



2. ARRÊTEZ, REGARDEZ & ÉCOUTEZ

DURÉE
230' à 390'

INTRODUCTION

DESCRIPTION GÉNÉRALE

Cette activité vise à encourager les jeunes à s'intéresser à leur environnement et au mode de vie des autres. Ils doivent prendre conscience de leur propre culture et de ce qu'eux-mêmes et les autres apprécient dans leurs habitudes : la nourriture, les lieux, les similitudes, et les différences. Cet atelier encourage le travail de groupe pour créer une courte vidéo avec des images animées et du son.

Il fournit aux jeunes des technologies numériques qui les aideront à évoluer dans le monde numérique avec confiance et responsabilité.

OBJECTIFS

- › Accroître les compétences en matière d'organisation du contenu numérique. Faire prendre conscience que les gens appartiennent et s'identifient à plusieurs cultures.
- › Faire prendre conscience que la culture est fluide et dynamique.
- › Explorer de nouveaux outils numériques pour créer et modifier des images.

PRÉPARATION

Avant l'activité :

- › Préparez les LIENS vers les exemples vidéo.
- › Les participants doivent disposer de smartphones (au moins un par groupe).
- › Installez l'application Improvisa (voir le kit d'outils).
- › Préparez l'espace/la salle : chaises, Internet, vidéoprojecteur.

COMPÉTENCES NUMÉRIQUES

NIVEAU 3 : apprentissage d'un nouvel outil numérique

ÉTAPE PAR ÉTAPE

45' à 60'	<p>L'animateur présente les activités de l'atelier et un bref historique de l'image animée : « Avec l'émergence du cinéma au début du XXe siècle et la démocratisation apportée par la vidéo dans les années 1970, nos portraits se sont animés. Lorsque nous regardons un film, nous nous laissons transporter dans la vie qui se déroule à l'écran et nous projetons nos propres sentiments sur les personnages que nous voyons. Tout comme les images que nous voyons dans les livres, les magazines et les affiches, les films, et les vidéos deviennent les principales références de notre culture visuelle. Ainsi, dans cet atelier, nous utiliserons également l'image en mouvement pour réaliser des portraits ».</p> <p>L'animateur explique le processus de travail de cet atelier : « créer de courtes séquences d'images qui capturent un mouvement spécifique dans des contextes spécifiques (par exemple, la rue, le sport, les concerts, l'école). Soyez conscient de votre propre culture et de ce que vous et les autres appréciez dans vos routines : la nourriture, les lieux - dans quelle mesure ils sont similaires et différents. Une fois les séquences générées, nous les décomposerons et recomposerons de manière aléatoire à travers l'application Improvisa, qui devient ainsi un séquenceur. Aux images, il sera également possible d'ajouter des sons, de sorte que la personne qui interagit puisse créer un film d'animation avec une bande sonore différente à chaque fois, en fonction des touches qui sont jouées ».</p>
	<p>Installation et accès à l'application Improvisa.</p> <p>L'animateur présente l'histoire, le fonctionnement, et le potentiel de l'application, ainsi que quelques exemples (liés au thème de l'atelier). Les participants prennent le temps de jouer avec l'application.</p>
	<p>L'animateur présente et discute des exemples de séquences de Muybridge (1) et aide à analyser certaines des images (selon le modèle d'analyse d'image des parties I - 7 du Guide de l'éducateur). Les participants découvrent les premières séquences de la photographie, base de l'animation et du cinéma. Les animateurs aident les participants à comprendre leur fonctionnement et leur potentiel.</p>
	<p>L'animateur prête attention à quelques conseils techniques pour le séquençage d'images : nombre minimum d'images dans chaque séquence (exemple : 12) ; utilisation du timelapse pour contrôler la capture d'images ; autres.</p>
50' à 60'	<p>SESSION DE PHOTOGRAPHIE pour créer des séquences de mouvement : L'animateur aide à organiser le travail de cette session et la création de groupes de travail. Les participants doivent réfléchir au type de séquences qu'ils veulent réaliser et faire un plan de travail (un très petit Storyboard). Cette session peut se dérouler dans différents endroits, en fonction des plans de travail. Par exemple, les groupes peuvent capturer des images dans la rue ou vous pouvez réaliser un décor dans une pièce. Il est important de capturer plusieurs séquences de mouvement.</p>
	<p>TRAVAIL SUR LE SON : Le son sera travaillé comme un élément essentiel pour une narration multimédia. L'animateur fait écouter différents matériaux sonores liés à l'environnement urbain, à la musique, aux sons ambiants, etc. issus de la collection d'Improvisa (2). Les participants écoutent et analysent.</p>
45' à 60'	<p>L'animateur explique certains sujets pertinents sur les droits d'auteur et certaines des possibilités d'utilisation du matériel visuel et sonore existant (consultez les parties 1 - 7 du Guide de l'éducateur).</p>
	<p>Explorez le matériel sonore et utilisez l'application Improvisa pour une première expérimentation de la combinaison du son et de l'image. Tout d'abord, les animateurs les aident à apprendre comment créer et partager des albums avec l'application Improvisa APP TUTORIAL IMPROVISA (3).</p>

Éthique

Les travaux des participants peuvent être partagés en ligne avec le consentement des participants ou être conservés hors ligne. Pour en savoir plus sur la vie privée et la protection des données personnelles, consultez le Guide de l'éducateur, parties 1 à 4, p. 5.

Évaluation

L'animateur peut trouver des ressources pour réaliser l'évaluation de l'atelier dans le [Guide de l'éducateur](#).

Description et liens de référence complets

- (1) Exemple de séquence Muybridge
- (2) Collection Improvisa - Sons et Musique Urbains
[Lien vers le pdf](#)
- (3) Tutoriel de l'application Improvisa
[Lien vers le pdf](#)
- (4) Tutoriels - Manuel d'Audacity
<https://www.audacityteam.org/>
- (5) <https://freesound.org/> (nécessite un login)



ÉTAPE PAR ÉTAPE

0' to 90'	SESSION SONORE : L'animateur aide les participants à apprendre à utiliser le logiciel Audacity pour créer leurs propres samplers - Manuel Audacity (4). Les participants explorent le logiciel Audacity et expérimentent la création de samplers en utilisant ce logiciel et du matériel audio libre de droits mis à leur disposition. Les participants peuvent capturer des sons ou utiliser des sons provenant de FreeSound (5) ou de la collection d'Improvisa (2) pour les rééditer et créer de nouveaux sons. Remarque : Vous pouvez SAUTER CETTE ÉTAPE et utiliser les sons de la collection FreeSound (5) ou Improvisa (2) sans les éditer sur Audacity. Ces sons peuvent être utilisés pour être combinés avec les images.
45' à 60'	Les participants créent avec l'application Improvisa. Les groupes de participants peuvent créer leurs propres albums dans le logiciel en combinant des images et des sons. Les groupes décident ensemble du nombre d'albums qu'ils publieront pour que d'autres puissent les utiliser. En ce qui concerne l'utilisation des images et des créations d'autrui, l'animateur peut rechercher les 'droits à l'image' dans l'annexe du Guide de l'éducateur > En savoir plus > Ressources juridiques.
45' à 60'	En groupe, présentez brièvement les albums que vous avez créés/partagés (3 minutes maximum par groupe). Chaque participant peut, individuellement, interagir avec les albums créés par les autres groupes et créer ses propres compositions et enregistrements audiovisuels. L'animateur oriente les participants pour discuter du processus de l'atelier consistant à combiner les langues pour obtenir un récit riche de perceptions multidimensionnelles et de construction de significations personnelles. Discutez de la représentation et de l'imaginaire personnels et collectifs ; de la manière dont chaque groupe a réalisé une création collective en tant que pratique artistique et expressive ; de la manière dont les gens appartiennent et s'identifient à plusieurs cultures.