



Contenu pédagogique de la Présentation

(Pour les 12e rencontre de l'ORME dans le cadre de l'Ecole Communicante)

Présentation générale :

Studio Nobole est une association spécialisée dans la création numérique (musique, animation, vidéo) qui met en place des ateliers auprès des enfants dans un cadre scolaire (écoles primaires, collèges, lycées) ou dans un cadre de loisirs (centre aérés, CVL...).

L'utilisation de l'ordinateur à travers un projet de création d'une oeuvre multimédia (musique, dessin animé, clip, reportage...) permet aux enfants de s'approprier les outils dans un but bien précis et de manière ludique. L'ordinateur se présente alors comme un outil au service des idées. Les enfants retrouvent le goût d'apprendre et les logiciels utilisés sont particulièrement « didactiques » et adaptés pour l'enseignement. Grâce à ce type d'ateliers, les enfants réalisent un projet de A à Z et l'ordinateur fait partie intégrante de ce projet. Ces projets sont toujours concrétisés par une oeuvre numérique et ils sont issus d'un travail en équipe. Ils sont destinés à tous les publics et plus particulièrement aux enfants (primaires, collèges, lycées). Une fois finalisés, ils sont mis en ligne sur le site de l'association : www.studionobole.org.

Contexte :

Lors de ces 12e rencontres, studionobole présente un atelier de 2 à 6 élèves réalisant des dessins numériques et quelques animations dans le cadre d'un atelier de dessin animé.

Approche pédagogique :

Réflexion sur le contenu, compréhension des principes de dessins animés, utilisation des outils multimédias.

1. Réflexions sur des sujets de société

- En utilisant l'humour
- En rapport avec l'actualité
- Sur des sujets de citoyenneté (droits des enfants, égalité, réchauffement...)

Objectif pédagogique --> Prendre conscience de problématiques actuelles

2. Fabrication du dessin animé

- Aborder les notions théoriques (principe du dessin animé, les différentes étapes)
- Réaliser le projet (élaboration des décors, des personnages, de la musique, enregistrement de la narration)

Objectif pédagogique --> Passer par toutes les étapes de fabrication d'un dessin animé

3. Manipulation des outils multimédias

- Utiliser les périphériques (scanner, appareil photo, palette graphique, souris)
- Naviguer dans l'environnement informatique
- Comprendre et utiliser le logiciel de dessin animé

Objectif pédagogique --> S'approprier les outils par la réalisation d'un projet concret