

Entrer dans la production écrite et la narration

La réalisation d'un Brickfilm



- I. Stop motion & Brickfilms, qu'est-ce que c'est ?
- II. Intérêts pédagogiques pour nos élèves
- III. Compétences scolaires mobilisées
- IV. Story Board : écrire ou dessiner le scénario de sa capsule vidéo.
- V. Les décors, cadrage et éclairage
- VI. Ça tourne ! Quelques écueils à éviter
- VII. Le montage vidéo
- VIII. Les ressources

Partie I : Stop motion & brickfilms, qu'est ce que c'est ?

Le Stop-Motion, ou « Animation en volume », est une technique d'animation visant à donner une illusion de mouvement à des objets inanimés. Pour cela, il faut prendre de nombreuses photos en déplaçant progressivement les personnages ou les objets, décomposer les gestes et mouvements le plus lentement possible.

Il faut ensuite faire défiler les images obtenues à la bonne vitesse pour avoir une impression de mouvement.

Le Brickfilm, c'est l'association de la technique du stop-motion aux figurines, aux briques et aux objets de la marque LEGO.

Dans le même état d'esprit, on retrouve les FlipBooks, ces mini-livres composés de dessins qui représentent un personnage ou un animal dont les gestes sont très décomposés d'un dessin à l'autre et que l'on fait défiler rapidement en les feuilletant entre le pouce et l'index pour avoir l'illusion d'optique du mouvement du personnage.

Partie II : Intérêts pédagogiques pour nos élèves

La réalisation d'un film d'animation en classe est l'occasion d'aborder et de travailler différentes compétences du programme dans le cadre d'une démarche qui donne du sens aux activités et permet de motiver les élèves.

Pour nos élèves, rentrer dans un projet motivant, concret, de société, permet de créer une dynamique de classe, une cohésion, de canaliser les comportements, de faire se confronter les élèves entre eux, de coopérer et de collaborer.

Pour une gestion efficace des comportements auprès des élèves en difficulté

Par Steve Bissonnette, Ph. D., Université TELUQ & Clermont Gauthier, Ph. D., Université Laval

Ce texte constitue une adaptation d'un ouvrage complet portant sur la gestion des comportements. Pour en savoir davantage à ce sujet, nous vous invitons à consulter : Bissonnette, S., Gauthier, C., & Castonguay, M. (2016). *L'enseignement explicite des comportements. Pour une gestion efficace des élèves en classe et dans l'école*. Montréal, Canada : Chenelière Éducation.

Les troubles comportementaux, particulièrement ceux de type externalisé, et les troubles d'apprentissage semblent formés un couple fréquemment. En effet, la comorbidité entre ces deux types de problèmes chez les élèves a été identifiée il y a plus de 20 ans (Hinshaw, 1992). Plus spécifiquement, des études empiriques ont montré que 75 % des élèves éprouvant des troubles d'apprentissage présentent également un déficit quant à leurs habiletés sociales (Lane, Gresham, & O'Shaughnessy, 2002; National Dissemination Center for Children with Disabilities, 2008). Inversement, plus de 80 % des élèves ayant un trouble du comportement éprouvent des troubles en lecture (Nelson, Benner, Lane, & Smith, 2004; Vannest & Harrison, 2008). De plus, cette double problématique peut apparaître auprès des élèves en difficulté dès leur première année de fréquentation de l'école élémentaire (Morgan, Farkas, Tufis, & Sperling, 2008).

Par conséquent, pour enseigner efficacement auprès des élèves en difficulté, il importe de se préoccuper autant de l'enseignement efficace des contenus (Gauthier, Bissonnette, Richard & Castonguay, 2013) que de la gestion de leurs comportements. Le présent article se limite au thème de la gestion efficace des comportements pour les élèves des secteurs préscolaire, élémentaire et secondaire.

Une définition de la gestion efficace des comportements

Gérer efficacement les comportements des élèves, c'est : « utiliser un ensemble de pratiques et de stratégies éducatives afin, d'une part, de prévenir et de gérer efficacement les écarts de conduite des élèves et, d'autre part, de créer et de maintenir un environnement favorisant l'enseignement et l'apprentissage » (Bissonnette, Gauthier et Castonguay, 2016, p. 51). La gestion efficace des comportements comprend ainsi deux types d'intervention : les interventions préventives ou proactives et les interventions curatives ou correctives. Les interventions proactives visent essentiellement la création d'un milieu propice à l'enseignement, aux apprentissages et à la prévention des écarts de conduite des élèves. Les interventions préventives favorisent ainsi l'adoption des comportements souhaités tandis que les interventions curatives ou correctives sont à employer lorsque des élèves manifestent des écarts de conduite, et ce, pour faire cesser les comportements inadéquats.

Partie III : Compétences scolaires mobilisées

Compétences langagières mises en œuvre en cycle 3 et 4

Comprendre et s'exprimer à l'oral

Attendus de fin de cycle

Dire de mémoire un texte à haute voix.

Réaliser une courte présentation orale en prenant appui sur des notes ou sur diaporama ou autre outil numérique.

Interagir de façon constructive avec d'autres élèves dans un groupe pour confronter des réactions ou des points de vue.

Connaissances et compétences associées

Parler en prenant en compte son auditoire

- **pour partager un point de vue personnel, des sentiments, des connaissances ;**

- **pour tenir un propos élaboré et continu relevant d'un genre de l'oral.**

- Mobilisation des ressources de la voix et du corps pour être entendu et compris (clarté de l'articulation, débit, rythme, volume de la voix, ton, accentuation, souffle ; communication non-verbale : regard, posture du corps, gestuelle, mimiques).

- Organisation et structuration du propos selon le genre de discours ; mobilisation des formes, des tournures et du lexique appropriés (conte ou récit, compte rendu, présentation d'un ouvrage, présentation des résultats d'une recherche documentaire ; description, explication, justification, présentation d'un point de vue argumenté, etc.).

- Techniques de mise en voix des textes littéraires (poésie, théâtre en particulier).

- Techniques de mémorisation des textes présentés ou interprétés.

Participer à des échanges dans des situations de communication diversifiées (séances d'apprentissage ordinaire, séances de régulation de la vie de classe, jeux de rôles improvisés ou préparés).

- Présentation d'une idée, d'un point de vue en tenant compte des autres points de vue exprimés (approbation, contestation, apport de compléments, reformulation...).

- Organisation du propos.

- Construction et mobilisation de moyens d'expression (lexique, formules, types de phrase, enchaînements...).

Adopter une attitude critique par rapport au langage produit

- Prise en compte de critères d'évaluation explicites élaborés collectivement pour les présentations orales.

- Autocorrection après écoute (reformulations).

- Fonctionnement de la syntaxe de la langue orale (prosodie, juxtaposition, répétitions et ajustements, importance des verbes) et comparaison avec l'écrit.

- Relevé et réemploi de mots, d'expressions et de formulations

Lire

Attendus de fin de cycle

Lire et comprendre des textes et des documents (textes, tableaux, graphiques, schémas, diagrammes, images) pour apprendre dans les différentes disciplines.

Connaissances et compétences associées

Renforcer la fluidité de la lecture

- Mémorisation de mots fréquents et irréguliers.

- Mise en œuvre efficace et rapide du décodage.

- Prise en compte des groupes syntaxiques (groupes de mots avec une unité de sens), des marques de ponctuation.

Comprendre un texte littéraire et l'interpréter

- Mise en œuvre d'une démarche de compréhension à partir d'un texte entendu ou lu : identification et mémorisation des informations importantes, en particulier des personnages, de leurs actions et de leurs relations (récits, théâtre), mise en relation de ces informations, repérage et mise en relation des liens logiques et chronologiques, mise en relation du texte avec ses propres connaissances, interprétations à partir de la mise en relation d'indices, explicites ou implicites, internes au texte ou externes (inférences).

- Mobilisation de connaissances lexicales et de connaissances portant sur l'univers évoqué par les textes.
- Mise en relation de textes et d'images.
- Construction des caractéristiques et spécificités des genres littéraires (conte, fable, poésie, roman, nouvelle, théâtre) et des formes associant texte et image (album, bande dessinée).
- Construction de notions littéraires (fiction/réalité, personnage, stéréotypes propres aux différents genres) et premiers éléments de contextualisation dans l'histoire littéraire.
- Convocation de son expérience et de sa connaissance du monde pour exprimer une réaction, un point de vue ou un jugement sur un texte ou un ouvrage.
- Mise en voix d'un texte après préparation.

Contrôler sa compréhension et adopter un comportement de lecteur autonome

- Justifications possibles de son interprétation ou de ses réponses; appui sur le texte et sur les autres connaissances mobilisées.
- Repérage de ses difficultés ; tentatives pour les expliquer.

Ecrire

Attendus de fin de cycle

Écrire un texte d'une à deux pages adapté à son destinataire.
Après révision, obtenir un texte organisé et cohérent, à la graphie lisible et respectant les régularités orthographiques étudiées au cours du cycle.

Connaissances et compétences associées

Produire des écrits variés en s'appropriant les différentes dimensions de l'activité d'écriture

- Connaissance des caractéristiques principales des différents genres d'écrits à produire.
- Construction d'une posture d'auteur.
- Mise en œuvre (guidée, puis autonome) d'une démarche de production de textes : convoquer un univers de référence, un matériau linguistique, trouver et organiser des idées, élaborer des phrases, les enchaîner avec cohérence, élaborer des paragraphes ou d'autres formes d'organisation textuelles.
- Pratique du « brouillon » ou d'écrits de travail.
- Connaissances sur la langue (mémoire orthographique des mots, règles d'accord, ponctuation, organisateurs du discours...).
- Mobilisation des outils liés à l'étude de la langue à disposition dans la classe.

Réécrire à partir de nouvelles consignes ou faire évoluer son texte

- Enrichissement, recherche de formulations plus adéquates.

Prendre en compte les normes de l'écrit pour formuler, transcrire et réviser

- En lien avec la lecture, prise de conscience des éléments qui assurent la cohérence du texte (connecteurs logiques, temporels, reprises anaphoriques, temps verbaux) pour repérer des dysfonctionnements.
- En lien avec la lecture et l'étude de la langue, mobilisation des connaissances portant sur la ponctuation (utilité, usage, participation au sens du texte) et sur la syntaxe (la phrase comme unité de sens).
- En lien avec l'étude de la langue, mobilisation des connaissances portant sur l'orthographe grammaticale et lexicale.

Partie IV : Story Board : écrire ou dessiner le scénario de sa capsule vidéo

Il est important de ne pas se fixer au départ de trop grands objectifs de scénarii en terme de durée et de complexité. Commencez par une histoire simple et courte puis augmentez au fur et à mesure la durée et la complexité. Il faut prendre du plaisir à ces réalisations et ne pas sous-estimer la précision et le temps de conception d'un brickfilm.

Il faut également, avant de démarrer l'écriture du scénario, avoir une idée précise de ce que l'on souhaite raconter, de connaître la fin de l'histoire que l'on va créer.

Une fois l'idée déterminée, on va la développer, l'enrichir, la modifier aux besoins, penser à une animation sonore, à des effets spéciaux... Notez tous les détails qui pourraient vous être utiles ou qui vous viennent à l'esprit.

Votre scénario doit être clair et structuré, du type :

- Situation initiale
- Évènement déclencheur
- Péripiétie(s)
- Dénouement
- Situation finale

Pour ce faire, en complément de ce document, je vous joins un exemple de storyboard à compléter.

Mon storyboard			
Titre de la capsule vidéo: _____		Prénom: _____	
Titre de la partie Vignette  image, photo, dessin, schéma d'illustration de la partie concernée	Situation initiale 	Évènement déclencheur 	Péripiétie 1 
Explication  Texte qui va donner des détails de ce qui est contenu et souvenez-vous dans la vignette			
Audio  Ce que je vais dire, ce qui va être enregistré			
Péripiétie 2 	Dénouement 	Situation finale 	Validation du storyboard <input type="checkbox"/> Mon storyboard a besoin d'être retravaillé <input type="checkbox"/> L'enchaînement des vignettes n'est pas clair <input type="checkbox"/> Il reste des erreurs à corriger pour être compris quand je parle <input type="checkbox"/> Je dois faire plus attention à l'orthographe <input type="checkbox"/> Je peux commencer à réaliser ma capsule vidéo en m'aidant de mon storyboard

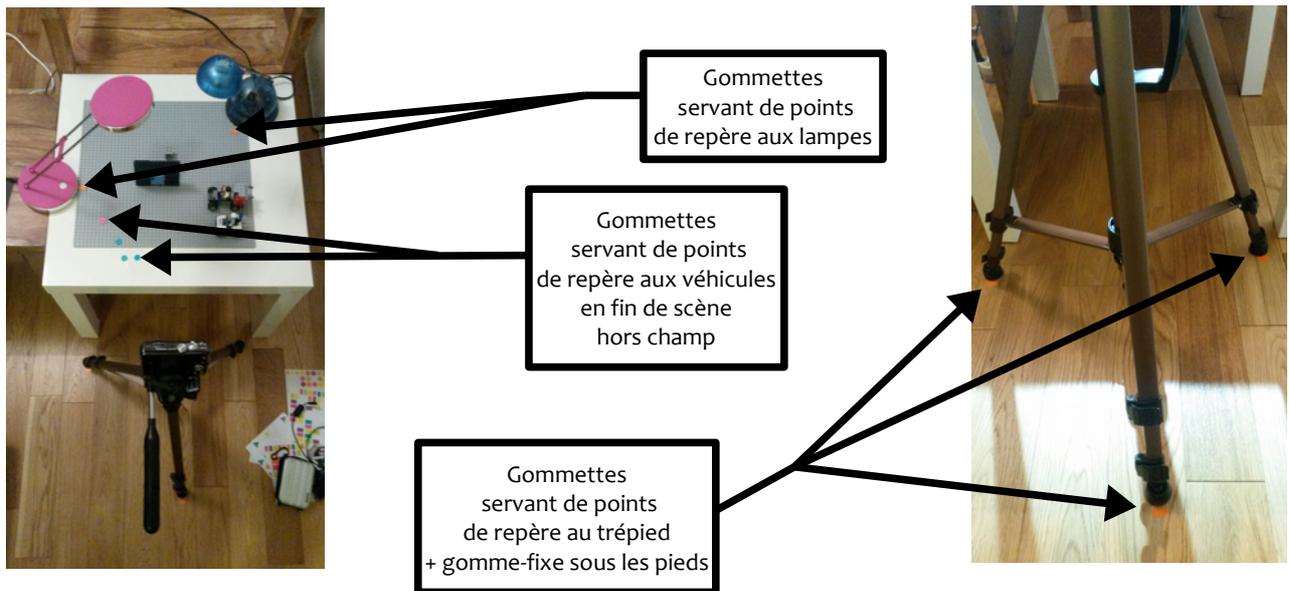
Ce storyboard peut également être réalisé en une seule bande pour ne que les élèves soit perturbés lors de la relecture ou de la construction de leur histoire.

Partie V : Les décors

Une fois que vous avez votre scénario, il vous faut construire les décors en LEGO dans lesquels il va se dérouler.

La notion de cadrage est ici essentielle. On ne doit voir apparaître à l'écran de l'appareil photo que votre décor et un arrière-plan vide (ni la salle de classe ni votre plan de travail). La position de l'appareil photo sera toujours la même (ou presque si vous faites des zooms par exemple).

Pour cela, fixez votre appareil photo à un trépied, sinon le cadre ne cessera pas de bouger, de se modifier avec votre position et l'animation ne sera plus possible.



Conseils de construction :

- Gardez une certaine uniformité dans vos assemblages, et ne dépassez pas deux ou trois couleurs dominantes dans un décor.
- Laissez assez d'espace aux figurines pour pouvoir se déplacer dans le décor.
- Construisez votre décor sur de grandes plaques carrées ou rectangulaires LEGO pour que les personnages et les décors soient fixes et restent en équilibre, ne tombent pas.



L'éclairage est également une partie très importante dans un brickfilm, et il faut choisir avec soin une source lumineuse constante. Le mieux est d'utiliser une ou plusieurs lampes de bureau pour avoir un éclairage lumineux uniforme et constant.

Partie VI : Ça tourne ! Quelques écueils à éviter



Vous voilà maintenant prêts pour pouvoir commencer à animer !

Une fois que votre appareil photo, votre décor et vos personnages sont en place, prenez une photo. Puis, bougez très légèrement votre personnage dans le sens de son mouvement et prenez à nouveau une photo. Recommencez ainsi de suite de nombreuses fois : C'est le principe du stop-motion.

Quelques avertissements :

- Vérifiez bien avant de prendre chaque photo qu'aucun élément inutile n'entre dans votre champ ! Et que vous disposez d'assez de place pour faire évoluer vos personnages et/ou véhicules.
- Ne bougez pas le plateau de votre décor (un peu de gomme-fixe ou de scotch sous votre plaque de sol évitera les décalages, sous les pieds du trépied également)
- Observez dans la réalité les mouvements du corps (bras, jambes, tête) lors de la marche, de la course, d'une chute. Mettez-vous en scène avant de mettre en scène les personnages LEGO.
- Ne vous laissez pas distraire. Sachez où vous en êtes dans le mouvement de vos personnages.
- Regardez vos photos au fur et à mesure pour vous assurer de la qualité et du rendu
- Pour avoir les différentes étapes d'une chute, d'une descente de véhicule (...), l'utilisation de la gomme fixe est très utile.



Partie VII : Le montage Vidéo

À l'aide d'un logiciel de montage (par exemple Windows Movie Maker), mettez toutes les images à la suite les unes des autres.

On crée ainsi la trame vidéo de son histoire. Le montage peut d'ores et déjà s'arrêter là. Une vidéo qui va enchaîner toutes les images à la même vitesse peut être extraite. Mais...

On peut également :

- Ajuster la durée de certaines images pour accélérer un mouvement en particulier ou le ralentir.
- Ajouter une bande son (musique) à notre vidéo complète.

- Ajouter des éléments sonores (claquement, sirène, téléphone, sifflet...).
- Ajouter, avant d'envoyer les images au logiciel de montage, des effets spéciaux (coup de feu, sirène, élément clignotant, yeux brillants...) avec des logiciels de traitement des images (Paint tout simplement). Pour ce faire, on prend l'image souhaitée. On en crée une copie que l'on ouvre avec Paint et on dessine dessus (sans la redimensionner) des effets spéciaux (flamme, étoile, ...). On peut répéter cette opération plusieurs fois. Les nouvelles photos créées vont venir prendre place chronologiquement dans Windows Movie Maker avant d'être compilées.

Windows Movie Maker offre également la possibilité de créer un générique de début (ou simplement un titre) et un générique de fin.

Partie VI : Les ressources

Windows Movie Maker : « En utilisant Windows Movie Maker, vous pouvez facilement transformer vos photos et vidéos en un superbe film. Ajoutez des effets spéciaux, des transitions, une musique d'accompagnement et des sons, ainsi que des titres, tout cela pour vous aider à réaliser votre film et à raconter votre histoire. »

<https://www.windows-movie-maker.org/fr/>

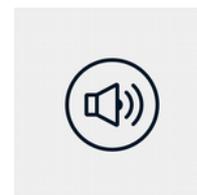
Images libres de droit :

- <https://pixabay.com/fr/>
- <https://fr.freepik.com/>
- <https://openclipart.org/>
- <http://www.picto.qc.ca/>



Banque de sons libres de droit:

- <https://www.auboutdufil.com/>
- [sounddogs.com : https://retired.sounddogs.com/catsearch.asp?Type=1](https://retired.sounddogs.com/catsearch.asp?Type=1)
- <https://www.jamendo.com>



Exemple de Brickfilm en pièce jointe

Bonnes créations

à toutes et tous