

Le thème retenu cette année s'articule autour de la création d'un film d'animation. Ce thème se déclinera dans plusieurs disciplines.

L'objectif pour chaque session sera de créer intégralement un film d'animation d'une durée de 30 secondes à 1 minute en suivant toutes les étapes d'un vrai film.

Les connaissances, compétences et aptitudes visées dans chaque discipline se retrouveront dans le livret de compétences et dans les fiches quotidiennes d'auto-évaluation.

A partir des travaux préalables réalisés par les enfants en Français (script, découpage des scènes, story-board) et en Arts Plastiques (création d'un décor, travail sur l'ombre et la lumière), nous réaliserons un film d'animation en cours de Technologie en utilisant divers matériels (lumières pour le plateau, webcam pour la prise de vue, logiciels dédiés ...). Les étapes successives du travail seront découpées comme suit :

- Apprendre à manipuler le matériel (lumières, webcam, objets)
- Préparer les supports à animer
- Prendre les photos des objets en mouvement
- Monter les séquences grâce à un programme informatique
- Prises de son et insertion de bande-son sur le film
- Créer un générique de début et de fin
- Enregistrer le film sur un CD-Rom

La méthode retenue pour la prise d'images sera la « pixilation », c'est-à-dire l'animation image par image à partir de photographies.

Un travail de découverte des différentes méthodes de films d'animation et d'objets d'optiques ainsi que de leur histoire (flip-books, thaumatrope, zootrope, ...) sera réalisé en amont de la réalisation. La notion de persistance rétinienne sera abordée. Des petits films d'étude seront réalisés pour permettre l'apprentissage du matériel et des notions d'animation (nombre d'images par seconde, écarts et décomposition des mouvements, travail sur les mouvements de caméra, positionnement de la caméra ...)

En anglais, les enfants travailleront à la traduction de dialogues du film ainsi qu'à l'enregistrement audio de ces dialogues.

En Mathématiques, des exercices de révision des bases en numérique et géométrie seront l'occasion de réaliser un mini "flip-book" par l'obtention d'images en progressant dans les exercices.

