



Fiche pédagogique 6

Cahier de Dessin Animé

Toulouse-Lautrec - Le Cirque et l'app



co-éd.



NIVEAUX	PS/MS/GS/CP/CE1				
TITRE LA SÉANCE	Le Cirque				
THÈME	Le cirque et ses personnages				
OBJECTIF GÉNÉRAL	Découvrir le champ lexical du cirque d'après les dessins de Toulouse-Lautrec, et réaliser un dessin animé collectif				
OBJECTIFS SPÉCIFIQUES	<ul style="list-style-type: none"> • Travailler le champ lexical du cirque • Observer et s'appuyer sur les dessins de l'artiste pour deviner les personnages du livre • Prendre la parole et s'exprimer (seul ou en groupe) • Apprendre à s'exprimer et communiquer par les arts, de manière individuelle et collective, en concevant et réalisant des productions, visuelles, plastiques, sonores ou verbales • Travailler la notion d'espace 2D/3D, depuis l'illustration personnalisée à la mise en mouvement des dessins animés par l'app BlinkBook • Utiliser l'outil numérique comme un moyen créatif au service des apprentissages 				
COMPÉTENCES TRAVAILLÉES	Expression plastique, compréhension écrite, lecture, expression orale, compréhension orale				
DÉROULEMENT	Étapes	Modalités			
		Posture de l'enseignant(e) (démarche, consigne, gestion de l'outil numérique...)	Modalité de travail	Support / Matériel	Durée
	Préparation	<ol style="list-style-type: none"> 1. Présenter le livre 2. Faire remarquer les grandes illustrations en noir et blanc et la présence du texte : un livre à lire, à colorier et à transformer en dessin animé. 3. Les élèves décrivent les images et nomment les personnages. L'enseignant(e) 	½ groupe	1 exemplaire du Cahier de Dessin Animé - Le Cirque	15 min


Fiche élaborée par les Éditions Animées dans le cadre de l'AAP EDLAB, grâce à l'expertise pédagogique du Réseau Canopé et aux soutiens de la Région Nouvelle-Aquitaine, Grand Poitiers, Technopole Grand Poitiers et SPN.

_ ÉDITIONS ANIMÉES _

		<p>équilibre le temps de parole.</p> <p>4. Les dessins de Toulouse-Lautrec (présents dans le livre) sont imprimés au préalable ou présentés via un projecteur. Face à eux, les élèves retrouvent les dessins qui ont inspiré les illustrations. L'enseignant guide les élèves grâce au contenu du livre, et présente l'artiste (sa vie, son œuvre, ses scènes de cirque peintes de mémoire alors qu'il était enfermé).</p> <p>5. Dictée à l'adulte : quelle(s) phrase(s) pourrait-on dire pour annoncer l'entrée en piste des personnages ? → On anticipe l'enregistrement de voix dans l'app BlinkBook.</p>			
DÉROULEMENT	Mise en place de l'activité plastique	<p>1. Revenir sur le principe du Cahier de Dessin Animé et de l'app BlinkBook qui donne vie aux illustrations.</p> <p>2. Distribution des illustrations détachables aux élèves. → activité individuelle → activité collective : faire colorier plusieurs élèves sur une même image.</p> <p>3. Possibilité de s'affranchir du cadre des illustrations seulement pour les paysages : sur une feuille A3 ou A2, reproduire la piste du cirque avec ses propres dessins et des matières diverses (bois, herbe, feuille, perles, plumes, papiers découpés, papier journal...) qui pourront donner du volume au dessin animé final. On peut s'amuser à reproduire l'illustration initiale, en conservant la piste sur le devant, et le gradins au second plan.</p>	½ groupe ou classe entière	<p><u>Au choix :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • 1 livre par enfant si on souhaite que le livre soit un support individuel pour faire le lien entre l'activité en classe et la maison. • 3 livres par classe : 8 illustrations au total par livre. On peut demander à plusieurs élèves de réaliser le décor de la piste du cirque, par exemple. 	15 à 30 min


Fiche élaborée par les Éditions Animées dans le cadre de l'AAP EDLAB, grâce à l'expertise pédagogique du Réseau Canopé et aux soutiens de la Région Nouvelle-Aquitaine, Grand Poitiers, Technopole Grand Poitiers et SPN.

_ ÉDITIONS ANIMÉES _

	<p>Enregistrement des voix et création du dessin animé collectif</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Rassembler toutes les illustrations personnalisées par les élèves. 2. Introduire l'outil numérique en montrant l'interface aux élèves. 3. Prendre en photo les illustrations du livre que les enfants auront reconnues dans la bibliothèque de BlinkBook. 4. Directement dans l'app BlinkBook, l'élève ou les groupes d'élèves* enregistrent leurs voix pour annoncer l'entrée en piste des artistes. Ils disent à voix haute la phrase travaillée avec l'enseignant(e). <p><i>*Pour les PS : expression orale plutôt groupale qu'individuelle. Par ex, ils répètent la phrase dite par l'enseignant(e).</i></p> <p>→ Pour l'enregistrement : appuyer une seule fois sur le pictogramme du micro, puis lâcher pour enregistrer sa voix.</p>  <p>On peut ensuite écouter son enregistrement en appuyant sur le pictogramme "play", ou bien recommencer en appuyant de nouveau sur le "micro" (<i>attention, cette action efface entièrement l'enregistrement précédent</i>). Enfin, la croix permet de fermer la fenêtre et de passer à l'illustration et l'enregistrement suivants.</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. Instantanément, une illustration photographiée génère 30 secondes de dessin animé. Mises bout à 	<p>½ groupe, et si possible, dans une pièce isolée du bruit (favorise l'enregistrement des voix)</p>	<p>Tablette(s) Android ou iOS, ou smartphone(s).</p> <p>Conseil : outil manipulé seulement par l'enseignant.</p>	<p>15 à 20 min</p>
--	--	---	--	--	--------------------

Fiche élaborée par les Éditions Animées dans le cadre de l'AAP EDLAB, grâce à l'expertise pédagogique du Réseau Canopé et aux soutiens de la Région Nouvelle-Aquitaine, Grand Poitiers, Technopole Grand Poitiers et SPN.

ÉDITIONS ANIMÉES

		bout, les photographies intégrées dans l'app BlinkBook vont créer un dessin animé complet et collectif, reprenant tous les travaux plastiques des élèves ainsi que les voix enregistrées lors de l'activité.			
	Mise en commun et visualisation	<p>Projection du dessin animé depuis la plateforme blinkbook.net.</p> <p>Comment ça marche ?</p> <p>Dans l'app BlinkBook, à la suite des illustrations à prendre en photos, vous trouverez “Mon dessin animé”. C'est ce dessin animé complet que vous allez visionner avec vos élèves. Pour cela, vous cliquez sur l'icône  et un lien est automatiquement créé. Vous pouvez l'envoyer sur votre mail professionnel afin de l'ouvrir depuis votre ordinateur. Si celui-ci est branché à un rétroprojecteur, le visionnage n'en sera que plus agréable !</p>	Classe entière	<ul style="list-style-type: none"> - Tablette(s) ou smartphone(s) utilisé(s) pour l'activité - Ordinateur - Rétroprojecteur (si possible) - Câble HDMI et adaptateur (si pas de connexion ordinateur / rétroprojecteur, vous pouvez brancher directement votre appareil mobile au rétroprojecteur) <p><i>NB. Il est recommandé de télécharger et de tester l'app BlinkBook en amont de la première utilisation en classe. Il est également conseillé de tester les connexions entre l'ordinateur fixe et le rétroprojecteur, ainsi que d'avoir sous la main le câble HDMI et l'adaptateur permettant de relier l'appareil mobile au rétroprojecteur.</i></p>	10 min
PROLONGEMENT	<ul style="list-style-type: none"> - Expression orale : chacun donne ses impressions à la suite de l'activité plastique. Le rendu leur plaît-il ? Que ressentent-ils en voyant leurs propres couleurs et dessins s'animer ? - Lecture d'histoires en lien avec le thème du cirque. - Partage des dessins animés au sein de la communauté scolaire et auprès des parents, via le lien qui renvoie à la plateforme web <i>blinkbook.net</i>. 				



Fiche élaborée par les Éditions Animées dans le cadre de l'AAP EDLAB, grâce à l'expertise pédagogique du Réseau Canopé et aux soutiens de la Région Nouvelle-Aquitaine, Grand Poitiers, Technopole Grand Poitiers et SPN.