



Retour d'expérience de l'utilisation d'une application de StopMotion

Auteur de l'article : **HOLZMANN Julien**

Discipline: **Sciences de la Vie et de la Terre**

Niveau concerné: **1ere**

Objectif pédagogique / élément du programme concerné :
Construire les différentes étapes de la phagocytose afin de comprendre comment celle ci fonctionne.

Compétence travaillée et/ou domaine du socle commun :
Utilisation de l'outil numérique, extraire des informations utiles.

Ressources utilisée: Application de construction de séquence vidéo en StopMotion : *Stop Motion Studio* disponible sur le play store Android et sur l'app store iOS.



Pré-requis : Notions du système immunitaires vues en 3e.

Modalité (déroulement de l'activité proposée aux élèves) :

- Demander aux élèves de comprendre les différentes étapes de la phagocytose
- Construire une séquence vidéo en Stop motion des étapes de la phagocytose.

EN RESUMÉ

Le but de l'activité est de retracer les différentes étapes de la phagocytose en utilisant une application directement sur le téléphone portable. Les élèves ont une consigne simple (voir capture ci dessous), des documents décrivant précisément les mécanismes de la phagocytose et un tutoriel d'utilisation de l'application.

Chapitre 10 - Activité 2 La phagocytose

Compétences Utiliser une application de StopMotion

Activité 2: La phagocytose

1. À l'aide des documents suivants, **identifie** les différentes étapes de la phagocytose.
2. **Réalise** une vidéo en StopMotion des différentes étapes de la phagocytose à l'aide de l'application Stop Motion Studio (tutoriel disponible sur MBN) et du matériel à ta disposition.

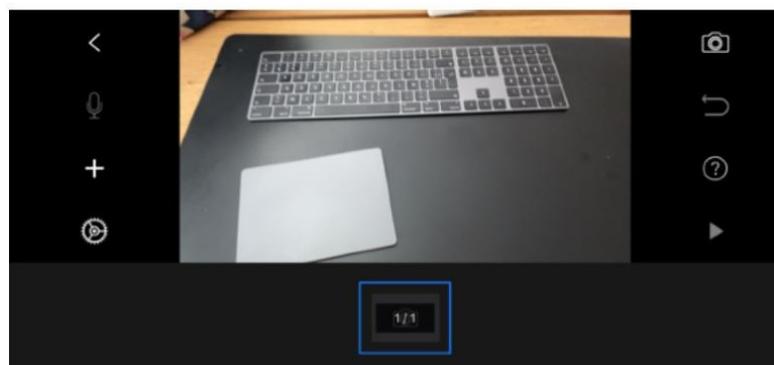
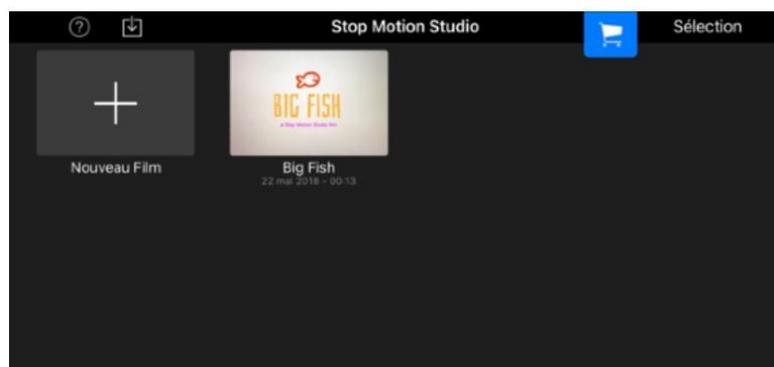
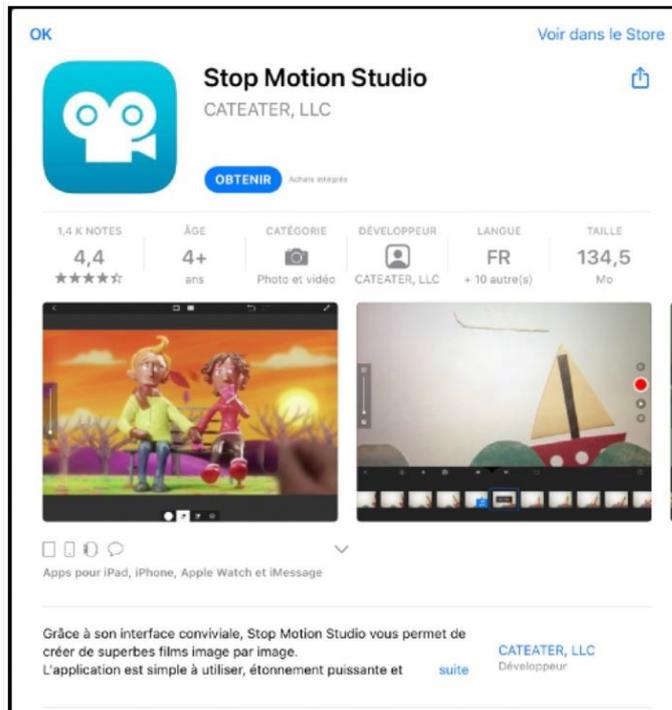
Il s'agit d'une application gratuite.

Les élèves ont d'abord fabriqué des petites maquettes qu'ils ont pris en photo à partir de cette application, pour construire leur film en Stop Motion.

Les élèves prennent des photos d'objets dans des positions légèrement différentes pour créer l'effet de mouvement.

L'application crée ensuite le film directement.

Captures d'écran de l'application Stop Motion Studio :



Exemples de construction d'élèves:



RETOUR D'EXPERIENCE

Points faibles :

- Même si, en 2021, une très large majorité des élèves possèdent un smartphone, il est possible que certains élèves ne puissent réaliser cette activité par manque matériel. Cependant, nous avons des chariots de tablettes numériques dans l'établissement et des prêts sont envisageables.
- C'est une activité qui peut prendre du temps pour l'élève s'il décide de mettre beaucoup d'éléments dans sa maquette. En effet, il s'agit d'une activité réalisée durant une période en distanciel. Ce sont des moments durant lesquels les élèves ont parfois du mal à gérer leur temps. Leur proposer une activité « manuelle » peut les conduire à y consacrer beaucoup de temps.
- Comme toutes les activités en distanciel, il peut y avoir des inégalités entre certains élèves selon s'ils sont aidés ou non par leurs parents. Il est évident que seule la salle de classe permet une égalité de travail. Il est donc envisageable de réaliser cette activité en classe en créant des groupes de 2 ou 3 élèves.
- L'application contient des achats intégrés. Les élèves doivent faire attention à ne pas valider certains achats.

Points forts :

- Activité réalisée durant une période de confinement. Les élèves ont ainsi pu travailler l'activité entièrement chez eux, en distanciel.
- L'application est disponible sur les téléphones Android et iOS.
- L'application est simple d'utilisation et très intuitive. En effet, il suffit de prendre les photos dans l'ordre, elles s'ajoutent automatiquement pour créer le film.
- Présence de différentes options qui permettent d'ajouter des filtres, des autocollants, de modifier la vitesse etc.
- Activité très ludique. Les élèves ont été motivés et ont créé des films très intéressants. Le fait de construire un objet, un film, motive les élèves. Ils en tirent une fierté et sont, dans la plupart des cas, ravis de partager ce qu'ils ont monté.