

RUBRIQUE

le cinéma d'animation

DOMAINES D'ACTIVITÉS

arts numériques et TUIC

OBJECTIFS ET COMPÉTENCES *

Objectifs * : en privilégiant le recours aux TUIC, les élèves vont découvrir les étapes de création d'un film d'animation. Ils pourront aussi réaliser eux-mêmes un petit film d'animation à l'aide d'un logiciel spécifique.

Compétence 1 – La maîtrise de la langue française** : lire : [...] effectuer [...] des recherches dans des ouvrages documentaires [...] ; écrire : [...] répondre à une question par une phrase complète à l'écrit [...], rédiger un texte [...] ; vocabulaire : comprendre des mots nouveaux et les utiliser à bon escient [...].

Compétence 4 – La maîtrise des TUIC – B2i niveau école** : [...] créer, produire, traiter et exploiter des données : produire un document numérique : texte, image, son [...] ; s'informer, se documenter : lire [et exploiter] un document numérique, chercher des informations par voie électronique [...].

Compétence 5 – La culture humaniste : [...] pratiquer les arts [...] : distinguer les grandes catégories de la création artistique ([...] cinéma [...]) ; inventer et réaliser des textes, des œuvres [...].

Compétence 7 – L'autonomie et l'initiative** : s'appuyer sur des méthodes de travail pour être autonome : respecter des consignes simples [...], [...] commencer à savoir s'autoévaluer [...], soutenir une écoute prolongée [...].

* Voir l'articulation avec les programmes 2008 de l'école primaire à l'annexe 1 (Bulletin officiel hors-série n° 3 du 19-6-2008).

** Extraits du livret personnel de compétences (socle commun), palier 2 CM2 (Bulletin officiel n° 27 du 8-7-2010).

MOTS CLÉS

Mot-clé 1 : arts

Mot-clé 2 : cinéma

Mots-clés 3 : film d'animation

SÉQUENCE D'APPRENTISSAGE OU ACTIVITÉ

nombre
de séquences

2

durée de
l'activité
variable

Séquence 1 (une séance) : exploitation du cédérom Mobiclic n° 163, rubrique « Culture – Dans les coulisses des As de la jungle » (durée : 1 heure)

Séquence 2 (plusieurs séances) : réaliser un petit film d'animation (durée : plusieurs heures, selon le projet de l'enseignant)

Cette séquence concerne plus particulièrement les élèves de CM.

Les fiches pédagogiques des magazines Milan sont réalisées par une équipe pluricatégorielle de l'Éducation nationale : enseignants-chercheurs, conseillers pédagogiques et inspecteurs de l'Éducation nationale.

Conception : F. Deglave, conseiller pédagogique, pour Mobiclic n°163



CONTENUS D'APPRENTISSAGE : CE QU'IL FAUT RETENIR DE LA NOTION PRINCIPALE VISÉE EN ARTS VISUELS

Le cinéma d'animation

Le cinéma d'animation est un procédé qui permet de créer l'illusion du mouvement à partir d'images fixes montées successivement. Les techniques d'animation sont variées, allant du folioscope (flip book, en anglais), l'ancêtre du cinéma, aux logiciels numériques, largement utilisés aujourd'hui dans le cinéma d'animation.

À l'issue de la séquence, les élèves maîtriseront :

- le vocabulaire* associé à la fabrication d'un film (scénario, story-board, producteur, réalisateur, monteur, graphiste...);
- les étapes* simplifiées de la réalisation d'un film d'animation.

Ils auront en outre effectué un travail pluridisciplinaire associant des activités de français, de sciences et de productions plastiques et numériques, et réalisé eux-mêmes un petit film d'animation.

Deux logiciels de conception de films d'animation sont préconisés dans le présent document : STOP-ANIME et MonkeyJam. Leur manipulation est relativement aisée pour tout adulte maîtrisant l'informatique. Cependant, l'objectif pédagogique, ici, n'est pas d'amener les élèves à utiliser de façon autonome ce type de logiciel.

Documents annexes

Annexe 1 : articulation avec les programmes 2008 de l'école primaire

Annexe 2 : fiche interactive Mobiclic n° 163 corrigée (et version « papier » élève vierge)



SÉQUENCE 1 SUR 2 (UNE SÉANCE) : EXPLOITATION DU CÉDÉROM MOBICLIC N° 163

Cette séquence de recherche documentaire sur support multimédia permettra aux élèves de comprendre comment est fabriqué un film d'animation.

Support d'apprentissage :

Cédérom Mobiclic n° 163 (mai-juin 2014), rubrique « Culture – Dans les coulisses des As de la jungle », et fiche* interactive élève associée.

Quatre exercices y sont proposés :

Exercice n° 1 : Un peu de vocabulaire

Exercice n° 2 : Les concepteurs d'un film d'animation

Exercice n° 3 : Les étapes d'un film d'animation

Exercice n° 4 : Je donne mon avis !

Durée de mise en œuvre : 1 heure

Compter 30 minutes par ordinateur pour visionner le cédérom, 15 minutes pour compléter la fiche interactive, puis 15 minutes de regroupement collectif pour la mise en commun des informations.

Dispositif :

Les élèves pourront utiliser la fiche dans le cadre d'un atelier autonome, en fond de classe, sur un ordinateur (seuls, à deux ou à trois). Une utilisation en salle informatique par demi-classe ou classe entière est aussi envisageable. Ils utiliseront conjointement la fiche interactive et le cédérom.

L'élève peut interrompre un travail en cours sur la fiche interactive et le reprendre à tout moment sans perte d'informations. La fiche interactive est également réinitialisable à volonté.

Rappel : le cédérom peut être facilement copié sur le disque dur de l'ordinateur (consulter l'onglet « Espace parents profs » du cédérom).

Modalités d'apprentissage :

L'élève est en situation de recherche autonome.

Pendant le temps d'utilisation de la fiche interactive, l'enseignant n'accompagne l'élève que pour lui éviter de rester bloqué, l'interactivité de la fiche permettant une grande autonomie de travail. Chaque élève a la possibilité d'imprimer sa fiche pour la mise en commun une fois l'ensemble des élèves passés par l'atelier.

L'annexe 2 ci-après donne une version corrigée de la fiche (une version « papier » vierge pour les élèves est aussi disponible).

La mise en commun portera sur les éléments recueillis sur le support multimédia. L'enseignant veillera à obtenir une trace écrite finale, qui s'appuiera sur les contenus notionnels précités (voir le paragraphe « Contenus d'apprentissage : ce qu'il faut retenir de la notion principale visée en arts visuels »).

Il est souhaitable que le support multimédia Mobiclic soit utilisé régulièrement par les élèves, avant et après la séance proprement dite.

* Ces fiches sont téléchargeables à la rubrique « **Fiches pédagogiques** » du site milan-ecoles.com. Le cédérom précise l'« utilisation de Mobiclic en classe » (onglet « Espace parents profs »).



SÉQUENCE 2 SUR 2 (PLUSIEURS SÉANCES) : RÉALISER UN PETIT FILM D'ANIMATION

Cette séquence s'adresse à un enseignant possédant ou souhaitant acquérir des compétences spécifiques dans le domaine des TUIC, c'est-à-dire dans l'utilisation de logiciels graphiques et de logiciels de montage vidéo. L'assistance d'un animateur en informatique est aussi possible.

Les ressources sélectionnées ci-dessous permettront de réaliser en classe un film d'animation simple :

- Site Internet de PrimaTICE : ce site propose en téléchargement le logiciel STOP-ANIME (<http://primatice.phpnet.org/index.php?rub=Article&a=42>) ainsi qu'une séquence complète pour un projet de classe (voir le document PDF intitulé Le cinéma d'animation à l'école primaire, téléchargeable à partir de la rubrique « Documentation pédagogique »).

- Site de l'Inspection de l'Éducation nationale de Saverne (DSDEN du Bas-Rhin) : <http://www.iensaverne.site.ac-strasbourg.fr/spip.php?article184>. Ce site propose en téléchargement un document complet, Réaliser un film d'animation à l'école.

- Site de l'académie de Toulouse (DSDEN 31) : ce site propose en téléchargement le logiciel MonkeyJam (http://educ1d-31.ac-toulouse.fr/cd-ressources/10_Utilitaires/15_Video/156_monkeyjam.htm).



ANNEXE 1 : ARTICULATION AVEC LES PROGRAMMES 2008 DE L'ÉCOLE PRIMAIRE

BULLETIN OFFICIEL HORS-SÉRIE N° 3 DU 19-6-2008 (EXTRAITS SIMPLIFIÉS EN LIEN AVEC LES NOTIONS VISÉES)

PRATIQUES ARTISTIQUES [...] : arts visuels

Conjuguant pratiques diversifiées et fréquentation d'œuvres de plus en plus complexes et variées, l'enseignement des arts visuels (arts plastiques, cinéma, photographie, design, arts numériques) approfondit le programme commencé en cycle 2. Cet enseignement favorise l'expression et la création. Il conduit à l'acquisition de savoirs et de techniques spécifiques et amène progressivement l'enfant à cerner la notion d'œuvre d'art et à distinguer la valeur d'usage de la valeur esthétique des objets étudiés. [...]

HISTOIRE DES ARTS

L'histoire des arts porte à la connaissance des élèves des œuvres de référence qui appartiennent au patrimoine ou à l'art contemporain ; ces œuvres leur sont présentées en relation avec une époque, une aire géographique (sur la base des repères chronologiques et spatiaux acquis en histoire et en géographie), une forme d'expression ([...] cinéma) [...].

L'histoire des arts en relation avec les autres enseignements aide les élèves à se situer parmi les productions artistiques de l'humanité et les différentes cultures considérées dans le temps et dans l'espace. Confrontés à des œuvres diverses, ils découvrent les richesses, la permanence et l'universalité de la création artistique.

En arts visuels [...], les élèves bénéficient de rencontres sensibles avec des œuvres qu'ils sont en mesure d'apprécier. Selon la proximité géographique, [...] des films en salle de cinéma pourront être découverts. [...]

L'enseignement d'histoire des arts s'articule sur les six périodes historiques du programme d'histoire ; il prend en compte [...] six grands domaines artistiques [dont] les arts visuels : arts plastiques, cinéma, photographie, design, arts numériques. [...]

FRANÇAIS

Lecture : [...] compréhension de textes informatifs et documentaires [qui] s'appuie sur le repérage des principaux éléments du texte (par exemple, le sujet d'un texte documentaire [...]), mais aussi sur son analyse précise. [...]

Rédaction : la rédaction de textes fait l'objet d'un apprentissage régulier et progressif : elle est une priorité du cycle des approfondissements. Les élèves apprennent à narrer des faits réels, à décrire, [...] à justifier une réponse, à inventer des histoires, à résumer des récits, [...] en respectant des consignes de composition et de rédaction.

Vocabulaire : l'acquisition du vocabulaire accroît la capacité de l'élève à se repérer dans le monde qui l'entoure, à mettre des mots sur ses expériences, ses opinions et ses sentiments, à comprendre ce qu'il écoute et ce qu'il lit, et à s'exprimer de façon précise et correcte à l'oral comme à l'écrit.

[...] Tous les domaines d'enseignement contribuent au développement et à la précision du vocabulaire des élèves. [...]

TUIC (B2i)

La culture numérique impose l'usage raisonné de l'informatique, du multimédia [...]. Le programme du cycle des approfondissements est organisé selon [...] les textes réglementaires définissant le B2i [...]. Les technologies de l'information et de la communication sont utilisées dans la plupart des situations d'enseignement.

* Les objectifs spécifiques de la séquence et les compétences du socle commun associées sont précisés à la page 1.



ANNEXE 2 : FICHE INTERACTIVE MOBICLIC CORRIGÉE

| | | | | |
|---------|-------------------|----------|--|------------|
| CULTURE | Fiche élève | | Pour chaque proposition, coche la bonne réponse. | |
| | "Mobiclic" n° 163 | XX YY | ... | 17/04/2014 |

Exercice n° 1 : Un peu de vocabulaire

Un scénario, c'est...

- un texte qui décrit le film : décors, actions des personnages, dialogues...
- une première version simplifiée du film.
- une série de petits dessins qui illustrent les moments clés du film.

Un story-board, c'est...

- un texte qui décrit le film : décors, actions des personnages, dialogues...
- une première version simplifiée du film.
- une série de petits dessins qui illustrent les moments clés du film.

Une animatique, c'est...

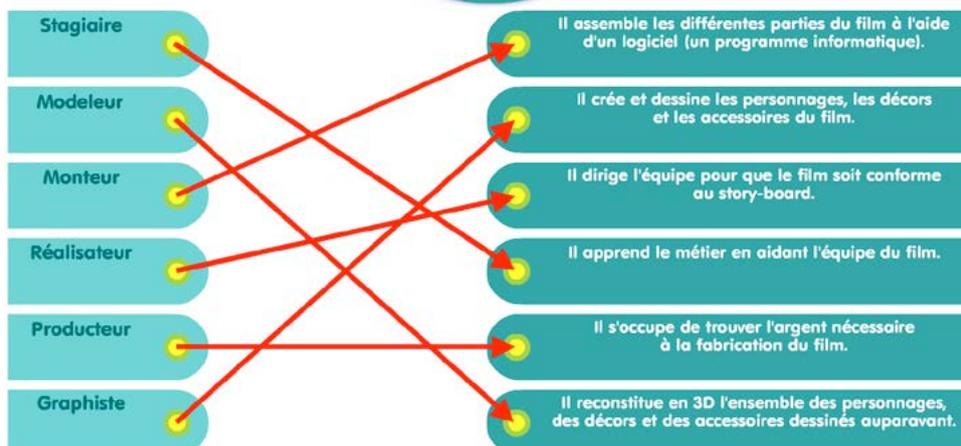
- un texte qui décrit le film : décors, actions des personnages, dialogues...
- une première version simplifiée du film.
- une série de petits dessins qui illustrent les moments clés du film.



Tu trouveras ces informations dans l'introduction du dossier.

| | | | | |
|---------|-------------------|----------|---|------------|
| CULTURE | Fiche élève | | Associe chaque mot ou groupe de mots à sa définition. | |
| | "Mobiclic" n° 163 | XX YY | ... | 17/04/2014 |

Exercice n° 2 : Les concepteurs d'un film d'animation



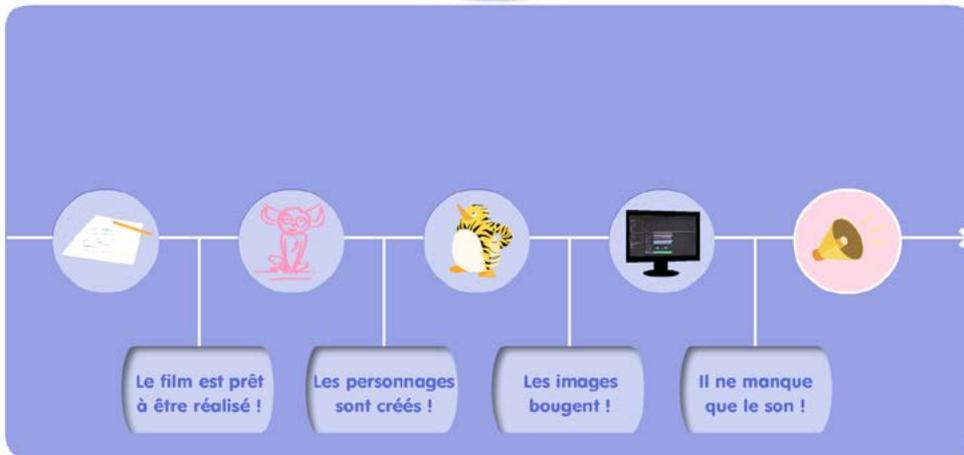
Tu trouveras ces informations dans les trois scènes qui suivent l'introduction.
Conseil : avant ta recherche, repère bien les noms précisés dans le tableau pour mieux les retrouver lorsque tu chercheras l'information sur le cédérom.



ANNEXE 2 : FICHE INTERACTIVE MOBICLIC CORRIGÉE (SUITE)

| | | | | |
|---------|-------------------|--|-----|------------|
| CULTURE | Fiche élève | Une fois le financement trouvé, le film peut être réalisé. Replaces les différentes étapes de conception du film dans l'ordre chronologique. | | |
| | "Mobiclic" n° 163 | XX YY | ... | 17/04/2014 |

Exercice n° 3 : Les étapes d'un film d'animation



Tu dois avoir parcouru l'ensemble de la rubrique pour réaliser cet exercice. Si tu veux revoir une scène particulière, parcours rapidement le cd-rom en effectuant des clics continus.

| | | | | |
|---------|-------------------|---------------------------------|-----|------------|
| CULTURE | Fiche élève | Complète le tableau ci-dessous. | | |
| | "Mobiclic" n° 163 | XX YY | ... | 17/04/2014 |

Exercice n° 4 : Je donne mon avis !



1) Si tu devais faire partie de l'équipe de production du film, qui serais-tu ?

Écrit libre de l'élève. La phrase devra être orthographiquement et syntaxiquement correcte.

.....

.....

.....

.....

.....

2) Quel est ton film d'animation préféré ? Décris-en l'histoire en trois phases au maximum.

Écrit libre de l'élève. La phrase devra être orthographiquement et syntaxiquement correcte.

.....

.....

.....

.....

.....

À toi de t'exprimer ! Tu peux corriger le texte à tout moment.



ANNEXE 2BIS : FICHE INTERACTIVE MOBICLIC VIDE (VERSION « PAPIER » ÉLÈVE)

| | | | | |
|---------|-------------------|----------|--|------------|
| CULTURE | Fiche élève | | Pour chaque proposition, coche la bonne réponse. | |
| | "Mobiclic" n° 163 | XX YY | ... | 17/04/2014 |

Exercice n° 1 : Un peu de vocabulaire

Un scénario, c'est...

- un texte qui décrit le film : décors, actions des personnages, dialogues...
- une première version simplifiée du film.
- une série de petits dessins qui illustrent les moments clés du film.

Un story-board, c'est...

- un texte qui décrit le film : décors, actions des personnages, dialogues...
- une première version simplifiée du film.
- une série de petits dessins qui illustrent les moments clés du film.

Une animatique, c'est...

- un texte qui décrit le film : décors, actions des personnages, dialogues...
- une première version simplifiée du film.
- une série de petits dessins qui illustrent les moments clés du film.



Tu trouveras ces informations dans l'introduction du dossier.

| | | | | |
|---------|-------------------|----------|---|------------|
| CULTURE | Fiche élève | | Associe chaque mot ou groupe de mots à sa définition. | |
| | "Mobiclic" n° 163 | XX YY | ... | 17/04/2014 |

Exercice n° 2 : Les concepteurs d'un film d'animation

Stagiaire



Il assemble les différentes parties du film à l'aide d'un logiciel (un programme informatique).



Modeleur



Il crée et dessine les personnages, les décors et les accessoires du film.



Monteur



Il dirige l'équipe pour que le film soit conforme au story-board.



Réalisateur



Il apprend le métier en aidant l'équipe du film.



Producteur



Il s'occupe de trouver l'argent nécessaire à la fabrication du film.



Graphiste



Il reconstitue en 3D l'ensemble des personnages, des décors et des accessoires dessinés auparavant.



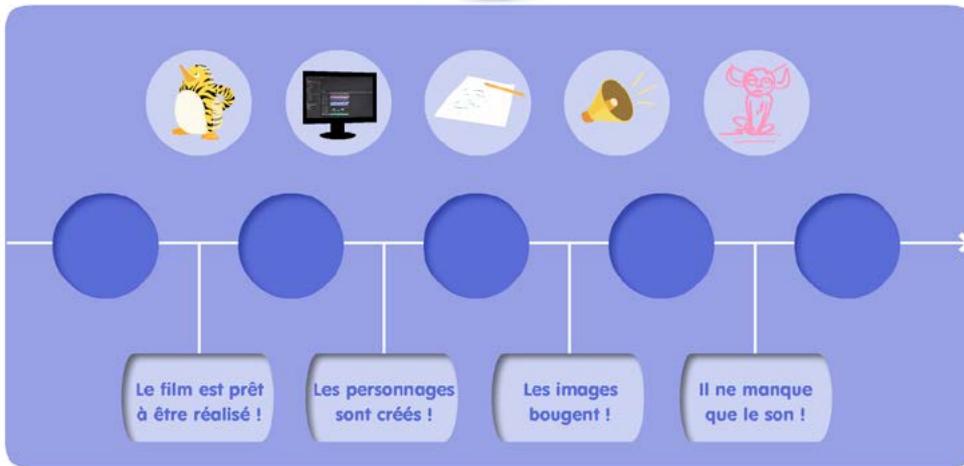
Tu trouveras ces informations dans les trois scènes qui suivent l'introduction.
Conseil : avant ta recherche, repère bien les noms précisés dans le tableau pour mieux les retrouver lorsque tu cherchas l'information sur le cédérom.



ANNEXE 2BIS : FICHE INTERACTIVE MOBICLIC VIDE (VERSION « PAPIER » ÉLÈVE) (SUITE)

| | | | | |
|---------|-------------------|--|-----|------------|
| CULTURE | Fiche élève | Une fois le financement trouvé, le film peut être réalisé. Replaces les différentes étapes de conception du film dans l'ordre chronologique. | | |
| | "Mobiclic" n° 163 | XX YY | ... | 17/04/2014 |

Exercice n° 3 : Les étapes d'un film d'animation



Tu dois avoir parcouru l'ensemble de la rubrique pour réaliser cet exercice. Si tu veux revoir une scène particulière, parcours rapidement le cédérom en effectuant des clics continus.

| | | | | |
|---------|-------------------|---------------------------------|-----|------------|
| CULTURE | Fiche élève | Complète le tableau ci-dessous. | | |
| | "Mobiclic" n° 163 | XX YY | ... | 17/04/2014 |

Exercice n° 4 : Je donne mon avis !



1) Si tu devais faire partie de l'équipe de production du film, qui serais-tu ?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

2) Quel est ton film d'animation préféré ? Décris-en l'histoire en trois phases au maximum.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



À toi de t'exprimer ! Tu peux corriger le texte à tout moment.