

Cycle 1-2	Kidsmart CP Créer un dessin animé	École Primaire Jacques Béreau 85700 – La Flocelière ce.0851588p@ac-nantes.fr
------------------	--	--

Classe : GS-CP

Résumé du projet

Créer un dessin animé à partir d'un album lu en classe

Domaines d'activités

La sensibilité, l'imagination, la création : Le regard et le geste
Le langage au cœur des apprentissages

Compétences visées

Combiner plusieurs opérations plastiques pour réaliser une production en 2D, individuelle ou collective.

Produire des images en visant la maîtrise des effets et du sens.

En situation de dictée à l'adulte, proposer des corrections pertinentes portant sur la mise en mots du texte (lexique et syntaxe)

Compétences techniques abordées en liaison avec le B2i école

S'approprier un environnement informatique de travail

1.3) Je sais déplacer le pointeur, placer le curseur, sélectionner, effacer et valider.

1.4) Je sais accéder à un dossier, ouvrir et enregistrer un fichier.

Créer, produire, traiter, exploiter des données

3.1) Je sais produire et modifier un texte, une image ou un son.

3.5) Je sais regrouper dans un même document du texte ou des images ou du son.

Durée

1,5 à 2 trimestres. Projet pouvant être conduit sur l'année scolaire.

Déroulement des activités (les étapes)

1. Comprendre une histoire et reformuler la trame narrative dans ses propres mots.
2. Inventer la suite d'une histoire connue.
3. Etudier un folioscope pour comprendre comment est fabriqué un dessin animé.
4. Elaborer la trame narrative du dessin animé : le story board.
5. Créer les décors et les personnages (arts visuels) et en faire des tampons (photofiltre).
6. Créer les illustrations correspondant à l'histoire (tuxpaint).
7. Assembler les illustrations dans le logiciel de vidéo (windows movie maker).
8. Dire son texte en l'interprétant pour faire parler les personnages et enregistrer sa prestation (audacity).
9. Assembler les fichiers vidéo et audio.

Le(s) matériel(s) et/ou logiciel(s) utilisé(s)

- 2 PC en réseau pour des travaux de groupes conduits en parallèle.
- 1 scanner.
- Logiciels : photofiltre, tuxpaint, audacity, windows movie maker

Le plus du (des) outil(s) informatique(s)

Projet irréalisable sans informatique, le passage à l'animation serait impossible.

Ce qu'en pense l'enseignante

Projet très fédérateur, qui a permis de lier nos activités en littérature, maîtrise de la langue et arts visuels. Résultats observables au fur et à mesure de l'avancée des travaux et sur l'avant projet final : correction immédiate par les élèves.

Nécessité d'un gros investissement en énergie et en temps.

Ce que pensent les enfants :

Ils ont adoré avoir le droit de manipuler l'ordinateur « comme des grands », ont été très rapidement autonomes sur les logiciels proposés. Le résultat les enchante.

Ce que pensent les parents :

Ils manipulent l'ordinateur mieux que nous.

Résultat apprécié.

Scénario proposé par : Florence Baron

Date : avril 2008

Mél. : florence.baron@ac-nantes.fr