

# Le projet de film d'animation : La vie en 2118

Ce projet a été mis en place au sein d'une classe UPE2A du collège Raymond Badiou à Toulouse. Dans cette classe, il y a des élèves de tous niveaux (de la 5ème à la 3ème) venant de différents pays à travers le monde. L'objectif premier de cette classe d'accueil est d'accompagner les élèves vers une intégration progressive dans leur classe d'affectation et dans le système scolaire français de manière plus générale. Pour ce faire, ils bénéficient de 12h d'enseignement de français langue étrangère au sein du collège ainsi que d'autres aménagements (qui varient selon les établissements scolaires).

Quand j'ai pris connaissance du défi CANOPE « Et si nous imaginions la vie en 2118 ? », j'ai tout de suite pensé que ce défi pourrait tout à fait s'accorder avec les enseignements de la classe UPE2A. En effet j'ai vu en ce projet un excellent moyen de faire progresser les élèves allophones en français, de leur permettre de réfléchir ensemble au monde de demain, le tout de manière ludique et artistique.

Concernant les moyens techniques, les élèves du collège bénéficient d'une tablette prêtée par le Conseil Départemental. Il était donc assez facile d'un point de vue technique et financier de mettre en place ce projet. Il a juste fallu télécharger l'application gratuite « Animation en Volume » sur les tablettes et acheter quelques bras articulés permettant de soutenir les tablettes pour mettre à bien ce projet.

Ce projet a constitué la tâche finale d'une séquence intitulée « A chacun son monde ». Il s'est également inscrit dans le parcours d'éducation artistique et culturelle des élèves.

## OBJECTIFS DU PROJET AU SEIN DE LA CLASSE

**Objectifs linguistiques** : employer le futur de l'indicatif, enrichir son lexique sur les objets, les nouvelles technologies

**Objectifs socio-culturels** : échanger sur les différentes visions du monde, sur le monde de demain

**Tâche finale** : réaliser un film d'animation en stop motion sur la vie en 2118

## LES DIFFERENTES ETAPES DU PROJET

### Etape 1 : imaginer les inventions de 2118

Au cours d'une première séance au CDI, j'ai demandé aux élèves de la classe de réfléchir par petits groupes de 3 ou 4 sur 5 inventions possibles en 2118 (*cf fiche Etape 1 idées inventions*). Par la suite, j'ai demandé à chaque groupe de sélectionner l'idée qu'ils préféraient. Il y avait au total 5 groupes ; 5 idées ont donc été retenues pour le projet de film d'animation.

### Etape 2 : expliquer le principe du stop motion

Au cours d'une 2<sup>e</sup> séance, j'ai résumé les idées d'inventions retenues par chaque groupe puis j'ai montré aux élèves quelques vidéos et quelques tutorats sur le stop motion (notamment *les vidéos du professeur Kouro*) pour qu'ils s'imprègnent de cette technique d'animation.

### Etape 3 : s'exercer sur l'échelle des plans

J'ai fait faire aux élèves l'activité proposée par le CANOPE autour des différentes échelles de plans : j'ai récupéré différentes images de plans de films sur internet et les élèves devaient retrouver le cadrage utilisé. Cette séance est utile pour faire comprendre aux élèves l'importance du changement d'échelle dans un film pour faire varier le rythme, pour se focaliser sur le décor ou sur les émotions des personnages...

## Etape 4 : trouver les éléments du décor pour le film

J'ai demandé aux élèves de récupérer des magazines chez eux pour pouvoir constituer les éléments du décor du film. En fonction des idées d'inventions à développer, ils ont découpé différents éléments dans les magazines. J'ai stocké les éléments découpés dans des petites pochettes.

## Etape 5 : imaginer les images et le son du film

Au cours d'une 2<sup>e</sup> séance au CDI, j'ai demandé aux élèves de réfléchir plus précisément aux images et au son de leur film (cf *fiche Etape 2 images et son du film*). Je leur ai également distribué une fiche avec un storyboard vierge à compléter en fonction de leurs idées (cf *document Storyboard vierge*)

## Etape 6 : prendre en main le logiciel Animation en volume

Nous avons commencé à effectuer les premiers tests pour le film à partir des tablettes, le tout au CDI. Un collègue de la médiathèque du Grand M nous a rejoint pour l'occasion, notamment pour aider les élèves à manipuler l'application *Animation en Volume*, à se familiariser avec elle.

## Etape 7 : créer le film, image par image

Nous avons tourné les images du film au CDI. Cela nous a bien pris 4h au total. Les élèves se sont répartis les différentes tâches de la réalisation du film au sein des petits groupes : certains faisaient bouger les éléments du décor du film pendant que d'autres s'occupaient de prendre les photos et de vérifier la suite des images. Cela a été l'étape la plus complexe du projet mais cela a plutôt bien fonctionné dans l'ensemble des groupes.

## Etape 8 : enregistrer le son du film

Nous avons enregistré le son du film, toujours à partir des tablettes. Nous avons utilisé quelques objets pour ajouter des bruitages, des ambiances sonores au film. Cette étape n'a pas été trop compliquée même s'il a bien évidemment fallu faire plusieurs prises pour avoir un résultat correct.

## Etape 9 : réaliser le montage du film

J'ai réalisé le montage du film à l'aide de l'application *Animation en Volume*. Cette tâche pourtant complexe s'est avérée plutôt facile grâce à l'utilisation de cette application (en version payante pour certaines options du montage : assembler les différentes vidéos, ajouter une musique d'ambiance...)

## Etape 10 : visionner le film

Nous avons visionné le film grâce au vidéoprojecteur de la salle de classe et nous avons discuté du projet tous ensemble.

*Vous trouverez des documents intéressants concernant ce défi sur le site du Canopé 31 à l'adresse suivante : <https://occitanie-canope.canoprof.fr/eleve/video/video-d-animation/defi-stop-motion/index.xhtml>*

*Vous pouvez également me contacter à l'adresse mail suivante : [laurabonzom@yahoo.fr](mailto:laurabonzom@yahoo.fr)*