

LES FABLES ANIMÉES

CINÉMA D'ANIMATION

RÉSUMÉ

PROPOSITION

Réaliser un court film d'animation qui illustre une petite leçon de vie comme une maxime, un proverbe, une réflexion ou un conseil bienveillant quant à la santé mentale à l'école. La fable implique nécessairement que les personnages soient des animaux.

QUESTION MOBILISATRICE

Comment une fable peut-elle apporter un peu de réconfort ou de pistes de réflexion à des personnes qui vivent une période de stress ou d'anxiété ou autre forme de mal être mental à l'école.

REPÈRES CULTURELS

- [Films d'animation de l'ONF](#)
- [Les fables de La Fontaine](#)

OUTILS NUMÉRIQUES

- Appareil mobile et ou poste d'ordinateur
- Application iPad de «stop motion» : [iMotion](#) ou [Stop Motion Studio](#) ou [ONF StopMo Studio](#)
- Application de montage vidéo : [iMovie](#)

COMPÉTENCES

- Créer des images médiatiques (C2)
- Apprécier des oeuvres d'art ... (C3)
- [Compétence numérique](#) : innovation et créativité

TECHNIQUES

- Au choix (dessin, peinture, pâte à modeler, sable, etc.)
- Techniques numériques - cinéma d'animation

GESTES TRANSFORMATEURS

- Enregistrer des images vidéographiques
- Animer des images
- Réaliser un montage vidéographique

CRITÈRES D'ÉVALUATION • CADRE D'ÉVALUATION

- C1) Efficacité de l'utilisation des connaissances liées au langage multimédia; Efficacité de l'utilisation des connaissances liées aux gestes, aux matériaux et aux outils; Cohérence de l'organisation des éléments;
- C2) Authenticité de la production Justesse du retour réflexif
- C3) Pertinence de l'appréciation

MATÉRIAUX

- Au choix
- Carnet de traces en papier
- Ou
- [Carnet de traces en ligne](#)

DGF

- Santé et bien-être; conscience de soi

LANGAGE MULTIMÉDIA

- Éclairage
- Effets
- Cadrage et plans

VOCABULAIRE DISCIPLINAIRE

- Éclairage
- Effets
- Cadrage et plans



LES FABLES ANIMÉES CINÉMA D'ANIMATION

DÉROULEMENT

TÂCHE 1 • APPRÉCIER

PRÉPARATION

1. Ajouter une nouvelle section dans leur Carnet de traces : PROJET LES FABLES ANIMÉES
2. Ajouter une nouvelle sous-section dans leur Carnet de traces : Apprécier.
3. Revoir et comprendre les critères d'évaluations :
 - Présence d'éléments personnels dans son interprétation (C3)
 - Justesse du vocabulaire disciplinaire utilisé (C3)
1. Activer ses connaissances antérieures à partir des questions : Qu'est-ce qu'un **film d'animation** ? Qu'est-ce qu'une **fable** ? Qu'est-ce qu'une maxime ou un proverbe ? Pouvez-vous en nommer ?
2. Noter sous forme de schéma ces réponses.
3. Consulter la ressource suivante : [Les fables de La Fontaine](#)
4. Consulter les ressources suivantes concernant la santé mentale à l'école :
 - [L'école en santé](#)
 - [Coffre à outils](#)
 - [Santé mentale](#)
 - [Ça va pas](#)
5. Se reposer les questions mobilisatrices : Comment une fable peut-elle apporter un peu de réconfort ou de pistes de réflexion à des personnes qui vivent une période de stress ou d'anxiété ou autre forme de déséquilibre à l'école.
6. Noter les réponses sous forme de schéma dans son carnet de traces.
7. Chercher des informations relatives à la santé mentale chez les jeunes. Noter ses trouvailles dans son carnet de traces sous forme de sketchnotes.
8. Visionner les 6 films d'animation suivants :
 - [Voisins; Animando; Le château de sable; Sainte Barbe; La fonte; Le chat de neige](#)

RÉALISATION

1. Choisir un film d'animation qui vous plaît sur le site de [L'OFFICE NATIONAL DU FILM](#) ou ailleurs.
2. Remplir la fiche d'appréciation à l'ANNEXE 1 **APPRÉCIER UN FILM D'ANIMATION**.
3. Insérer la fiche remplie dans le carnet de traces.

INTÉGRATION

1. Noter dans son Carnet de traces son expérience d'appréciation : émotions, difficultés, réussites, plaisir, trouvailles, contextes sociohistoriques, liens avec d'autres films vus auparavant, etc.
2. Réfléchir seul ou discuter en grand groupe aux questions suivantes : Quel film avez-vous choisi pour l'appréciation ? Quelles sont les caractéristiques d'un film d'animation réussi ? La musique est-elle importante ?

TÂCHE 2 • CRÉER UNE IMAGE MÉDIATIQUE

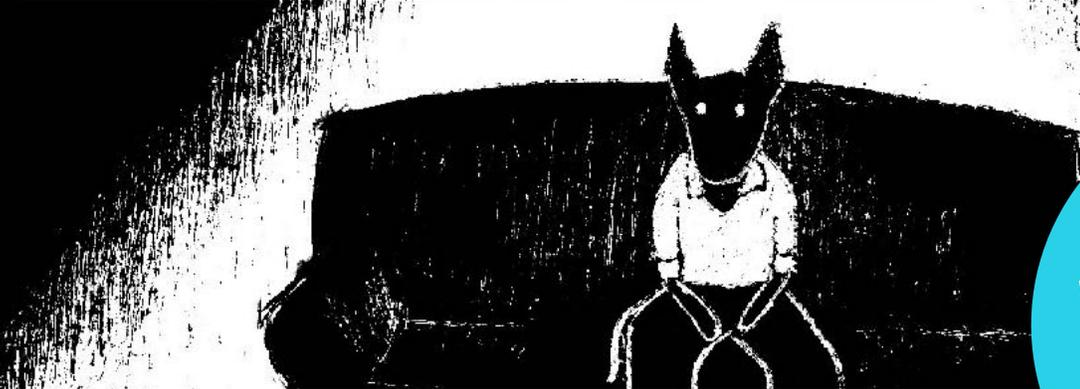
PRÉPARATION

1. Ajouter une nouvelle sous-section dans son carnet de traces : Créer
2. Revoir et comprendre les critères d'évaluations : C1) Efficacité de l'utilisation des connaissances liées au langage multimédia; Efficacité de l'utilisation des connaissances liées aux gestes, aux matériaux et aux outils; Cohérence de l'organisation des éléments; Authenticité de la production Justesse du retour réflexif
3. Visionner la capsule vidéo suivante [CINÉMA D'ANIMATION](#).
4. Revenir à la question mobilisatrice : Comment une fable peut-elle apporter un peu de réconfort ou de pistes de réflexion à des personnes qui vivent une période de stress ou d'anxiété ou autre forme de déséquilibre à l'école.
5. Noter sous forme de schéma les réponses dans son Carnet de traces.
6. Se rappeler la dynamique de création.

RÉALISATION

• PHASE D'OUVERTURE

1. Chercher sur Internet une [maxime](#), un [proverbe](#), une [citation](#), un conseil que vous voulez prodiguer à vos pairs ou aux jeunes du secondaire au regard de la santé mentale, en vous inspirant de ces [Ressources en santé mentale](#). Il est aussi possible d'inventer son propre conseil.
2. Noter la maxime le proverbe ou le conseil choisi dans son carnet de traces.
3. Faire une tempête d'idées pour choisir un ou des animaux qui vont devenir les personnages de la fable animée.
4. Faire quelques esquisses de ces animaux.
5. Choisir le médium pour créer l'animation parmi les suivants, du plus facile au plus difficile : papier découper, sable sur écran lumineux, pâte à modeler en bas-relief, pâte à modeler en rond de bosse, dessin animé, peinture animée, etc. Pour en savoir plus sur les médiums et techniques, consulter ces documents : [document 1](#) et [document 2](#).
6. Toujours, dans son carnet de traces, écrire un [synopsis](#), c'est-à-dire un petit résumé de l'action film à réaliser.
7. Regarder les différentes possibilités pour se faire soi-même un support à appareil mobile pour une installation de cinéma d'animation dans ce [Tableau](#).



LES FABLES ANIMÉES

CINÉMA D'ANIMATION

DÉROULEMENT

TÂCHE 2 • CRÉER UNE IMAGE MÉDIATIQUE

• PHASE D'ACTION PRODUCTIVE

ÉTAPE # 1 • TOURNAGE

1. Visionner les tuto vidéo suivants : [iMotion de base](#) et [iMotion](#).
2. Planifier de faire un film à partir de 16 images/seconde à 24 images/seconde.
3. Calculer de faire un film d'au moins 15 secondes.
4. Prendre les captures d'image en conséquence.
5. Sauvegarder le film dans la galerie «My Movie»
6. Exporter le film la photothèque.

ÉTAPE # 2 - MONTAGE

1. Visionner les tuto vidéo suivants : [iMovie](#) et [Montage vidéo sur iPad](#).
2. Ouvrir l'application de montage vidéo iMovie.
3. Importer le film.
4. Ajouter une bande sonore.
5. Ajouter un titre et un générique.
6. Enregistrer la vidéo dans la photothèque.
7. Déposer la vidéo sur YouTube et ou dans le portfolio.

• PHASE DE SÉPARATION

1. Observer son film d'animation. Se poser la question si votre conseil est compréhensible.
2. Présenter votre film à un camarade ou un membre de votre famille et leur demander s'ils comprennent le message.
3. Retoucher si nécessaire votre création.
4. Déposer la création dans ce [WAKELET](#) en cliquant sur «Modifier la Collection» et en ajoutant l'url de la vidéo, son titre et votre nom afin de voir en un coup d'oeil toutes les créations.

INTÉGRATION

1. Noter dans son carnet de traces son expérience de création : étapes, émotions, difficultés, réussites, etc.
2. Réfléchir à votre création autour des questions suivantes et noter dans son carnet de traces :
 - Comment vous êtes-vous sentis lors de ce projet de création ?
 - En quoi cela a-t-il changé votre perception du cinéma d'animation ?
 - En quoi cela a-t-il changé votre rapport à la santé mentale à l'école ?
 - Qu'avez-vous appris lors de ce projet de création ?
 - Avez-vous le goût de refaire un film d'animation par vous-même ?



LES FABLES
ANIMÉES
CINÉMA D'ANIMATION

VARIANTES

SUGGESTIONS DE DIFFÉRENCIATION

- **Pour le 1er cycle du secondaire :**
 - Travailler en équipe de 4
 - N'exploiter que l'étape #1 - Tournage
 - Intégrer la musique directement dans iMotion
- **Pour le 2e cycle du secondaire :**
 - Travailler en équipe de 2
- **Pour les élèves avancés :**
 - Augmenter les exigences : film plus long, plus grande diversité de cadrage, techniques et médiums plus sophistiqués.
- **Pour travailler sans appareil mobile :**
 - Utiliser les logiciels gratuits suivants : [MonkeyJam](#), [Toonloop](#), [Stop Motion Animator](#)

ADAPTATION POUR FORMATION À DISTANCE

- **Pour les élèves à la maison :**
 - Toute la SAÉ est adaptée à la formation à distance, avec ou sans tablette.



**LES FABLES
ANIMÉES**
CINÉMA D'ANIMATION

ANNEXE 1

APPRÉCIER UN FILM D'ANIMATION

Réponds à chacune des questions et explique chacune de tes réponses.

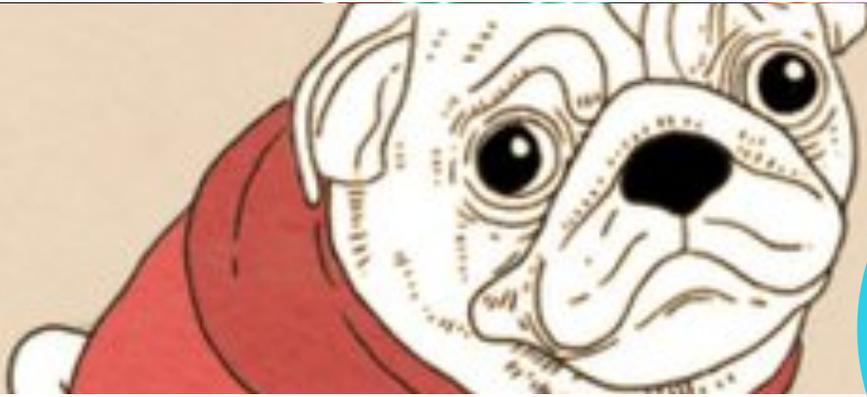
Colle cette appréciation dans ton carnet de traces.

Nom de l'élève :
 Titre du film :
 Réalisateur du film:
 Année de la création du film:
 Médiums utilisés :
 URL en lien avec le jeu :



1. Le titre du film est-il percutant ?	
2. L'esthétisme du film est accrocheur ?	
3. Peux-tu repérer quel est le public de ce film ?	
4. Ce film te fait-il vivre des émotions ?	
5. Ce film te rappelle-t-il des souvenirs ?	
6. Dans ce film, peux-tu repérer des éléments du langage plastique (ligne, forme, couleur, organisation...)?	
7. Dans ce film, peux-tu repérer des éléments socioculturels (époque, pays, événement...)?	
8. Dans ce film, peux-tu repérer des éléments expressifs et symboliques ?	
9. En visionnant ce film, te vient-il une question philosophique en tête ?	
10. En comparant avec d'autres films, que peux-tu observer ?	
11. En faisant appel à ton jugement critique et esthétique, recommanderais-tu ce film ?	

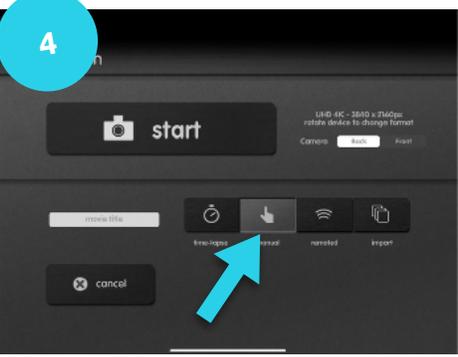
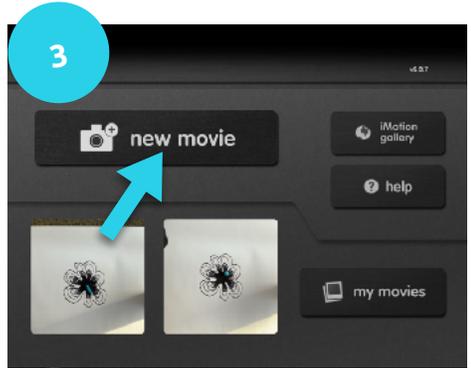


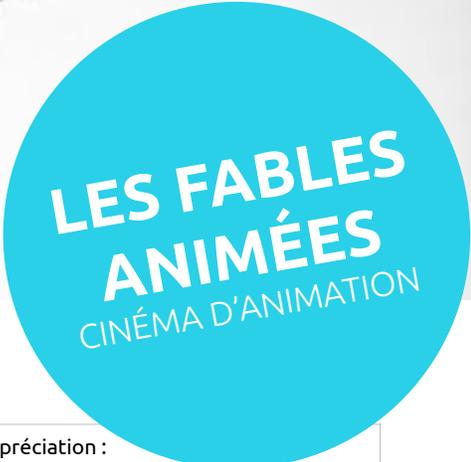


LES FABLES ANIMÉES
CINÉMA D'ANIMATION

ANNEXE 2

DÉROULEMENT EN IMAGES





ANNEXE 2

COÉVALUATION DE LA COMPÉTENCE APPRÉCIER

Nom de l'élève : _____ Titre du film apprécié : _____ Date de l'appréciation : _____

Légende : Inscrire la lettre correspondante.
A : Répond au-delà des attentes. **B** : Répond adéquatement aux attentes. **C** : Répond minimalement aux attentes **D** : Ne répond pas aux attentes

Critères	Évaluation de l'élève	Évaluation de l'enseignant(e)
<p>J'ai établi des liens entre le film et les émotions ressenties.</p> <p>Que veut dire ce critère ? Les éléments de l'appréciation dans <input type="checkbox"/> le carnet de traces et/ou <input type="checkbox"/> le travail d'appréciation final permettent d'établir des liens entre les observations et les effets ressentis au contact de l'image choisie (jeu).</p>		
<p>J'ai utilisé le vocabulaire disciplinaire.</p> <p>Que veut dire ce critère ? Les éléments de l'appréciation réalisée dans la section J'apprécie du projet, qui sont présentés dans <input type="checkbox"/> le carnet de traces et/ou <input type="checkbox"/> le travail final, comportent une utilisation juste et précise du vocabulaire disciplinaire.</p>		
<p>J'ai situé le film de ce projet dans un ou des contextes.</p> <p>Que veut dire ce critère ? Les éléments de l'appréciation dans <input type="checkbox"/> le carnet de traces et/ou <input type="checkbox"/> le travail final comportent des passages concernant le ou les contextes (historique, social ou culturel) de l'image (jeu).</p>		
<p>J'ai porté un jugement d'ordre critique et esthétique.</p> <p>Que veut dire ce critère ? Les éléments de l'appréciation dans <input type="checkbox"/> le carnet de traces et/ou <input type="checkbox"/> le travail final comportent un aspect personnel et des justifications explicites.</p>		

Inscrire vos commentaires.		Cote finale
----------------------------	--	-------------





ANNEXE 3

COÉVALUATION DE LA COMPÉTENCE CRÉER

Nom de l'élève :	Titre du film :	Date de la création :
Légende : Inscrire la lettre correspondante. A : Répond au-delà des attentes. B : Répond adéquatement aux attentes. C : Répond minimalement aux attentes D : Ne répond pas aux attentes		
Critères	Évaluation de l'élève	Évaluation de l'enseignant(e)
<p>J'ai utilisé ma créativité et mon expressivité, et ma réalisation est originale pour ce film.</p> <p>Que veut dire ce critère ? La réalisation finale ne comporte pas de clichés (ex. : objet personnifié avec une bouche et des yeux, personnage allumette, etc.). Les éléments exploratoires dans <input type="checkbox"/> le carnet de traces et/ou <input type="checkbox"/> la réalisation finale sont originaux et expressifs. Ils communiquent un message en tenant compte des destinataires.</p>		
<p>J'ai utilisé les notions du langage plastique proposées dans ce film.</p> <p>Que veut dire ce critère ? Les éléments exploratoires dans <input type="checkbox"/> le carnet de traces et/ou <input type="checkbox"/> la réalisation finale sont reliés au langage plastique (ex. : ligne, forme, couleurs, texture, motifs, etc.) de manière à favoriser la compréhension du message communiqué en tenant compte des destinataires.</p>		
<p>J'ai organisé les éléments de ma réalisation selon les propositions de ce film.</p> <p>Que veut dire ce critère ? Les éléments exploratoires dans <input type="checkbox"/> le carnet de traces et/ou <input type="checkbox"/> la réalisation finale comportent des modes d'organisation de l'espace (ex. : juxtaposition, superposition, répétition, alternance, symétrie, équilibre, rythme, etc.) ou des modes de représentation de l'espace (ex. : perspectives) qui favorisent la compréhension du message à communiquer en tenant compte des destinataires</p>		
<p>J'ai utilisé les gestes transformateurs, les matériaux et les outils proposés pour ce film.</p> <p>Que veut dire ce critère ? Les éléments exploratoires dans <input type="checkbox"/> le carnet de traces et/ou <input type="checkbox"/> la réalisation finale révèlent une utilisation des gestes, des outils et des matériaux en lien avec la création <input type="checkbox"/> traditionnelle ou <input type="checkbox"/> numérique. Cette utilisation favorise la compréhension du message à communiquer en tenant compte des destinataires.</p>		
Inscrire vos commentaires.		Cote finale



LES FABLES ANIMÉES
CINÉMA D'ANIMATION

ANNEXE 4

GRILLE D'ÉVALUATION DE LA COMPÉTENCE CRÉER DES IMAGES MÉDIATIQUES

Projet :		Date :			
Nom et prénom de l'élève :		Groupe classe :			
	Répond au-delà des attentes	Répond très bien aux attentes	Répond aux attentes	Répond en deçà des attentes	Ne répond pas aux attentes
	Prise en compte des destinataires dans la communication d'un message visuel			Aucune prise en compte des destinataires dans la communication d'un message visuel	
Efficacité de l'utilisation des connaissances liées au langage plastique	L'élève exploite de manière pertinente et novatrice tous les éléments ciblés dans cette SAÉ.	L'élève exploite de manière pertinente la plupart des éléments ciblés dans cette SAÉ.	L'élève exploite les éléments ciblés dans cette SAÉ.	L'élève utilise peu d'éléments ciblés dans cette SAÉ.	L'élève utilise peu ou aucun des éléments ciblés dans cette SAÉ.
Efficacité de l'utilisation des gestes transformateurs, des matériaux et des outils	L'élève maitrise de manière pertinente et novatrice les éléments ciblés dans cette SAÉ.	L'élève utilise avec habileté et pertinence les éléments ciblés dans cette SAÉ.	L'élève utilise de façon acceptable les éléments ciblés dans cette SAÉ.	L'élève utilise de façon limitée les éléments ciblés dans cette SAÉ.	L'élève utilise de façon inadéquate les éléments ciblés dans cette SAÉ.
Cohérence de l'organisation des éléments : <ul style="list-style-type: none"> Organisation de l'espace (énumération, juxtaposition, superposition, etc.) Représentation de l'espace (perspectives) Relation entre la production et la proposition de départ 	L'élève utilise de façon pertinente et complexe les éléments ciblés dans cette SAÉ.	L'élève utilise de façon pertinente les éléments ciblés dans cette SAÉ.	L'élève utilise de façon sommaire les éléments ciblés dans cette SAÉ.	L'élève utilise difficilement les éléments ciblés dans cette SAÉ.	L'élève utilise très difficilement les éléments ciblés dans cette SAÉ.
	L'élève organise sa réalisation de façon à mettre en valeur les éléments de la proposition de création et son idée de création.	L'élève organise sa réalisation en respectant les éléments de la proposition de création et son idée de création.	L'élève organise sa production en respectant quelques éléments de la proposition de création et son idée de création.	L'élève réalise une production qui a peu de liens avec les éléments de la proposition de création et son idée de création.	L'élève réalise une production n'ayant aucun lien avec les éléments de la proposition de création et son idée de création.
Authenticité de la production : <ul style="list-style-type: none"> Absence de clichés Présence d'éléments originaux et expressifs 	L'élève crée des réalisations expressives et originales liées à la proposition de création. Le message est univoque (un seul sens) .	L'élève crée des réalisations expressives liées à la proposition de création. Le message est univoque (un seul sens) .	L'élève crée des réalisations teintées de quelques clichés. Le message est univoque (un seul sens) .	L'élève crée des réalisations teintées de plusieurs clichés. Le message est difficilement compréhensible ou plurivoque (plusieurs sens) .	L'élève crée des réalisations constituées presque exclusivement de clichés. Le message est incompréhensible ou plurivoque (plusieurs sens) .



GRILLE D'ÉVALUATION DE LA COMPÉTENCE APPRÉCIER

Projet :		Date :			
Nom et prénom de l'élève :		Groupe classe :			
Une création pertinente qui se fonde sur les éléments suivants :	Répond au-delà des attentes	Répond adéquatement aux attentes	Répond aux attentes	Répond minimalement aux attentes	Ne répond pas aux attentes
	Prise en compte des destinataires dans la communication d'un message visuel			Aucune prise en compte des destinataires dans la communication d'un message visuel	
Efficacité de l'utilisation des connaissances liées au langage plastique	L'élève exploite de manière pertinente et novatrice tous les éléments ciblés dans cette SAÉ.	L'élève exploite de manière pertinente la plupart des éléments ciblés dans cette SAÉ.	L'élève exploite les éléments ciblés dans cette SAÉ.	L'élève utilise peu d'éléments ciblés dans cette SAÉ.	L'élève utilise peu ou aucun des éléments ciblés dans cette SAÉ.
Efficacité de l'utilisation des gestes transformateurs, des matériaux et des outils	L'élève maîtrise de manière pertinente et novatrice les éléments ciblés dans cette SAÉ.	L'élève utilise avec habileté et pertinence les éléments ciblés dans cette SAÉ.	L'élève utilise de façon acceptable les éléments ciblés dans cette SAÉ.	L'élève utilise de façon limitée les éléments ciblés dans cette SAÉ.	L'élève utilise de façon inadéquate les éléments ciblés dans cette SAÉ.
Cohérence de l'organisation des éléments : <ul style="list-style-type: none"> Organisation de l'espace (énumération, juxtaposition, superposition, etc.) Représentation de l'espace (perspectives) Relation entre la production et la proposition de départ 	L'élève utilise de façon pertinente et complexe les éléments ciblés dans cette SAÉ.	L'élève utilise de façon pertinente les éléments ciblés dans cette SAÉ.	L'élève utilise de façon sommaire les éléments ciblés dans cette SAÉ.	L'élève utilise difficilement les éléments ciblés dans cette SAÉ.	L'élève utilise très difficilement les éléments ciblés dans cette SAÉ.
	L'élève organise sa réalisation de façon à mettre en valeur les éléments de la proposition de création et son idée de création.	L'élève organise sa réalisation en respectant les éléments de la proposition de création et son idée de création.	L'élève organise sa production en respectant quelques éléments de la proposition de création et son idée de création.	L'élève réalise une production qui a peu de liens avec les éléments de la proposition de création et son idée de création.	L'élève réalise une production n'ayant aucun lien avec les éléments de la proposition de création et son idée de création.
Authenticité de la production : <ul style="list-style-type: none"> Absence de clichés Présence d'éléments originaux et expressifs 	L'élève crée des réalisations expressives et originales liées à la proposition de création. Le message est univoque (un seul sens).	L'élève crée des réalisations expressives liées à la proposition de création. Le message est univoque (un seul sens).	L'élève crée des réalisations teintées de quelques clichés. Le message est univoque (un seul sens).	L'élève crée des réalisations teintées de plusieurs clichés. Le message est difficilement compréhensible ou plurivoque (plusieurs sens).	L'élève crée des réalisations constituées presque exclusivement de clichés. Le message est incompréhensible ou plurivoque (plusieurs sens).