



StopMotion

Imaginé pour créer des films d'animation ce dispositif offre à ceux qui l'utiliseront la possibilité de se lancer dans la réalisation. Il s'installe avec simplicité et permet de nombreuses variantes. Il se décline pour tous les âges et est particulièrement adapté au travail de groupe.





StopMotion

Objectifs pédagogiques poursuivis :

- Susciter l'imagination, la création, la construction d'une histoire.
- Maîtriser la technique de prise de vues et celle du montage.
- Participer à la construction d'un projet collectif, s'y engager intellectuellement et émotionnellement, y trouver sa place, y être actif et force de proposition.
- Exercer la patience des participants tout en se dirigeant vers un but identifiable.
- Découvrir les principes de base de l'électricité pour la Box.

Informations :

- Public/âge (**6-8, 9-11, 12 et +**).
- Niveau de complexité dans la mise en oeuvre des activités (**facile/intuitif, demande des connaissances de base**, nécessité de prérequis techniques spécifiques).
- Temps à consacrer à l'activité (**une séance de 1h, une demi-journée, une journée, activité sur la semaine**).

Intérêts pédagogiques :

- Le monde des images faisant assez naturellement partie de la culture des enfants, leur adhésion au projet ne devrait pas être trop difficile à obtenir et devenir un levier intéressant pour avancer dans le projet.
- Il s'agit là aussi de les rendre acteurs dans un domaine où ils sont plus généralement consommateurs (cibles ?) et leur permettre d'accroître leur regard critique.
- De nombreuses compétences peuvent être travaillées simultanément : maîtrise de la langue, des arts visuels... .
- Ce type d'activité peut très facilement amener à un travail de groupe constructif.





StopMotion

Moyens techniques nécessaires à la réalisation de l'activité :

- Un ordinateur
- Un appareil photo numérique avec un pied et un système d'éclairage dédié ou d'appoint
- Un logiciel dédié au montage vidéo
- Une planche de bois qui servira de support pour la mise en scène et la création du diorama, des matériaux (cartons, poupées, playmobils, pâte à modeler, légos...)

Prérequis pour réaliser l'activité :

- Je sais allumer, éteindre l'ordinateur, utiliser le clavier et la souris, discriminer une information sur l'écran.
- Je sais raccorder un appareil une périphérique à un ordinateur.
- Je coopère avec les autres participants de l'activité.
- Je respecte les règles du droit à l'image, de la propriété intellectuelle.
- Je connais les base de l'électricité (voir la construction de la Box).

Synopsis d'activités

- Utilisation de la Box comme lieu de réalisation de l'action.
- Proposition de thèmes pour la création de films d'animation. Travail en groupe.
- Possibilité d'utiliser des matériaux différents (bois, récup., playmobiles,...)
- Sous la forme d'un diaporama, avec des dessin ou bien à partir de scènes réelles.

Informations générales :

Nous vous proposons ici un support d'activités éducatives dont la présentation sous la forme d'une fiche et leurs contenus ont été imaginés pour être accessibles au plus grand nombre.

Ces supports d'informations rendent compte d'un projet éducatif dont nous présentons plus loin quelques éléments de compréhension.

Vous ne trouverez dans cette fiche que les informations synthétiques qui concernent la technique qui s'y rattache, les enjeux pédagogiques et les conditions générales de mise en place des activités qui en découlent. Nous avons imaginé d'autres supports plus complets pour guider celui/celle ou ceux qui seront chargés d'intervenir auprès des publics.

A partir de ce support il est envisageable de mettre en place des activités de courtes durées ou d'une durée plus importante développées d'une manière continue ou répétée. Il est tout aussi possible de modifier leurs contenus pour vos besoins, d'adapter les outils et nos propositions à votre réalité et à vos publics.

A l'origine de ces supports pédagogiques se trouve une réflexion croisée de plusieurs structures associatives qui s'investissent dans le champ artistique, de l'éducation et des médias. Elles coopèrent encore pour explorer de nouvelles technologies qui nous permettront de renouveler notre palette de supports pédagogiques.



Posture pédagogique :

Internet, la télé, la radio, les jeux vidéos, les téléphones portables sont devenus des vecteurs de socialisation primordiaux, au regard du temps que les enfants et les jeunes y consacrent chaque jour dont il faut tenir compte pour les aider à se construire en tant que personnes et adultes autonomes.

Il nous est donc apparu nécessaire de favoriser des logiques d'éducation aux multi-médias dans une posture prospective, collaborative, critique, pour s'assurer que les jeunes sauront dompter ces technologies de l'esprit, ne céderont pas aux sirènes consuméristes fardées de marketing en leur préférant une attitude distanciée et responsable.

Développer le libre arbitre, la capacité à s'informer, à s'exprimer, à porter un jugement critique sur les informations que véhiculent les médias, à jouer un rôle en tant que citoyen et au delà encore réussir à donner du sens au vivre ensemble, tout cela constitue autant d'enjeux à saisir pour nos générations actuelles et futures.

Ces pour aborder ces questions de façon transversale que nous avons imaginé travailler sur ce type d'outils techniques et pédagogiques. Nous les avons voulu attractifs, simples par leur utilisation et suffisamment documentés pour être aussi évolutifs.

Artefacts

**Société coopérative de production à
capital variable et à responsabilité
limitée (SCOP)
108 rue de bourgogne
45000 ORLEANS
Tel. 02 38 72 60 76
Siret 527 840 00013 - APE 7830Z
www.artefacts.coop**