


APPRENTI SORCIER	Cycle 4 niveau : 5^{ème}
<p>Entrées du programme :</p> <p>La représentation ; images, réalité et fiction</p> <div style="border: 1px solid black; background-color: #00b050; color: white; padding: 5px; display: inline-block; margin: 10px 0;"> Questionnement sur la narration visuelle : dispositif séquentiel et dimension temporelle </div> 	
OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE	<ul style="list-style-type: none"> • L'élève sera capable de créer un story-board simple à des fins narratives. • L'élève sera capable d'utiliser une application de stop-motion sur tablette numérique. • L'élève sera capable de comprendre comment rendre l'impression de mouvement, il comprend les principes élémentaires de l'animation. • L'élève sera capable de créer un court film d'animation muet.
PROBLÉMATIQUES/ QUESTIONS	<ul style="list-style-type: none"> • Comment concevoir une animation en organisant un ensemble d'images fixes à des fins narratives ? • Dans quelle mesure le dispositif séquentiel crée-t-il la narration ?
NOTIONS / VOCABULAIRE	<ul style="list-style-type: none"> • Forme, espace, temps, outil. • Cadrage, lumière, mise au point, mise en scène, scénario, story-board.
<p>POSITIONNEMENT DANS LA PROGRESSION SPIRALAIRE</p> 	
COMPÉTENCES DU SCCCC	COMPÉTENCES DISCIPLINAIRES
<p>Domaine 1 : Les langages pour penser et communiquer</p> <p>Domaine 2 : Les méthodes et outils pour apprendre</p> <p>Domaine 5 : Les représentations du monde et l'activité humaine</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Composantes plasticiennes <ul style="list-style-type: none"> - Expérimenter, produire, créer : D 1 et 2 • Composantes théoriques <ul style="list-style-type: none"> - S'exprimer, analyser sa pratique, celle de ses pairs ; établir une relation avec celle des artistes, s'ouvrir à l'altérité : D 1 et 5 • Composantes culturelles <ul style="list-style-type: none"> - Se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques, être sensible aux questions de l'art : D 5
<p>NATURES & MODALITÉS DES ÉVALUATIONS MISES EN ŒUVRE DANS LA SÉQUENCE (diagnostique, formative, sommative, certificative)</p> <p>Évaluation formative : lors de la verbalisation intermédiaire : capacité à expliquer la prise en main d'un outil numérique.</p> <p>Évaluation sommative : lors de la verbalisation finale : capacité à utiliser un vocabulaire spécifique sur les caractéristiques de sa réalisation ; à savoir rapprocher sa réalisation des œuvres proposées en références artistiques.</p>	
<p>DISPOSITIF PÉDAGOGIQUE</p>	
SUJET : Demande, Incitation, consignes(s)	<p>APPRENTI SORCIER D'après le poème <i>Der Zauberlehrling</i> de Johann Wolfgang Goethe, 1797. cf. <i>The Sorcerer's Apprentice (L'Apprenti sorcier)</i> de Walt Disney, 1940 Résumé : Un jeune apprenti sorcier tente d'animer un balai pour faire son travail.</p> <p>Demande : Proposez un story-board (croquis annotés) dans lequel, comme l'apprenti sorcier de Goethe, vous donnerez vie aux objets de votre trousse pour faire votre travail. Puis, dans un deuxième temps, réalisez l'animation en stop-motion de ce story-board.</p>

CONTRAINTE	<ul style="list-style-type: none"> • Usage de 8 tablettes numériques « élève » et 1 tablette « prof ». 	
Champ de pratiques artistiques	<ul style="list-style-type: none"> • Pratiques artistiques de l'image fixe et animée (photographiques et vidéo). • Pratiques de la création artistique numérique. 	
Conditions temporelles	<p>Séance 1 :</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Présentation du matériel et du procédé « stop-motion » avec les applications <i>iMotion</i> ou <i>Animation en volume</i> – environ 5 min, ○ Essai collectif – environ 15 min, ○ Projection des références et échanges verbaux – environ 15 min, ○ Répartition des rôles, groupe de trois : un élève se chargera des prises de vue, les autres du déplacement des objets de la trousse – environ 2 min, ○ Formulation de la demande – environ 3 min, ○ Écriture collaborative du story-board – environ 15 min. <p>Séance 2 :</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Rappel des attendus du sujet : réalisation d'une courte scène animée dans laquelle « un apprenti sorcier » donne vie aux objets de sa trousse pour qu'ils fassent son travail – environ 2 min, ○ Mise en place : décor, accessoires, etc. – environ 3 min, ○ Prises de vue à partir de l'application de stop-motion – environ 35 min, ○ Export des réalisations (vidéo en .mp4), puis, visionnage collectif – environ 3 min, ○ Temps d'échange autour des projections – environ 12 min. 	
Conditions matérielles	<ul style="list-style-type: none"> • Les 8 tablettes iOS ou Android sont prêtes et chargées, l'espace numérique est préparé. • Travail par groupe de 3. • Chaque élève doit expérimenter les différents rôles. • 30-35 min de pratique. 	
Références	<p>Arts plastiques :</p> <p>Eadweard MUYBRIDGE, <i>Saut d'obstacle</i>, 1887 Segundo DE CHOMÓN, <i>El hotel eléctrico</i>, 1908, 8 min Émile COHL, <i>Les Allumettes ensorcelées</i>, 1913, 6 min Lotte REINIGER, <i>Hansel et Gretel</i>, 1955, 10 min Norman McLAREN, <i>Dots</i>, 1940, 3 min PES, <i>Western Spaghetti</i>, 2008 (ci-contre), 2 min Virgil WIDRICH, <i>Fast film</i>, 2003, 14 min</p>	
Usage du numérique	<p>Pédagogique : animation en stop-motion réalisée grâce à la tablette numérique.</p> <p>Artistique : expressivité plastique et narrative.</p>	
Parcours PEAC/ EPI		
Ouverture sur une autre séquence	Vertoverie – vertov+(rêverie), le rêve d'une journée en 55 s niveau 3 ^{ème}	