

Niveau	Cinquième
Intitulé de la séquence	« L'œuvre animée »
Problématique	<ul style="list-style-type: none"> • Demande : Quelque chose vient traverser votre œuvre et la transformer. Montrez ce changement en une série de 12 images minimum. Vous travaillerez avec l'image de votre œuvre et effectuerez cette transformation avec l'aide du logiciel <i>Photofiltre</i>. • Avertissement : Vous devez montrer une progression !
Objectifs d'enseignement	<p><u>Objectifs d'enseignement</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Transformer une image en utilisant différentes fonctions du logiciel <i>Photofiltre</i>. - Réaliser un travail en série en vue d'aborder et de comprendre ce qu'est une animation. <p><u>Compétences visées</u></p> <p><u>Disciplinaire (connaissances)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Savoir organiser des images en travaillant le cadrage, les plans, en montrant une intention narrative ou poétique. <p><u>Histoire des Arts</u></p> <p>Domaine : Art du visuel- cinéma -photographie Thématique : Art - techniques et expressions - chronophotographie.</p> <p><u>Socle commun (transversales)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Savoir conserver des données sur l'ordinateur. - Savoir utiliser les fonctions principales du logiciel <i>Photofiltre studio</i>.
Liens au programme	La transformation d'image : questions liées au montage, au cadrage.
Champ lexical	<p><u>Notions abordées</u> : narration - temps - image fixe - le mouvement dans l'image et les images animées</p> <p><u>Mots de vocabulaire à faire acquérir</u> : abstraction - figuration - cadrage - plans - lumière - couleur - effet d'optique créer par le mouvement - perception - animation d'images.</p>
Contraintes techniques (format, outils, matériaux, durée...)	<ul style="list-style-type: none"> • Salle informatique équipée de 14 postes au minimum. • Logiciel de traitement d'images utilisé : <i>Photofiltre studio</i> (version gratuite sans calques). • Un vidéo projecteur. • Le professeur installera auparavant un catalogue d'images d'œuvres abstraites dans un dossier déposé sur l'espace commun à tous

	afin que les élèves puissent aller les récupérer facilement.
Description du dispositif pédagogique, des consignes et du déroulement	<p>Séance 1 <u>Présentation de la séquence et mise en place</u> :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Lecture 2) Démonstration de l'utilisation du logiciel <i>Photofiltre</i>. (lisibilité générale par vidéo projecteur). 3) Expérimentation 1 par les élèves - recherche d'éléments supplémentaires sur Internet ; création d'un dossier arts plastiques sur l'espace personnel des élèves. <p>Séance 2 <u>Expérimentation 2 et mise en place du projet</u> :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Résumer de la demande par un élève - écriture au tableau par le professeur des consignes de travail et des critères d'évaluation. 2) Réalisation des projets par <i>Photofiltre</i> - fiche d'aide mise à disposition. 3) Accompagnement des élèves par le professeur dans l'élaboration du travail. <p>Séance 3 : <u>Suite de la réalisation des projets et fin pour certains élèves</u> :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Rappel des consignes - regard d'ébauches de projets. (par vidéo projecteur). Constats et échanges. Les élèves peuvent créer l'animation de leur projet par visionnage des images « image par image » et en créant le rythme par un clic rapide de la souris. 2) Réalisation des projets. <p>Séance 4 : <u>Suite et fin des réalisations des projets</u> :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Installation et mise au travail des élèves. 2) Les élèves qui ont terminé apportent leur aide aux autres camarades en retard. 3) Vérifier que les enregistrements des projets ont bien été effectués au bon endroit afin que le professeur puisse aller les consulter. <p>Séance 5 : <u>Filage des projets / verbalisation et références artistiques</u> :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Projection des projets (réalisation au préalable d'un filage par le professeur sur un logiciel de montage vidéo). <p>Constat des projets : un classement des réponses est fait : il y a des animations narratives dans lesquelles on retrouve souvent un ou plusieurs éléments figuratifs intégrés. Puis des animations qui sont restées dans un univers plus abstrait, se basant sur des effets de changement de lumière, de formes et de couleurs.</p> <ol style="list-style-type: none"> 2) Présentation des références d'œuvres.

<p>Critères d'évaluation</p>	<p>Evaluation sommative du travail de pratique :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Evaluation d'une fiche de renseignée par l'élève portant sur son travail et ses choix - Utilisation des fonctions principales du logiciel <i>Photofiltre</i> (cibler ces fonctions) - Exploration du logiciel et utilisation singulière de ses outils - Progression dans la transformation des images - Recherches et dimension imaginative
<p>Références artistiques</p>	<p>Eadweard MUYBRIDGE, <i>Race Horse</i>, 1878 - Chronophotographies (16 images/seconde) - pour l'approche de l'animation par des images fixes. Marcel DUCHAMP, <i>Nu descendant l'escalier</i>, 1912, peinture : le mouvement décomposé dans une peinture. Emil COHL, <i>Le cauchemar de Fantoche</i>, animation et narration Victor VASARELY, <i>Vega</i>, 1968- peinture - le mouvement dans l'œuvre : l'abstraction - effet d'optique.</p>
<p>Prolongements</p>	<p>Idées en vrac :</p> <ul style="list-style-type: none"> - « L'objet inventé et animé » : réaliser un très court métrage qui mette en valeur un objet inventé en classe de Quatrième. - Changer de support : réaliser un court métrage d'animation en collectif avec des objets. Travailler la narration. Aborder plus particulièrement le langage cinématographique - niveau Cinquième.