



Séance pédagogique incluant du numérique en arts plastiques : prise de vue avec l'application d'animation image par image "Stop motion Studio"

publié le 01/04/2024 - mis à jour le 03/04/2024

Une séance de prise de vue avec une application d'animation image par image, en volume — stop-motion

Descriptif :

Présentation d'une séance incluant l'usage du numérique pour la prise de vue d'une animation image par image en volume — stop-motion

Sommaire :

- Contexte et objectif de la séance
- Plus-value du numérique dans cette séance
- Modalités de mise en œuvre
- Déroulement de la séance
- Compétences travaillées
- Bilan critique de la séance

● Contexte et objectif de la séance

Cette séance fait partie d'une séquence d'enseignement de cycle 4, classe de 5e, [Ça bouge dans mon sac](#), où il est demandé aux élèves de réaliser un film d'animation en stop-motion. Il s'agit de la deuxième séance : prise de vue et exportation. Elle prend place après une séance de présentation de la demande et de réalisation d'un story-board et avant une [séance de montage et sonorisation des vidéos animées](#).

La demande formulée aux élèves est : "Réalisez un film en stop-motion faisant monter le suspense de manière inquiétante jusqu'à ce que quelque chose sorte de votre sac".

● Plus-value du numérique dans cette séance

L'utilisation de tablettes permet aux élèves de bien voir ce qu'ils mettent dans le cadre grâce au format généreux de l'écran.

L'utilisation d'une application dédiée au stop-motion permet de travailler l'animation avec une certaine finesse grâce aux outils de visualisation des transitions entre images et de prévisualisation du mouvement final.

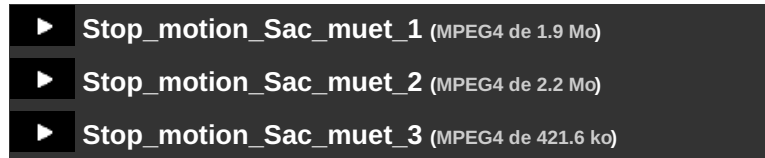
● Modalités de mise en œuvre

- Niveau éducatif : cycle 4, classe de 5e
- Durée : une séance de 55 mn
- Ressources numériques utilisées
 - tablettes équipées d'une application de stop-motion
- Application numérique utilisée
 - [Stop motion studio](#) ↗

● Déroulement de la séance

Il s'agit de la deuxième séance d'une séquence de trois séances.

- L'enseignant montre aux élèves la prise en main de l'application de stop-motion à l'aide de tutoriels commentés en classe entière. Durée : 10 mn
- Les élèves reconstituent les groupes mis en place lors de la première séance. Ils se réfèrent au storyboard qu'ils ont élaborés ensemble pour installer leur environnement de prise de vue en prêtant attention à l'arrière plan et en tenant compte de la présence des autres groupes.
Les élèves réalisent leurs prises de vue. Durée : 35 mn
- L'enseignant rappelle comment exporter le projet puis les élèves exportent leur projet au format mp4 en le nommant de manière à ce qu'il soit facilement identifiable. Durée : 5 mn




● Compétences travaillées

• Compétences disciplinaires :

- Expérimenter, produire, créer
 - Choisir, mobiliser et adapter des langages et des moyens plastiques variés en fonction de leurs effets dans une intention artistique en restant attentif à l'inattendu.
 - S'approprier des questions artistiques en prenant appui sur une pratique artistique et réflexive.
 - Recourir à des outils numériques de captation et de réalisation à des fins de création artistique.
- Mettre en œuvre un projet
 - Concevoir, réaliser, donner à voir des projets artistiques, individuels ou collectifs.
 - Confronter intention et réalisation dans la conduite d'un projet pour l'adapter et le réorienter, s'assurer de la dimension artistique de celui-ci.

• Compétences du CRCN mises en œuvre par les élèves :

► [CRCN : consulter le tableau avec une entrée par compétence](#) 

- Communication et collaboration
 - Interagir
 - Collaborer
- Création de contenus
 - Adapter les documents à leur finalité
- Environnement numérique
 - Résoudre des problèmes techniques
 - Évoluer dans un environnement numérique

• Compétences du CRCN-Edu mises en œuvre par l'enseignant :

► [CRCN-Edu : Domaines et compétences](#) 

- Environnement professionnel
 - Adopter une posture ouverte, critique et réflexive
- Ressources numériques
 - Sélectionner des ressources
 - Gérer des ressources
- Enseignement - Apprentissage

- Concevoir
- Mettre en œuvre
- Évaluer au service des apprentissages
- Diversité et autonomie des apprenants
 - Inclure et rendre accessible
 - Différencier
 - Engager les apprenants
- Compétences numériques des apprenants
 - Développer les compétences numériques des apprenants
 - Évaluer et certifier

● Bilan critique de la séance

Les élèves, après quelques tâtonnements, comprennent vite l'intérêt de la fonction "pelure d'oignon" qui, par l'affichage simultané de deux images successives, permet de contrôler la fluidité de l'animation.

L'application est facilement prise en main par les élèves mais la gestion de l'arrière plan et des éléments extérieurs qui viennent parasiter la prise de vue reste difficile en classe de 5e, comme l'est la compréhension de l'importance de ne pas déplacer la tablette pendant la prise de vue. Certains élèves cependant tentent des mouvements de caméra.

La phase d'exportation nécessite une certaine vigilance de l'enseignant pour éviter les erreurs notamment dans la manière de nommer les vidéos et pour s'assurer que les projets sont bien enregistrés après exportation.



**Académie
de Poitiers**

Avertissement : ce document est la reprise au format pdf d'un article proposé sur l'espace pédagogique de l'académie de Poitiers.

Il ne peut en aucun cas être proposé au téléchargement ou à la consultation depuis un autre site.