

FICHE DESCRIPTIVE DE PROJET CADRE ACTION

Principes du cadre action

Dans le contexte de généralisation des classes à PAC, **le cadre action** est un projet départemental élaboré en partenariat avec les structures culturelles et les artistes et propose une offre pré-négociée pour aider les enseignants. Le cadre action est affecté à des zones scolaires prioritaires qui tiennent compte de la proximité géographique des structures culturelles et peut proposer des dominantes artistiques et culturelles différentes. A partir de la proposition générale, il s'agit de construire un projet de classe original en y intégrant les aspects interdisciplinaires en fonction des programmes et du projet d'école ou d'établissement.

Ce projet doit être présenté sur le formulaire habituel (volet culturel) et parvenir rédigé, cosigné par les partenaires culturels (avec qui ils prendront contact pour concevoir plus précisément leur projet) et signé par l'IEN de la circonscription ou le chef d'établissement. Le cadre action peut être associé ou non, à une « formation action » prévue dans le PDF ou en stage d'équipe (secondaire) et fait l'objet d'un suivi de la part d'un coordinateur (3 réunions des enseignants concernés et des partenaires dans l'année scolaire)

SENSIBILISER AU FILM D'ANIMATION

1-CARACTERISTIQUES

DOMINANTE ARTISTIQUE OU CULTURELLE : en arts plastiques, sciences et technologie et multidisciplinarité

LES PARTENAIRES CULTURELS : École d'art de l'Agglomération Côte basque-Adour
3 avenue Jean Darrigrand, 64 100 Bayonne
Tél. 05 59 59 48 41 - Fax 05 59 59 17 57

LES INTERVENANTS : Mickaël Vivier, artiste plasticien

INITIATEURS DU PROJET : Jean-Philippe MERCÉ CPD arts visuels

FORMATION ASSOCIEE : non

ZONE SCOLAIRE PRIORITAIRE : Pays basque

NIVEAU CONCERNE : Cycle 3 /CM2

II - OBJECTIFS

Pédagogiques :

- Imaginer et créer.
- Identifier le phénomène de la persistance rétinienne.
- Travailler en équipe.
- Apprendre à cadrer une image.
- Appréhender et visualiser les différentes étapes d'une action.
- Apprendre le vocabulaire lié aux plans (ex : plan panoramique, arrière plan...)
- Manipuler différents mouvements de caméras et assimiler le vocabulaire associé.
- Être attentif sur les étapes nécessaires pour réaliser un film d'animation par animation de volumes.
- Assimiler les gestes et le matériel nécessaire pour créer un film d'animation par animation de volumes.

Artistiques :

- Créer et s'exprimer à travers des techniques d'animations.
- Représenter graphiquement les idées sous forme de dessins, de photos, d'annotations...
- Se confronter aux différentes techniques plastiques (dessin, photographie et vidéo).

Culturels :

- Découvrir des films d'animation réalisés à partir de différentes techniques (pâte à modeler, dessin, déplacement d'objets...)
- S'approprier les connaissances en réseau du programme d'Histoire des arts visuels dans un projet pluridisciplinaire

III – DESCRIPTIF DES ACTIONS

Proposition d'organisation :

Les 5 séances se dérouleront en classe. Elles doivent faire suite à un travail en lien avec le **Cinéma**, notamment par le visionnage de films ou de courtes séquences animées représentatives de l'Histoire du cinéma et éventuellement après la visite de la cabine de projection ; cette pratique introduit le questionnement sur cet art et sur les techniques de création de l'image animée, notamment dans le cinéma d'animation. Les élèves réalisent un **carnet de bord personnel** des travaux en lien avec le programme **d'Histoire des arts**.

Les élèves réaliseront un film d'animation par équipe de 4 ou 5 élèves à la suite de l'atelier proposé dans ce cadre action.

Déroulement :

Séance 1 : Le thaumatrope, aller vers l'animation (2h)

- Chaque élève crée son thaumatrope. Des recherches sont effectuées autour de cet objet et de l'histoire du début de l'animation.
Il comprend le principe de la persistance rétinienne : illusion du mouvement qui est la base de toute animation.

Séance 2 : Le folio scope (3h)

- Les élèves réalisent des folio scopes à partir du médium photographie.
Ils prennent conscience qu'en feuilletant rapidement une série d'images qui décomposent un mouvement, ils ont l'impression que l'action se déroule sous leurs yeux.
- Ils découvrent des films d'animations réalisés à partir de différentes techniques.

Séance 3: Le story-board (3h)

- Par équipe de 5, les élèves réalisent un story-board qui leurs permettront de visualiser en images leurs scénarios.
- Ils découvrent des films d'animations réalisés à partir de différents techniques.

Séance 4 : Créer son film d'animation par animation de volumes (3h)

- Les élèves découvrent le fonctionnement d'une vidéo caméra.
- Ils réalisent le tournage de leur animation en se basant sur leur story-board.
- L'analyse des réalisations se fait par rapport aux critères artistiques d'analyse des images et par rapport à la technique retenue.

Séance 5 : L'exposition (2h)

- Les élèves mettent en valeur les travaux réalisés ainsi que les carnets de bord personnels et pluridisciplinaires.
- Ils énoncent ce qu'ils ont appris en expliquant au public ce qu'ils ont réalisé.

IV-AIDE A LA FICHE FINANCIERE

Budget estimatif pour une classe de 25 élèves :

Interventions (nb heures x 50€) : 13x50 +2H montage vidéos	750 €
Matériel :	150 €
Déplacements des professionnels	76 €

TOTAL : **976 €**

Le paiement des transports d'élèves doit être négocié par les écoles avec les municipalités

Le cadre proposé n'est pas rigide, chaque enseignant en collaboration avec les intervenants l'adapte à son projet.