

Cycle : 2 niveau CP

Titre : adapter un album jeunesse en film d'animation

Descriptif rapide : Les élèves de la classe de CP de l'école Primaire Gambetta de Pornichet ont créé un film d'animation à partir d'un album de lecture qu'ils avaient étudié.

Mot(s) clé(s) : album, lecture à voix haute, oralisation, film d'animation, Stopmotion

Volet 2 - Domaine(s) du socle :

Domaine 1 : Les langages pour penser et communiquer

Domaine 2 – cycle 2 : Les méthodes et outils pour apprendre

Domaine 5 – cycle 2 : Les représentations du monde et l'activité humaine

Compétences visées :

Lire et comprendre l'écrit : Lire à voix haute avec fluidité, après préparation, un texte d'une demi-page

Coopérer avec des pairs : Mener à bien une activité en dialogue avec d'autres.

Imaginer, élaborer et produire : Réaliser et donner à voir, individuellement ou collectivement, des productions plastiques de natures diverses.

Volet 3 - Enseignement (s) : Français , Arts Plastiques, Enseignement Moral et Civique

Connaissances et compétences associées :

- Dire pour être entendu et compris, en situation d'adresse à un auditoire ou de présentation de textes (lien avec la lecture).
- Lecture (en situation de mise en voix de textes).
- Mémorisation de textes (en situation de récitation, d'interprétation).
- Réaliser des productions plastiques pour raconter, témoigner. Articuler le texte et l'image à des fins d'illustration, de création.
- Réaliser un projet collectif. Coopérer en vue d'un objectif commun.

Compétence(s) lié(e)s au numérique :

- Utiliser des objets numériques
 - Employer divers outils, dont ceux numériques, pour représenter.
 - Commencer à s'approprier un environnement numérique. (ordinateur, logiciels, périphériques)
-

Dispositif pédagogique :

Groupe classe

Petit groupe, lors d'ateliers en classe ou groupes de 2 ou 4 élèves en APC

Matériel et supports :

- Album de lecture « C'est pas Grave » de Michel Van Zeveren collection PASTEL-Ecole des Loisirs
 - Ordinateur portable, webcam, pied de micro pour webcam
 - enregistreur numérique (Micro type Zoom H2 ou Easispeak)
 - Illustrations en lien avec l'album plastifiées et découpées
 - logiciel « Stop-Anime »
-

Déroulement :

Phase 1 : Apprentissage de la lecture

Durant le 1^{er} trimestre, les élèves de CP se sont exercés à l'apprentissage de la lecture avec des albums de littérature Jeunesse. La classe a retenu le 1^{er} album étudié, « C'est pas grave » de Michel Van Zeveren pour réaliser leur film d'animation.

Phase 2 : Préparation du matériel

Réalisation des décors correspondant aux différentes parties du récit ainsi que des personnages.

Les membres des personnages (bras, jambes) ont été séparés des corps en vue de l'animation des personnages.

Les yeux des personnages ont été supprimés ou laissés vides toujours en vue de l'animation.

L'enseignante numérise les illustrations qui serviront de décors (fonds), les personnages, les objets...

Les personnages, leurs membres et les objets sont numérisés puis imprimés afin d'avoir plusieurs exemplaires de chaque, car certains éléments étant petits, ils pourraient être perdus ou abîmés lors des manipulations ultérieures.

Tout le matériel est plastifié afin de le rendre plus résistant aux manipulations et de donner la possibilité aux élèves d'ajouter des éléments d'animation à l'aide de feutres effaçables à sec (expressions du visage, animation des yeux, idéogrammes (signes de chocs, coups, étourdissements, fumée, suée...))

Phase 3 : Storyboard

L'album de lecture sert de base pour le storyboard du film d'animation. Les élèves, avec l'aide de l'enseignante, définissent les scènes intermédiaires à réaliser, correspondant aux ellipses du récit.

Phase 4 : Sonorisation

Entraînement à la lecture à voix haute du texte de l'album par les élèves. Le texte est réparti entre les élèves (narration, dialogues...) pour une mémorisation ce qui leur permettra de se détacher des textes et de se concentrer sur l'oralisation. Pour les élèves en difficulté, la trace écrite sera conservée.

La prise de son est réalisée en groupe classe à l'aide d'un enregistreur numérique.



Les élèves créent également des bruitages pour illustrer le film.

Phase 5 : Montage sonore

L'enseignante réalise le montage sonore à l'aide du logiciel Audacity. Le logiciel permet de découper et d'améliorer les enregistrements. Il offre la possibilité, de supprimer les blancs, d'atténuer les bruits parasites, d'amplifier le son pour les élèves ayant une petite voix à l'enregistrement, de normaliser le son afin qu'il soit homogène sur tout le film...

Phase 6 : Réalisation du film d'animation

Cette partie est réalisée en petits groupes, soit en classe lors d'ateliers, soit lors des activités d'APC. Chaque scène est réalisée indépendamment par un groupe.



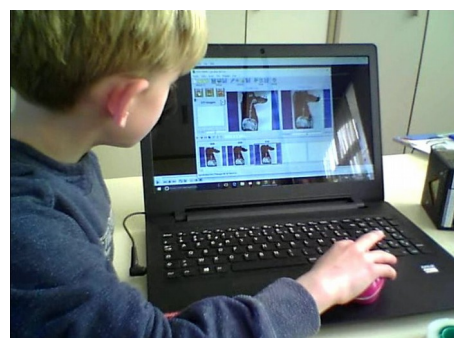
Le décor est installé sur une table, l'ordinateur portable à côté. La webcam est fixée sur le pied micro installé sur la table, en surplomb du décor, afin de filmer du dessus.

L'animation est réalisée à l'aide du logiciel « Stop-Anime » avec la technique de l'image par image.

À chaque étape de l'animation, l'élève modifie légèrement la position d'un personnage, d'un membre (jambe, bras, oreille), d'un objet, ou d'éléments ajoutés au feutre effaçable à sec (traits, yeux, fumée...)



Sur l'écran de l'ordinateur, les élèves voient en temps réel, la zone filmée par la webcam.



Après une prise en main du matériel, les élèves s'organisent en se répartissant les rôles : prise de la photo à l'ordinateur, déplacement des personnages, des décors, des objets...Le logiciel Stop-Anime permet aux élèves de visualiser en même temps la prise de vue précédente et celle en cours, par superposition. Ils se rendent ainsi compte des erreurs qui peuvent être commises lors de la manipulation des éléments du film et y remédier.

Phase 7 : Montage vidéo

Le montage vidéo est réalisé par les élèves, avec l'enseignante, à l'aide du logiciel Movie Maker.

L'enseignante a préparé auparavant le contenu des bibliothèques dans le logiciel, en ajoutant les scènes filmées et les pistes sonores enregistrées.

Les élèves utilisent la table de montage chronologique pour assembler les scènes filmées.

Ils passent ensuite en mode « Table de montage séquentiel », afin d'ajouter les pistes sonores et de les synchroniser avec les images.

Une fois le film terminé, l'enseignante ajoute le titre au début du film, le générique et une musique de fin.

Scénario pédagogique proposé par l'école Primaire Gambetta de Pornichet
Circonscription de Saint-Nazaire Ouest DSDEN de la Loire Atlantique

<http://www.pedagogie.ac-nantes.fr/culture-humaniste/scenarios-pedagogiques/adapter-un-album-jeunesse-en-film-d-animation-1052942.kjsp?RH=IA44>

date : 24/05/2017

Auteur : Valérie Le Bourhis du PE de la classe

Contributeur : François Le Cléac'h Enseignant Référent pour les Usages du Numérique

Commentaire(s) de l'enseignante :

Le projet a été conduit d'Octobre à Pâques. C'est un projet long mais motivant pour les élèves.

La préparation du matériel d'animation demande beaucoup de travail. Ce projet a permis aux enfants de comprendre comment se fabrique un film d'animation, un dessin animé.

Les enfants prennent en photo 6 fois la scène afin de limiter le nombre d'images nécessaires au film (Normalement 24 images secondes)

Un espace en fond de classe, sur une grande table est mobilisé pendant la partie « animation » afin de ne pas avoir à refaire les réglages. Cela offre plus d'aisance aux élèves dans la manipulation.

Le dispositif retenu permet de filmer en « Vue du dessus ». Les élèves travaillent à plat pour la partie animation ce qui est plus ergonomique.

Le logiciel Stop-Anime permet d'enregistrer directement la bande sonore dans le projet grâce à l'outil « Narration de la chronologie ». Les élèves peuvent ajouter leur voix ou des bruitages à des moments précis du film, en s'enregistrant directement à l'aide du micro de l'ordinateur.

Il est préférable d'utiliser un enregistreur numérique, ou a défaut, un micro-casque et le logiciel Audacity. Cette solution permet aux élèves de s'enregistrer, de se réécouter et de recommencer autant de fois que nécessaire.

Ensuite, il est possible de retoucher le son. Les fichiers sonores enregistrés peuvent ensuite être ajoutés au projet.

Stop-Anime ne permet pas de créer de générique. Pour cela il faut utiliser un logiciel de montage vidéo, comme Windows Movie Maker. Ce dernier est présent sur les systèmes d'exploitations windows XP à Seven, mais n'est plus maintenu par Microsoft. On peut utiliser Videopad à la place, logiciel de montage vidéo gratuit pour un usage non commercial.

Stop-Anime : <http://primatice.phpnet.org/index.php?rub=Article&a=42>

Videopad : <http://www.nchsoftware.com/videopad/fr/index.html>

Il est nécessaire de demander l'autorisation aux parents pour l'enregistrement de la voix des enfants.

[\(Document Internet Responsable sur Eduscol\)](#)

Apport spécifique du numérique :

L'enregistreur numérique permet aux enfants de se réécouter et de se réenregistrer en vue de s'améliorer.

Le logiciel Stop-Anime facilite le travail d'animation en permettant aux enfants de visionner en direct les photos réalisées, de visionner le film et de corriger les mauvaises prises de vues. Le logiciel leur donne la possibilité d'effacer des photos et de recommencer la prise de vue.

La réalisation du film d'animation a permis de donner du sens aux apprentissages des élèves et de valoriser leur travail.

Annexe(s) :

Prise en main rapide de Stop-Anime : [fiche enseignant](#)

Dossier réalisé par Christian Vinent : Le cinéma d'animation à l'école primaire (Groupe Numérique de Charente-Maritime, Académie de Poitiers) : http://primatice.net/telecharger_document.php?c=93