



Le numérique d'aujourd'hui  
pour les citoyens de demain !

## UN ATELIER EN DÉTAIL

### • CINEMAGRAPHIE •

“ Découvrir comment donner vie à des photos grâce à une technique permettant d'animer une image fixe avec un mouvement répétitif.

Durée de l'atelier :	2 heures
Nombre d'animateurs :	1 animateur
Taille du groupe :	8 par animateur
Âge :	10 ans et +

#### OBJECTIFS GÉNÉRAUX

- Faire découvrir une technique d'animation d'image.
- Favoriser le développement personnel de l'enfant à travers la créativité.
- Réfléchir au résultat attendu puis aux moyens nécessaires pour aboutir à ce résultat.
- Mettre en œuvre ces moyens.

#### Compétences techniques mises en valeur :

- Manipulation de l'outil informatique
- Manipulation d'un support d'enregistrement vidéo
- Enregistrement de plans fixes et stables
- Manipulation d'un logiciel spécifique





Le numérique d'aujourd'hui  
pour les citoyens de demain !

## UN ATELIER EN DÉTAIL

DIFFICULTÉ: ★★☆☆☆

L'atelier ne nécessite pas de pré-requis particuliers. Il laisse une grande place à la créativité en permettant aux enfants de réfléchir à ce qu'ils veulent exprimer ou traduire à l'aide de leur petite séquence mi-animée mi-figée. La finalité de l'atelier est autant de découvrir une technique d'animation d'image que d'aboutir au résultat souhaité en anticipant les moyens, les idées à mettre en œuvre pour y parvenir.

LOGISTIQUE: ★★☆☆☆

Nécessite peu de matériel, il requiert néanmoins l'utilisation d'appareil(s) permettant l'enregistrement de courtes vidéos. Pas d'accès internet nécessaire.

LISTE DU MATÉRIEL: ★★☆☆☆

- **Nous** : appareil photo avec trépied.
- **Structure d'accueil** : appareil photo numérique, salle équipée d'ordinateurs, tables, chaises.  
**Si la structure ne dispose pas de salle informatique nous pouvons apporter des ordinateurs portables.**

COÛT: ★☆☆☆☆

L'atelier ne nécessite pas d'autre matériel et est entièrement réalisé avec un logiciel gratuit disponible sur Internet.

### Et sinon... C'est quoi un logiciel libre ?

C'est un logiciel qui permet à ses utilisateurs de l'exécuter, le copier, le distribuer, l'étudier, le modifier et l'améliorer. Il se différencie d'un logiciel propriétaire par les libertés et le partage qu'il accorde à tous et entre tous les usagers. Il n'est pas forcément gratuit.

Pour en savoir plus : <https://framasoftware.org/>

### Logiciel(s) utilisé(s)

- **Cliplets** (<https://www.microsoft.com/fr-fr/p/blink-clippets/9wzdncrfjb2b?activetab=pivot%3aoverviewtab>)

### Recommandations

- Utilisez de préférence le site officiel : vous éviterez l'installation d'applications indésirables voire intrusives sur votre ordinateur.
- Sinon optez pour SourceForge ou commentcamarche.
- Enregistrez le fichier exécutable et analysez-le avec votre antivirus, on n'est jamais trop prudent !
- Prenez le temps de lire les boîtes de dialogue qui s'affichent et décochez les cases sélectionnées par défaut. Puis laissez-vous guider.



Le numérique d'aujourd'hui  
pour les citoyens de demain !

## UN ATELIER EN DÉTAIL

### OBJECTIFS OPÉRATIONNELS :

Séance	Déroulement de la séance
1	<p>Présentation de différents modèles de cinémagraphes. Réflexion autour du projet souhaité puis réalisation d'une courte séquence vidéo. Introduction et manipulation du logiciel Cliplets. Présentation collective des différents travaux. Durée : 2h</p> <p>Une 2ème séance facultative peut être envisagée. A l'aide d'un logiciel plus technique, dédié au traitement d'images (GIMP), les enfants sont invités à réaliser le même travail en décomposant l'ensemble des étapes que le logiciel Cliplets a rendu invisibles à l'utilisateur pour faciliter sa manipulation. Durée : 2h</p>

