



Animer des images et enregistrer sa voix



FRANÇAIS

Garder trace d'un rappel de récit avec STOP MOTION



Pour accéder au document



Pour accéder au document au format vidéo

Animer des images avec l'application Stop Motion et enregistrer sa voix



Garder trace d'un rappel de récit

POURQUOI ?

Donnez vie au récit de vos élèves grâce au Stop Motion !

Vous avez travaillé en profondeur un album avec la méthode Narramus ?

Nous vous proposons de transformer maintenant ce savoir narratif en une trace numérique dynamique !

Découvrez comment l'application **STOP MOTION STUDIO** permet à vos élèves de **réaliser et garder trace de leur rappel de récit** en animant les personnages et les maquettes et en enregistrant leur voix pour la narration.

Elle est reconnue pour son interface **facile à utiliser**.

Elle permet la création de vidéos, image par image, donnant l'illusion de voir les objets ou les personnages inanimés prendre vie lors d'une lecture rapide.

Un outil formidable pour l'aisance à l'oral, le développement de la créativité et la production de documents numériques.

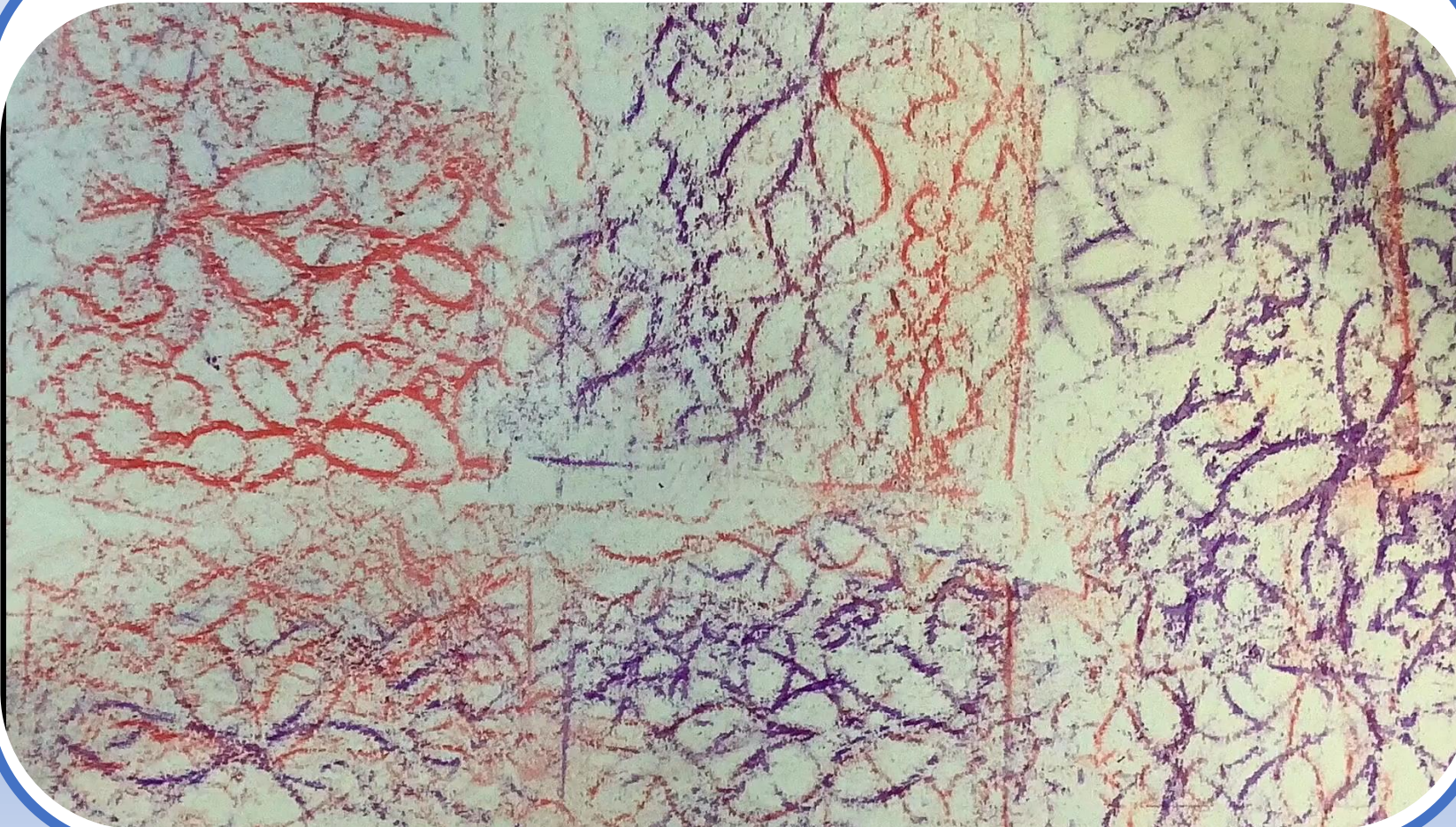
Prêts à filmer la magie de la narration ?

Animer des images avec l'application Stop Motion et enregistrer sa voix



Garder trace d'un rappel de récit

Production finale



**Pour télécharger
l'usage en vidéo**

Animer des images avec l'application Stop Motion et enregistrer sa voix



Garder trace d'un rappel de récit



Déroulement du projet



Pour accéder à la vidéo

Pourquoi ? Objectifs d'apprentissage visés



Objectifs en Numérique :

- Utiliser les outils numériques au service des apprentissages.
- Comprendre la technique de prise de vue image par image.
- Produire un document numérique : film d'animation.
- Collaborer au sein d'un petit groupe pour la réalisation technique.

Objectifs en Langage oral :

- Comprendre et raconter : Développer la compréhension fine d'une histoire et s'entraîner à raconter seul l'histoire.
- Structurer le discours : Améliorer la capacité à élaborer un discours décontextualisé en respectant les étapes du récit et sa logique.
- Vocabulaire : Réinvestir le vocabulaire mémorisé et les tournures syntaxiques acquises pendant l'étude de l'album.
- Expression orale : Gagner en aisance à l'oral (expression et élocution) en formulant le récit et en travaillant la mise en voix.
- Intention communicative : Tenir compte de la situation de communication, c'est-à-dire produire une narration pour des récepteurs.

Ressources en ligne sur le support utilisé : <https://www.editions-retz.com/ecole-maternelle/ms/francais/narramus-une-petite-oie-pas-si-bete-ms-gs-ressources-numeriques-9782725646220.html#details-techniques>

Comment ? Focus technique



Voici les étapes pour réaliser un film d'animation basé sur le rappel de récit :

1. Préparation

Installez votre scène, en utilisant les figurines et les maquettes créées pour l'histoire. Fixez l'appareil de capture (tablette, smartphone) pour qu'il ne bouge pas pendant la séquence. Préférez l'éclairage d'une lampe à la lumière du jour.

2. Capture de la première image

Prenez une première photo de la scène de départ.

3. Animation (Déplacement)

Déplacez légèrement les objets ou les personnages (figurines de l'oie, du renard, etc.) pour simuler un mouvement futur. L'application propose un **mode superposition (ou onion skinning)** qui montre la différence entre l'image précédente et l'image actuelle, facilitant un déplacement très fin pour assurer une bonne **fluidité** de l'animation.

4. Capture des images suivantes

Prenez une nouvelle photo après ce léger déplacement. Répétez l'étape 3 et 4 jusqu'à ce que l'épisode du récit soit achevé. L'application possède une **ligne de temps interactive** pour ne jamais se perdre, même avec de nombreuses images.

5. Enregistrement de la voix (Narration)

Une fois la séquence d'images capturée, utilisez la fonction intégrée pour **créer une bande-son** en enregistrant le rappel de récit. Cette narration soutient l'animation en images.

6. Finalisation et Partage

Enregistrez le projet dans la photothèque ou **partagez-le**. Vous pouvez aussi sauvegarder toutes les images pour un traitement ultérieur.

Comment ? Focus pédagogique, déroulement et consignes



Le travail se fera par petits groupes, permettant une collaboration active des élèves.
Il est essentiel d'assurer un guidage explicite.

Étape	Activité de l'enseignant(e)	Consignes pour les élèves (inspirées par la méthode Narramus)	Compétences Narramus mobilisées
Phase Préparatoire (Rappel du Récit)	L'enseignant rappelle l'histoire dans son ensemble, en insistant sur la chronologie et les éléments clés. Utiliser les supports visuels (illustrations numériques ou images de la maquette) pour soutenir le rappel.	« Nous allons raconter l'histoire de "Une petite oie pas si bête". Rappelez-vous : qu'est-ce qui arrive au début ? Quels sont les personnages que nous voyons ? » (Soutenir le rappel pour assurer la logique du récit).	Retenir les idées principales de l'histoire.
Phase 1 (Préparation du décor)	L'enseignant guide les élèves dans l'installation de leur scène, en utilisant les figurines et les décors des maquettes individuelles.	« Installez les personnages et le décor de la première partie de l'histoire (où l'oie est rejetée/sur la colline/près de la mare). »	Nommer et décrire les lieux et personnages.
Phase 2 (Capture et Mouvement)	L'enseignant introduit la technique du Stop Motion : prendre une photo, bouger TRES peu, reprendre une photo. Les élèves travaillent en groupe pour manipuler les éléments.	« Pour que l'oie bouge, il faut prendre une photo, puis la bouger juste un tout petit peu (utiliser le mode superposition comme guide). On reprend une photo. »	Comprendre la technique image par image. Collaboration et motricité fine.
Phase 3 (Narration)	Une fois la séquence animée, l'enseignant aide les élèves à enregistrer la voix, s'assurant qu'ils utilisent le vocabulaire spécifique (ex: "mare") et qu'ils parlent de manière audible. Il est possible d'utiliser une version audio expansée pour les guider si besoin.	« Maintenant, nous allons enregistrer votre voix qui raconte ce qui se passe dans la vidéo. Parlez fort et clairement, et utilisez les mots appris comme [Nommer un mot clé]. »	S'exprimer avec aisance, réinvestir le vocabulaire. Mise en voix du récit.
Phase 4 (Visionnage critique)	Le groupe visionne sa production. L'enseignant peut utiliser cette étape pour un feedback constructif sur le fond (respect de la chronologie du récit) et la forme (fluidité de l'animation, clarté de la voix).	« Est-ce que notre film se déroule dans le bon ordre ? Est-ce que les personnages avancent bien ? » (Critères de réussite basés sur la structure narrative).	Exercer le jugement et l'auto-évaluation.

Animer des images avec l'application Stop Motion et enregistrer sa voix

CREATION AVEC D'AUTRES GENRES NARRATIFS



Le Stop Motion peut être utilisé pour mettre en voix et en images animées d'autres types de textes, comme des fables ou des poésies. Voici un exemple avec la fable « Le corbeau et le renard ».



Animer des images avec l'application Stop Motion et enregistrer sa voix



CREATION AVEC D'AUTRES GENRES NARRATIFS

Le Stop Motion peut être utilisé pour mettre en voix et en images animées d'autres types de textes, comme des fables ou des poésies. Voici un exemple avec la fable « Le corbeau et le renard ».



Animer des images avec l'application Stop Motion et enregistrer sa voix



ACADÉMIE
DE VERSAILLES
*Liberté
Égalité
Fraternité*



GROUPE NUMÉRIQUE
DSDEN **92**

OUVERTURE VERS D'AUTRES OUTILS NUMERIQUES POSSIBLES

D'autres outils numériques peuvent être mobilisés pour la production de traces numériques des récits et du langage :

- **Book Creator** : Cet outil permet de valoriser l'écriture et le travail sur des textes (comme des poèmes créés collectivement) en créant des livres numériques interactifs. Il permet également l'ajout de **narration audio** et d'images, offrant une alternative au format vidéo pour tracer le rappel de récit.
- **Outils d'enregistrement audio** : Pour un travail plus ciblé uniquement sur la **mise en voix** du récit, un simple dictaphone ou un logiciel d'enregistrement peut être utilisé pour capter la production orale des élèves avant de l'associer à des images statiques ou dynamiques.
- **Logiciels de vidéoprojection** (utilisés dans Narramus) : Les ressources numériques Narramus elles-mêmes sont conçues pour la vidéoprojection. En utilisant ces supports, il est possible de superposer les enregistrements vocaux des élèves sur les illustrations originales pour créer une trace sans passer par l'animation image par image.

Animer des images avec l'application Stop Motion et enregistrer sa voix

BONUS : résumé en vidéo avec l'aide de l'IA





BESOIN D'AIDE ?

Vous pouvez joindre l'ERUN de votre circonscription
et/ou les membres du Groupe Numérique Maternelle.

Maryline.petit1@ac-versailles.fr

Patrick.silvestrini@ac-versailles.fr

Nicole.chedotal@ac-versailles.fr

IEN pilote de la mission numérique : Rénouga Mialaret