



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

UN ATELIER EN DÉTAIL

• PIXEL ART ET ANIMATION •

“ Découvrir la notion de «résolution» d'une image par le pixel et réaliser étape par étape son propre dessin en pixel art, puis l'animer grâce à un logiciel.

Durée de l'atelier :	6 heures
Nombre d'animateur :	1 animateur
Taille du groupe :	8 par animateur
Âge :	6 ans et +

OBJECTIFS GÉNÉRAUX

- Favoriser l'épanouissement de l'enfant à travers la créativité.
- Eduquer à la citoyenneté, au travail collaboratif et au partage.
- Faire découvrir et manipuler des outils numériques techniques.
- Comprendre la notion de "libre" sur Internet, le droit à l'image, le partage sur Internet.

Compétences techniques mises en valeur :

- Manipulation du clavier et de la souris
- Manipulation de logiciels spécifiques
- Manipulation d'une clé USB
- Comprendre la «résolution» d'une image
- Initiation au dessin numérique et au Pixel Art
- Navigation et recherche sur Internet
- Partage et diffusion d'une œuvre (facultatif)

Notions de Citoyenneté Numérique mises en valeur :

- 1 Communication en ligne
- 2 Sécurité en ligne
- 3 Plagiat et droits d'auteur
- 4 Cyberintimidation
- 5 Bien-être physique et psychologique
- 6 Publicité et marketing
- 7 Achat et vente en ligne
- 8 Empreinte numérique
- 9 Compétences informationnelles



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

UN ATELIER EN DÉTAIL

DIFFICULTÉ: ★★☆☆☆

Idéal pour les plus jeunes, et amusant à tout âge, cet atelier permet de comprendre les bases du dessin et de l'animation vidéo-ludique, et de faire travailler l'imagination tout en pratiquant par petits groupes. La compréhension du « mouvement » dans l'animation peut cependant être un peu plus complexe.

LOGISTIQUE: ★★☆☆☆

Réalisable indifféremment sur tablette ou ordinateur et nécessitant peu de matériel, cet atelier peut être mené n'importe où. L'accès à Internet étant toutefois un plus non négligeable pour aborder la notion de recherche pertinente sur un moteur de recherche, les droits d'auteur ou favoriser l'inspiration.

LISTE DU MATÉRIEL: ★★☆☆☆

- Nous : fiches pédagogiques en lien avec l'atelier, feutres noirs, calques, crayons, feuilles.
- Structure d'accueil : tablettes ou salle équipée d'ordinateurs, tables, chaises, vidéoprojecteur.
Si la structure ne dispose pas de salle informatique nous pouvons apporter des ordinateurs portables.

COÛT: ★★☆☆☆

L'atelier ne nécessite pas de matériel particulier et est entièrement réalisé avec un logiciel libre disponible sur Internet.

Mais... 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.

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

Logiciel(s) utilisé(s)

- Piskel (<https://www.piskelapp.com/>)

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

Séances	Déroulement de la séance
1	<p>Peut faire suite à l'atelier Dessin 2D.</p> <p>Présentation de la notion d'«image» et de résolution. Exercice pratique sur la pixellisation d'une image. 5</p> <p>Réalisation d'un premier dessin en pixels sur papier à partir d'un modèle recherché sur Internet 3 ou d'un dessin personnel.</p> <p>Durée : 2h</p>
2	<p>Découverte et initiation au logiciel PISKEL. Reproduction sur support numérique (ordinateur ou tablette) de son dessin à l'aide du logiciel. 9</p> <p>Durée : 2h</p>
3	<p>Explication du «mouvement» dans le pixel art. Utilisation de l'application PISKEL pour créer une animation en mouvement image par image. Réalisation d'un GIF. 9</p> <p>Présentation aux autres enfants, discussion, critiques, conseils et amélioration du travail de chacun. 5</p> <p>Durée : 2h</p> <p>Facultatif : envoi de l'enfant, à partir d'une adresse mail PANGOLIN, de son travail sur la boîte mail de ses parents. 1</p>

