

STOP MOTION

Lier l'écrit et l'oral par la créativité



WEBINAIRE DU 19 MARS 2025

Proposé par le Pôle Numérique 35 et animé par

- Karine BOHANNE, CPC numérique
- Laurent TOUCHET, ERUN



**ACADÉMIE
DE RENNES**

*Liberté
Égalité
Fraternité*

Direction des services départementaux
de l'éducation nationale
d'Ille-et-Vilaine

Stop motion

Lier l'écrit et l'oral par la créativité



Sommaire

Introduction

L'histoire du cinéma d'animation

Les différentes étapes du projet

L'organisation en classe

Témoignage d'une enseignante

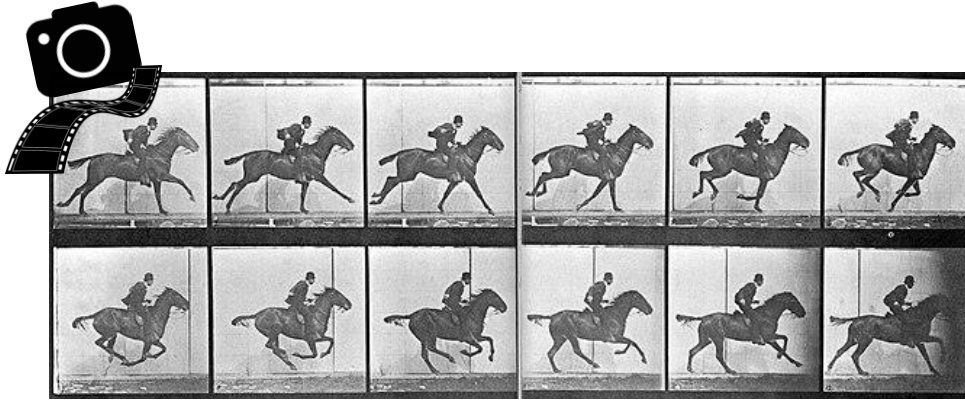
Compétences travaillées

Questions / réponses

Conclusion




Introduction




C'est quoi le stop motion ?

- Illusion d'un mouvement
- Persistance rétinienne



 Exemple du thaumatrope



 Exemple du folioscope

L'histoire du cinéma d'animation

Du XIXe au XXIe siècle



Stop motion

Lier l'écrit et l'oral par la créativité

Ancêtre du
cinéma
d'animation

Théâtre optique
Émile Reynaud - 1892



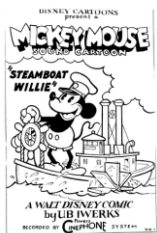
Stop motion

Marionnettes animées
Ladislav Starewitch - 1910



Son
synchronisé

Steamboat Willie
Walt Disney - 1928



Astro Boy
Osamu Tezuka - 1963



Premier
anime
télévisé

Luxo Jr.
John Lasseter - 1986



Toy Story
John Lasseter - 1995



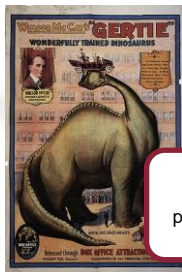
premiers
long-métrages
en images
de synthèse.

Stop motion



Le voyage dans la lune
G. Méliès - 1902

Trucages =
inspiration
pour le
cinéma
d'animation



Gertie le dinosaure
Winsor McCay - 1914

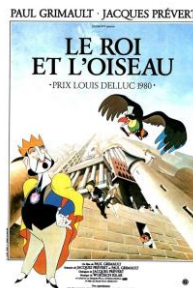
un des
premiers
personnages
animés.



Jason et les argonautes
Ray Harryhausen - 1963

Stop motion

Source
d'inspiration



Le roi et l'oiseau
Paul Grimault - 1980



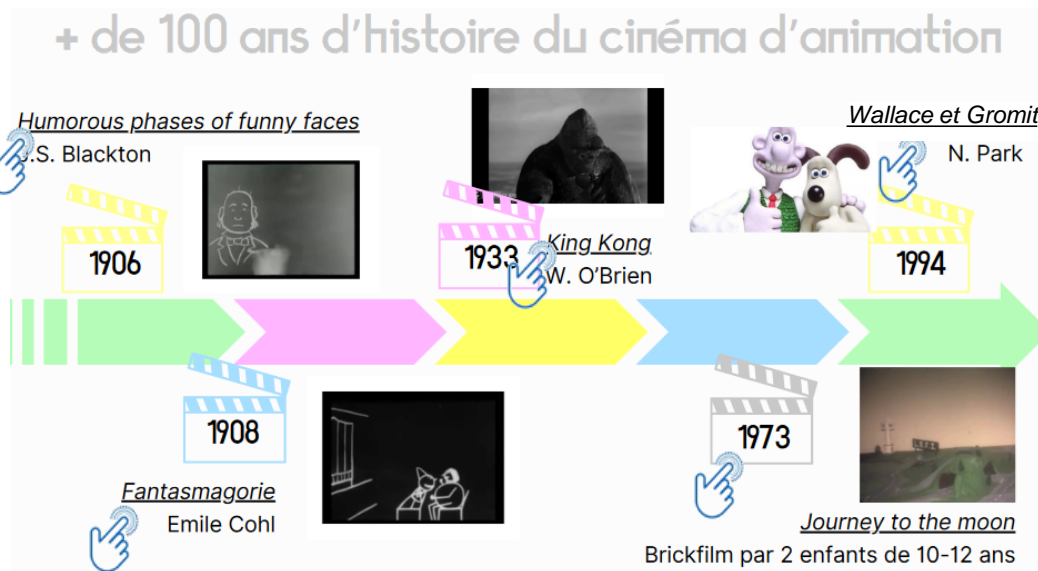
Films d'animation aujourd'hui
Mélange des techniques : Stop motion, 2D, 3D

Les différentes étapes du projet



Étape 1 : la découverte du Stop motion

L'Histoire du Stop motion



Étape 1 : la découverte du Stop motion

Différentes techniques du Stop motion

- L'origami
- La pâte à modeler
- Le fusain
- Découpage



Étape 1 : la découverte du Stop motion

Atelier de découverte de la technique

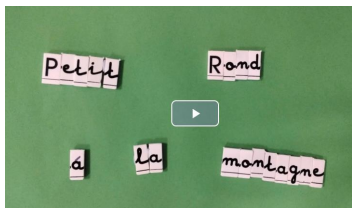
- Folioscope (compréhension physique)
- Collectivement avec la webcam du PC de la classe et KoolCapture, mouvements de gymnastique (une vingtaine de photos en 12 images par sec).
- Une séance de création avec le logiciel
 - *Film professionnel : 24 ou 25 images/s*
 - *Pour un film de qualité en classe : 12 images/s*
 - *En réalité : plutôt entre 4 et 8, voire 2 images/s en cycle 1*



Étape 2 : écriture

Choix du sujet

- Mise en images d'une œuvre existante : poésie, album...
- Création : Histoire, sciences, littérature...



Étape 2 : écriture

Scénarisation

- Différents plans, description des scènes, didascalies
- Dialogues, voix off pour travailler l'oral



Étape 2 : écriture

Écriture du storyboard

- Indispensable pour calculer le nombre de prises de vue nécessaire pour chaque scène en fonction de la durée des dialogues ou de la bande son + mouvements éventuels.



Étape 2 : écriture

STORYBOARD

Scènes	Description (voir le storyboard dessiné)	Dialogue	Durée (en secondes)	Nombre de vues (..... images / s)
1	le rouleau compresseur fait son chantier une voiture fonce dans un plan	A A A A H mais fait Attention		
2	le rouleau compresseur roule sur la voiture	Tu vas le payer chaire		
3	la voiture fonce sur le rouleau compresseur	Comme 1€		
4	le garde du qui mitraille la voiture	5 c'est sufi van bétise PAN!		
				Nombre total de photos :



Étape 2 : écriture

N°	Étape	Description <i>(voir le storyboard dessiné)</i>	Dialogue	Durée <i>(en secondes)</i>	Nombre de vues <i>(6 images / s)</i>
1	Introduction	Les personnages entrent en scène : chacun arrive par un côté.		3	18
2	Question 1	Le personnage 1 salue le personnage 2.	Hello ! How are <u>you</u> ? / Bonjour, comment vas-tu ?	2,5	15
3	Transition			1	6
4	Réponse 1	Le personnage 2 répond.	<u>I'm fine</u> ! <u>Thank you</u> . <u>Good bye</u> . / Très bien, merci ! Au revoir.	2,5	15
5	Sortie	Les personnages sortent du champ par le côté opposé à celui par lequel ils sont arrivés.		2	12
				Nombre total de vues :	66



Étape 3 : décors et sons

Création des décors, des éléments à animer, des accessoires

- 2D/3D
- Peinture/découpage/collage/pliage/objets/fusain/feutres ...

Choix, création et enregistrements des sons (musique/bruitage)

- Sons libres de droit :



Étape 4 : oral

Entraînement à l'oralisation, à la théâtralisation

- Utilisation d'une tablette l'application Fossify voice recorder (sans publicité)
- Plus-value : possibilité de se réécouter et de s'autoévaluer
- Utilisation d'une grille d'évaluation



Enregistrements

- Niveau 1 : la tablette avec l'enregistreur vocal
- Niveau 2 : le Zoom H4 ou H5



Étape 5 : atelier Stop motion



Étape 6 : montage et diffusion

Openshot pour montage



- ajout de sons
- rattrapage de scènes trop courtes pour certains dialogues ou voix off.

Handbrake pour compression



Dépôt sur Toutapod pour diffusion

- par lien / QRcode / ENT / site d'école ou projection en classe



À disposition :

- Mercredi du Numérique : « Vidéo : montage et diffusion » [lien](#)
- Tutoriels à disposition dans téléchargement [lien](#)
- [Autorisations](#) d'enregistrement et de diffusion de la voix



L'organisation en classe

Les différentes modalités

Les différentes installations

Matériel nécessaire

Logiciel ou application



Les différentes modalités



En classe entière par groupe

Tous sur la même activité



En ateliers

**Chaque groupe
sur une activité différente**



En autonomie

Sur des temps libres

Les différentes installations

Ateliers installés pour la séance

Gain de place

Prise de vue d'une scène en une seule séance

Temps de mise en place

Espace suffisant nécessaire



Recommandé

Atelier(s) pérenne(s)

Arrêt d'une scène possible

Temps de mise en activité rapide

Activité possible sur des temps libres

Matériel nécessaire



Niveau de base

- Un « appareil photo » (tablette / PC)
- Un support de base pour stabiliser l'image



Niveau intermédiaire

- Visualiseur pour l'usage d'un PC
- Trépied + griffe pour une tablette
- Ajout de lumières



Niveau avancé

- Microphones pour les sons
- Diffuseurs pour les lumières

Logiciel ou application nécessaire

Sur tablettes



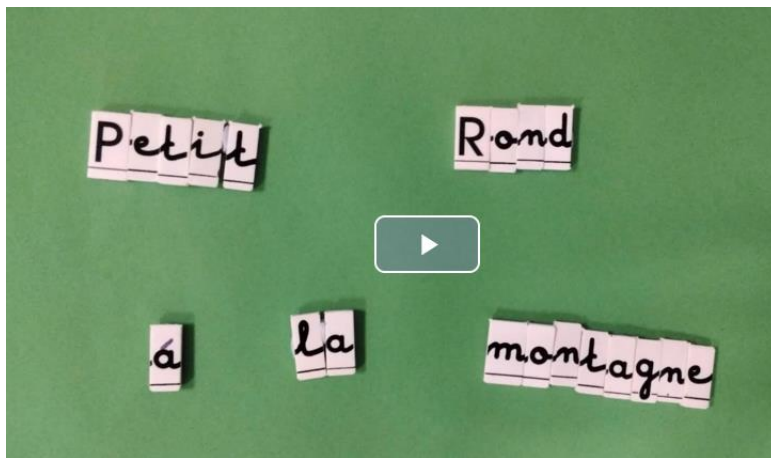
Stop Motion Studio



Sur ordinateur



Témoignage d'une enseignante



Compétences travaillées



Au cours de ce projet, les élèves vont développer des compétences :

- En Français : langage oral/écrit,
- En Sciences et technologie,
- En Arts plastiques, Education musicale et Histoire des Arts,
- En Mathématiques,
- du Cadre de Référence des Compétences Numériques (CRCN).



Attendus de fin de cycle

Langage oral :

- C1 : S'exprimer dans un langage oral syntaxiquement correct et précis; Pratiquer divers usages de la langue orale : raconter, décrire, évoquer, ...
- C2 : Pratiquer les formes de discours attendues – notamment raconter, décrire, expliquer- en particulier raconter seul un récit étudié en classe
- C3 : Réaliser une courte présentation orale en prenant appui sur un outil numérique



Attendus de fin de cycle

Langage écrit :

- C1 : Participer verbalement à la production d'un écrit. Savoir qu'on n'écrit pas comme on parle
- C2 : Rédiger un texte d'environ une demi-page, cohérent, organisé, ponctué, pertinent par rapport à la visée et au destinataire
- C3 : Ecrire un texte d'un ou deux pages adapté à son destinataire



Attendus de fin de cycle

Sciences : description du fonctionnement et de la constitution d'objets techniques

- C1 : Réaliser des constructions
- C2 : comprendre la fonction et le fonctionnement d'objets fabriqués
- C3 : Décrire un objet technique ; distinguer besoins, fonctions techniques et solutions technologiques



Attendus de fin de cycle

Arts plastiques

- C1 : Choisir différents outils, médiums, supports en fonction du projet et les utiliser en adaptant son geste ; Réaliser des compositions plastiques, seul ou en petits groupes
- C2 : Réaliser et donner à voir des productions plastiques de natures diverses ; Coopérer dans un projet artistique ;
- C3 : Expérimenter, produire et créer ; Mettre en œuvre un projet artistique ; Se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques, être sensible aux questions de l'art



Attendus de fin de cycle

Education musicale

- C1 : Proposer des solutions dans des situations de projet, de création avec sa voix ou des objets sonores
- C2 : imaginer des organisations simples ; créer des sons et maîtriser leur succession
- C3 : Explorer les sons de la voix, de l'environnement immédiat et de la nature, imaginer des utilisations musicales, créer des organisations



Attendus de fin de cycle

Histoire des Arts

- C1 : /
- C2 : /
- C3 : Décrire une œuvre en identifiant ses principales caractéristiques techniques et formelles à l'aide d'un lexique simple et adapté



Attendus de fin de cycle

Mathématiques :

- C1 : /
- C2 : Résoudre des problèmes impliquant des durées
- C3 : Résoudre des problèmes impliquant des grandeurs



CRCN

Cadre de Référence des Compétences Numériques

- Basé sur un référentiel européen
- Pour l'enseignement scolaire, le supérieur et tout au long de la vie professionnelle.

Entrée en vigueur à la rentrée 2019

- Se substitue au B2i : compétences travaillées en classe dès le C2.
- Compétences mentionnées dans le LSU en CM uniquement.
- Certification des compétences en fin de cycle 4 et en terminale.



CRCN



1. INFORMATION ET DONNÉES

- Mener une recherche et une veille d'information
- Gérer des données
- Traiter des données



2. COMMUNICATION ET COLLABORATION

- Interagir
- Partager et publier
- Collaborer
- S'insérer dans le monde numérique



3. CRÉATION DE CONTENUS

- Développer des documents textuels
- Développer des documents multimédias
- Adapter les documents à leur finalité
- Programmer



4. PROTECTION ET SÉCURITÉ

- Sécuriser l'environnement numérique
- Protéger les données personnelles et la vie privée
- Protéger la santé, le bien-être et l'environnement



5. ENVIRONNEMENT NUMÉRIQUE

- Résoudre des problèmes techniques
- Évoluer dans un environnement numérique

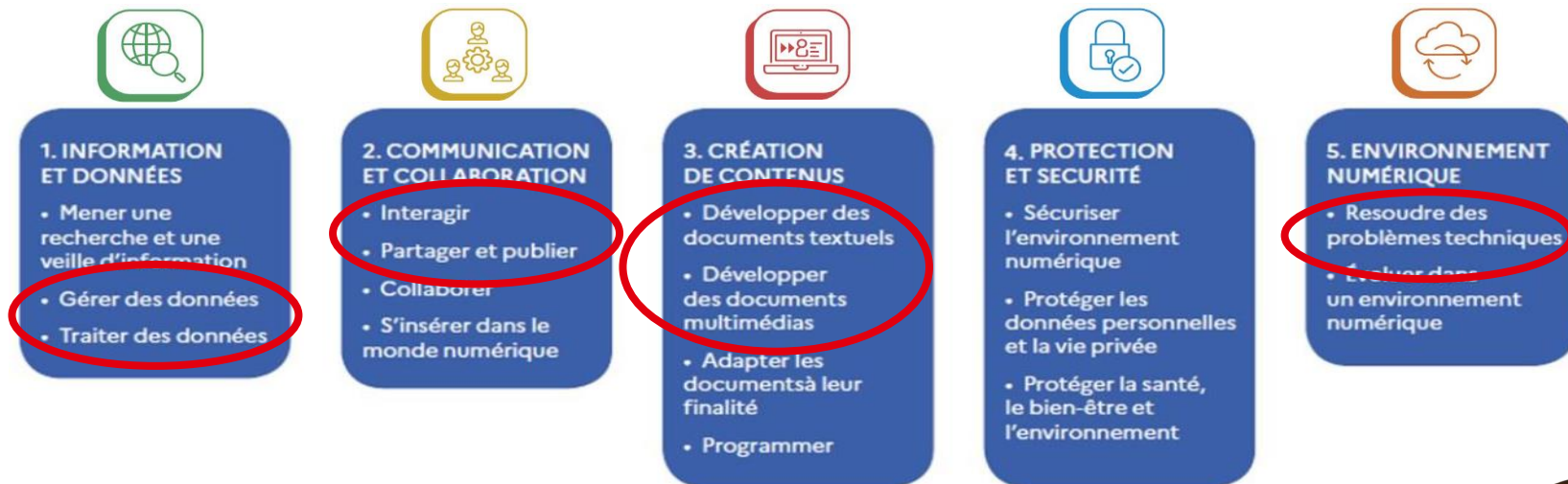
5 domaines, 16 compétences, 8 niveaux de maîtrise (novice à expert)

Dans le 1^{er} degré : niveaux 1 et 2 (cas courants), niveau 3 (parfois).

→ Ces 3 premiers niveaux sont sélectionnables dans le LSU.



CRCN



5 domaines, 16 compétences, 8 niveaux de maîtrise (novice à expert)

Dans le 1^{er} degré : niveaux 1 et 2 (cas courants), niveau 3 (parfois).

→ Ces 3 premiers niveaux sont sélectionnables dans le LSU.



Questions - réponses



Conclusion



Mise à disposition des ressources



Questionnaire de fin de formation





**ACADÉMIE
DE RENNES**

*Liberté
Égalité
Fraternité*

**Direction des services départementaux
de l'éducation nationale
d'Ille-et-Vilaine**

Stop motion

Lier l'écrit et l'oral par la créativité

MERCI