



Atelier Créateur d'histoire



> 6 à 8 ans

> 9 à 10 ans



Fiche Pédagogique d'atelier

Objectifs opérationnels :

Réaliser une mise en scène d'objet, un film d'image

Identifier différents plans dans une histoire,

Raconter une histoire en photo.

Notions abordées : angle de champ, point de vue, mise au point, la règle d'or, les différents plans.

Apprendre à réaliser des photographies

S'exprimer par une pratique artistique

Découvrir le champ lexical de la photographie

Initiation à des notions techniques simples

Découvrir les règles de cadrage

Découvrir un environnement numérique

Les compétences sociales et civiques

Respecter les autres et les règles de la vie collective

Pratiquer une activité collective en respectant les règles

Coopérer avec ses camarades

Prendre part à un dialogue

L'autonomie et l'initiative

Ecouter pour comprendre, interroger répéter, réaliser une activité.

Echanger, questionner

Travailler en groupe, s'engager dans un projet

Montrer une certaine persévérance dans l'activité





Contenu

Jeu présentation photo :

Présentation des types d'appareils : compact, reflex, argentique, numérique. Découverte de la camera obscura (fabriquée par l'association). Le fonctionnement de l'appareil : la batterie, la carte SD (moyen mémo technique : la batterie, c'est le cœur de l'appareil et la carte son cerveau). les consignes de sécurité (on met toujours la dragonne autour du cou, on ne court pas avec le boîtier, on est vigilant et concentré lors de la prise en main de l'appareil et du fonctionnement de base).

Jeu portrait de copains

Un enfant joue le modèle et prend la pose, l'autre joue le photographe. Quatre expressions doivent être réalisées par le modèle: la peur, la joie, la colère et la tristesse.

Le photographe doit répondre à la commande : réaliser quatre portraits, deux portraits à une focale de 18mm et deux portraits à une focale de 55mm. Ce jeu met en pratique l'utilisation du zoom (explication de l'angle de champ)

Jeu portrait de personnages

Différents personnages sont dispersés dans la salle : playmobil, poupée, figurine, lego, etc...

Les enfants doivent réaliser trois photos de chaque personnage: un plan large, un plan moyen et un gros plan. La suite possible du jeu est une prise de vue en plongée et contre-plongée.

1,2,3 photo.

Sur les principes du jeu, 1 2 3 soleil, ce jeu permet de revoir les différentes notions.

Jeu projet photo deuxième partie

La deuxième partie de l'atelier est destinée à la réalisation du projet : créer une histoire en stop motion ou avec des photographies de mise en scène.

Différentes étapes sont nécessaires pour réaliser ce projet faisant l'objet chacune d'un atelier : prise de vues, tri et sélection des photos, montage des séquences animées. Les petites séquences font l'objet d'une projection commune. Ensuite, les histoires sont imprimées sur papier et font l'objet d'une petite exposition. A la fin de l'atelier, chaque enfant pourra récupérer sa création via un clef USB personnelle pour les séquences.

Jeu : « remet l'histoire en marche »

Les enfants reçoivent plusieurs histoires sous forme de story board. Par équipe, ils doivent remettre l'histoire dans l'ordre et la comprendre.

Jeu: création d'histoire

Réalisation d'une histoire photographique. Sous forme de roman photo ou de mise en scène de personnage et de décor.



Organisation atelier

Groupe de 14 enfants maximum : 6 à 8 ans, 9 à 11 ans

Le nombre d'ateliers peut être adapté entre 5 et 8 séances.

Durée entre 1 et 1 heure30 en fonction des tranches d'âge

Moyen mis à disposition par l'association :

7 appareils reflex, 3 postes de lumière studio, une camera obscura,
des outils pédagogiques.

un intervenant qualifié photo et animation

Besoin de l'association pour la réalisation de l'atelier.

une salle peu encombrée, ou qui puisse être modifiable.

un accès extérieur

Contact

ATELIER DECLIC
23, rue du temple de Blosne
35136 Saint jacques de la Lande

contact@atelierdeclic.fr
www.atelierdeclic.fr
07.68.71.49.44
02.99.30.85.20

