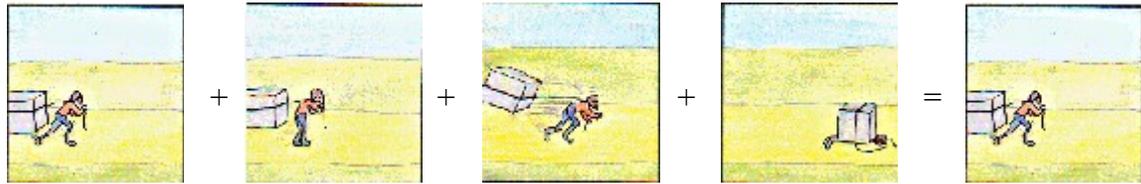


NOM et Prénom de l'enseignant	Chabrut Aimé
Nom de l'établissement	collège Mario Meunier 42 Montbrison
Niveau	Quatrième
Intitulé de la séquence	« Mouvement répétitif....et accident »
Objectifs pédagogiques	Amener les élèves à manipuler l'outil informatique comme outil de création, en complément du dessin sur papier. Prise de conscience de la matérialité ou de la dématérialisation des œuvres
Lien au programme	4ieme : « le travail portera sur des images fixes ou animées, analogique ou virtuelles. L'étude du temps et du mouvement, contribuera à élargir aux pratiques photographiques, cinématographiques, numériques et au volume. » « produire des images numériques et prendre conscience de leur spécificité (dématérialisation par exemple) »
Notions abordées	Fréquence, rythme, durée, déroulement, narration apprentissage (ou révision) des gestes de base de l'informatique (couper/coller , enregistrer des documents dans les bons dossiers ..)
Compétences visées	<i>Disciplinaire (connaissances)</i> utilisation du calque utilisation d'outil de numérisation d'image (scanner) <i>Histoire des Arts</i> <i>Socle commun (transversales)</i> apprentissage (ou révision) des gestes de base de l'informatique (couper/coller , enregistrer des documents dans les bons dossiers ..) autonomie et respect du matériel mis à disposition
Problématique	Comment donner une sensation de mouvement fluide par une succession (et une alternance) de seulement 6 images.
Durée en séances et évaluation	Deux séances minimum pour les six dessins une séance en informatique pour le montage en gif animé



Vocabulaire	Fréquence, rythme, séquence
Dispositif , consignes, Déroulement et évaluation.	<p>Demande 1 : sur le principe du dessin animé, réalisez une séquence de 4 à 6 dessins qui se suivent en présentant de légers décalages sur le thème « mouvement répétitif...et accident ».</p> <p>-couleurs possibles mais pas obligatoires -Traits de contour noir au feutre fin</p> <p>Demande 2 : les dessins seront scannés et assemblés en Gif Animés avec un ordinateur. (voir tutoriel)</p>
Documents Remis aux élèves	<p>Une fiche avec 6 cases bien délimitées pour contenir leur 6 dessins.</p> <p>Une feuille de tutoriel Pas à pas sur la méthode à suivre pour scanner découper les images et les monter en Gif</p>
Contraintes techniques (format, outils, matériaux...)	Couleur possible mais pas obligatoire pour les dessin (l'intérêt principal réside dans le mouvement créé)
Références artistiques	<p>Bill Domonkos et et d'autre artistes utilisant la technique du Gif animé ou Cinémagraphe</p> <p>Pierrick Sorin et les théâtres optiques ou des personnages sont en interaction avec des objets réels</p> <p>Note : les références me servent de transition vers le travail suivant.</p>
Critères d'évaluation En référence aux compétences.	<p>Efficacité du déroulement (répétitions, rythme, et chute /5</p> <p>Efficacité du mouvement /5</p> <p>Autonomie et gestion des ressources numérique /4</p> <p>Qualité graphique et soin /6</p>
Prolongements	<p>« rencontre, interaction, dialogue »</p> <p>« Créez une image animée qui aura comme fond une image fixe, sur laquelle un élément animé viendra ajouter un sens poétique, comique, étrange... »</p>
Exemples, travaux d'élèves	

