoPro) + câble relié à un écran TV ou vidéoprojecteur.
Divers objets, chaises, cordes, boîtes, tissus...

AMÉNAGEMENT DE L'ESPACE :

Pièce vide en intérieur avec moquette unie.

DURÉE TOTALE :

1h

DÉROULÉ :

(60 mn) Cette activité s'appuie sur une installation fixe :

- un caméscope relié à un écran, cadrant le sol et installé sur un portique ou au plafond.
 - une zone délimitée au sol à l'aide d'un ruban adhésif de couleur correspondant à l'espace cadré par la caméra et reproduit à l'écran.
- a. Un premier temps est consacré à l'expérimentation du cadre, la familiarisation du jeu corporel avec l'écran. L'enfant doit bouger, jouer avec son corps en contrôlant ses gestes sur l'écran tout en suivant les indications des autres participants.
 - b. Dans un deuxième temps, l'animateur donne des consignes avec des contraintes. Exemple : Se déplacer de gauche à droite avec un objet, grimper un mur avec une (fausse) échelle, enlever son manteau et l'accrocher au mur. Etc.
 - c. Après la familiarisation avec l'installation, les enfants exploitent les possibilités qu'offre ce type de cadrage au service de petits scénarios où l'on donne l'illusion de défier l'apesanteur. Création d'une histoire faisant oublier les effets spéciaux, avec des décors, déplacements avec entrée et sortie du cadre...

BONUS :

Réaliser des saynètes avec un message dans la perspective d'être enregistrées pour un projet de diffusion. Faire la bande annonce d'un film qui n'existe pas, une parodie, etc

CONSEIL(S) :

Il est conseillé de mener cette séance avec un petit groupe.



Demander aux enfants de rechercher sur internet des exemples d'utilisation de ce dispositif d'effet dans des films connus.

Ex : <https://www.youtube.com/watch?v=B90XJSw7UA4>

LIEN(S) :

<http://d-clicsnumeriques.org>



SÉANCE 3 : LE FILM D'ANIMATION

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

S'approprier le principe technique du film d'animation.
Expérimenter les différents métiers rencontrés dans une équipe de tournage.
Développer la créativité.

NOMBRE ET COMPÉTENCES DES INTERVENANTS :

1 animateur
L'animateur veille à la coordination nécessaire entre les rôles de chacun. Le preneur d'image doit attendre les animateurs ou les dessinateurs.

MATÉRIEL NÉCESSAIRE :

1 caméscope avec pied ou webcam ou un appareil photo.
Ciseaux, colle, pâte à fixe, diverses feuilles, pâte à modeler.
Revue, magazines pour découpage.
Divers jouets.

AMÉNAGEMENT DE L'ESPACE :

Un espace avec une lumière qui ne varie pas.

DURÉE TOTALE :

1h

DÉROULÉ :

Proposition 1 : Animation sur un tableau blanc

Le caméscope est placé sur un trépied à environ 1m d'un tableau blanc.
On réalise une prise de vue à chaque coup de feutre jusqu'à la fin d'un dessin.

Proposition 2 : Le papier animé

Le caméscope est placé sur un trépied, tourné vers le sol (Il peut être installé sur une table) Au sol, le champ cadré par le caméscope est délimité par des repères.
Avec le même principe d'animation image par image, on réalise une animation avec des matériaux en papier découpé (figures de magazine, dessins découpés etc.). Une prise de vue est réalisée pour chaque mouvement.

Proposition 3 : Les objets animés

On déplace ou on modifie très légèrement les objets mis en scène à chaque prise de vue

ORGANISATION ET MISE EN ŒUVRE

Le groupe est divisé plusieurs équipes de projets qui sélectionnent chacune une proposition.

OUTIL TECHNIQUE :

- Le caméscope : les images sont enregistrées sur l'appareil qui peut également être connectée à un ordinateur via un logiciel (stop motion par exemple).
- L'appareil photo, les images sont transférées après les prises de vues sur un logiciel de montage vidéo.
- La webcam connectée à un ordinateur via un logiciel stop motion.



- a. L'animateur présente le principe de la technique « image par image », en se servant d'un caméscope ou d'un appareil photo.
- b. Les enfants aménagent leur espace de travail en vérifiant la qualité de l'éclairage et la stabilité de l'appareil
- c. Les enfants réalisent quelques tests pour se familiariser avec le principe de prise d'image par image et coordonner leurs mouvements en équipe. Plusieurs expérimentations sont nécessaires.
- d. Élaboration d'un mini-projet par la scénarisation et préparation des éléments de décors et des objets nécessaires à l'animation.
- e. Réalisation. Selon le choix de la technique, importer les images dans un logiciel de montage.

BONUS :

Habillage sonore de la réalisation, bruitages et musiques, en passant par un logiciel simple de montage vidéo.

CONSEIL(S) :

Cette activité peut ouvrir des débats sur la manipulation de la réalité par les publicités, la télévision, les techniques de désinformation sur le web.

LIEN(S) :

Démo Film d'animation :

<https://vimeo.com/channels/1286523>

Choisir son logiciel

http://www.lemondedustopmotion.fr/news/voir/5/logiciels_utiles_pour_realiser_un_court-métrage_en_stop_motion

Musiques libres de droit.

<http://play.dogmazic.net/>

Ressources diverses

<http://www.brick-a-brack.com/ressources/>