REALISATION D'UN FILM D'ANIMATION EN CLASSE

Mise en place du projet
Choix du thème

Expression orale
Expliciter ses choix, débattre

Ecriture commune ou individuelle de l'histoire
Mise en commun éventuelle

Expression écrite et orale
Création et amélioration d'un texte
Utilisation du traitement de textes

Ajouter les dialogues au scénario

L'œil, la rémanence rétinienne
La lumière, l'ombre
Ombres, longueurs et durées (course du soleil)
Les illusions d'optique

Sciences
Astronomie
Anatomie

Fabriquer un folioscope (Pour des petits, faire des Gifs animés)

Technologie, géométrie
Repérage dans le plan (position des dessins)

Fabriquer un zootrope en suivant les consignes écrites de la construction géométrique
Pour les plus jeunes, reproduire un zootrope et préparer les consignes pour la classe supérieure.

Technologie, géométrie
Construction et propriétés du cercle, notion d'angle
Utilisation de la règle, du compas

Essai d'animation d'un objet, d'un personnage en pâte à modeler

Technologie
Identifier et mesurer les difficultés rencontrées
Expression orale
Proposer des solutions

Reproduction, à l'aide d'un personnage articulé ou en pâte à modeler, de différents déplacements et mouvements

Sciences
Etude du corps (squelette, articulations)
Etude de différents modes de déplacement humains ou animaux

Confrontation des problèmes rencontrés lors des réalisations pratiques avec ceux que laisse supposer le scénario
Modification du scénario en fonction de ces impératifs

Expression orale
Faire une synthèse
Modifier un texte

Découpage de l'histoire en scènes puis en plans pour en faire un story-board

Expression écrite
Repérer les éléments-clés d'un récit

Jouer le story-board pour évaluer la durée de chaque plan

Expression corporelle
Jouer une scène de différentes façons pour en faire varier l'impact, la durée…

- Estimer le nombre de photos à prendre pour chaque scène
- Estimer la durée du tournage

Mathématiques
- Mesure du temps
- Calculs de durées
- Proportionnalité

- Débattre des choix techniques et artistiques à propos des décors

Expression orale
- Participer à un débat, argumenter ses choix

- Création des décors

Arts plastiques
- Essai de différentes techniques

Technologie
- Construction, mise en adéquation avec les besoins techniques ultérieurs

- Tournage, animation (en rotation, 2 à 3 enfants pour une ½ journée à chaque fois ; présentation des rushes à la classe après chaque séance)

Technologie
- Utilisation de l'appareil photo numérique

Arts plastiques
- Travail sur la lumière

Compétences transversales
- Savoir écouter et se concentrer sur une longue durée (1/2 journée)
- Anticiper les problèmes
- Faire preuve de rigueur et de minutie

- Présentation du film muet monté

- Réécriture des dialogues en fonction des temps de parole réels des personnages
- Essais de doublage en temps réel pour vérifier l'écriture et la durée des dialogues

Expression orale et corporelle
- Moduler sa voix en fonction de ce que l'on veut exprimer mais aussi d'une durée imposée

- "Casting" des enfants et choix de ceux qui assureront le doublage
- Enregistrement des voix et bruitages

Expression orale, technologie
- Réalisation d'un enregistrement numérique de la voix et découverte des contraintes liées (bruits environnants, ton, volume sonore…)

- Etude musicale autour du film : rythme, atmosphère, genre…
- Jeux musicaux pour tenter de rendre différentes ambiances

Musique
- Ressentir ce que peux évoquer une musique, un chant
- Créations musicales simples

- Ecoute de différents morceaux musicaux
- Choix des musiques à retenir en tenant compte de la gestion des droits d'auteurs

Musique
- Adapter le son à l'image

B2I
- Gestion des droits d'auteurs

- Présentation du film terminé, débat, anecdotes, Champomy…

- En général, on est alors en juin et le départ en vacances suit de quelques heures le bouclage du film !

Compétences transversales
- Repos