

GUIDE DE STRATÉGIE POUR LE PERSONNEL ENSEIGNANT

Comment utiliser l'animation image par image dans tout le programme d'études



GUIDE DE STRATÉGIE À L'INTENTION DU PERSONNEL ENSEIGNANT

Introduction

Le présent guide vise à aider le personnel enseignant à introduire avec succès les films d'animation image par image dans leurs cours. Il est conçu pour s'utiliser avec le site **StudioStopMo – Atelier d'animation image par image** en ligne de l'Office national du film du Canada (ONF).

Apprendre à créer des animations image par image est facile et amusant. On peut adapter l'apprentissage à divers groupes d'âge et à divers contextes. Nous vous encourageons à utiliser cette technique de création dans vos classes.

Utiliser la technologie efficacement en classe

L'utilisation de la technologie en classe offre un énorme potentiel tant sur le plan de l'enseignement que de l'apprentissage. Mais le faire sans avoir préalablement défini un but clair n'aidera aucunement à atteindre les objectifs souhaités. La technologie et la pédagogie s'y rattachant doivent être intégrées adéquatement pour produire

de bons résultats. Le recours à la technologie favorise une approche constructiviste de l'enseignement et de l'apprentissage. En ce sens, les stratégies interactives à l'appui de cette approche ont été intégrées à la conception et à l'élaboration des guides pédagogiques sur l'animation image par image.

Raisons d'utiliser la technologie en classe

Il y a plusieurs bonnes raisons d'intégrer la technologie en classe. Dans *Integrating Educational Technology into Teaching* (2009), Margaret D. Roblyer et Aaron H. Doering reconnaissent quatre grands avantages :

- 1) motiver les élèves;
- 2) améliorer les méthodes pédagogiques;
- 3) hausser la productivité;
- 4) acquérir des compétences techniques.

Le site Web d'animation image par image appuie ces objectifs comme nous l'expliquons plus loin.

Comment utiliser l'animation image par image dans tout le programme d'études

1. Motiver les élèves, c'est-à-dire :

- Favoriser l'apprentissage de haut niveau – ce qui aide les élèves à se concentrer.
- Permettre aux élèves de voir la pertinence en appliquant des notions abstraites et des compétences à une pratique réelle.
- Encourager l'application active de la matière.
- Inciter les élèves à produire des travaux optimaux dans des sites Web de publication électronique.

2. Améliorer les méthodes pédagogiques, c'est-à-dire :

- Donner l'occasion d'explorer et de résoudre des problèmes en collaboration.
- Aider les élèves à visualiser des notions ou des sujets difficiles.
- Aider les apprenants à illustrer des liens entre les compétences et les applications dans la vie réelle.
- Permettre aux élèves d'étudier des matières avec un intérêt inégalé.
- Donner accès à des possibilités d'apprentissage non traditionnel et d'apprentissage à distance.
- Offrir l'accès à des « experts ».
- Améliorer les compétences médiatiques.

3. Hausser la productivité, c'est-à-dire :

- Fournir l'accès rapide à des sources d'information.
- Encourager l'apprentissage autodirigé et l'appropriation du processus.
- Économiser de l'argent sur les fournitures.

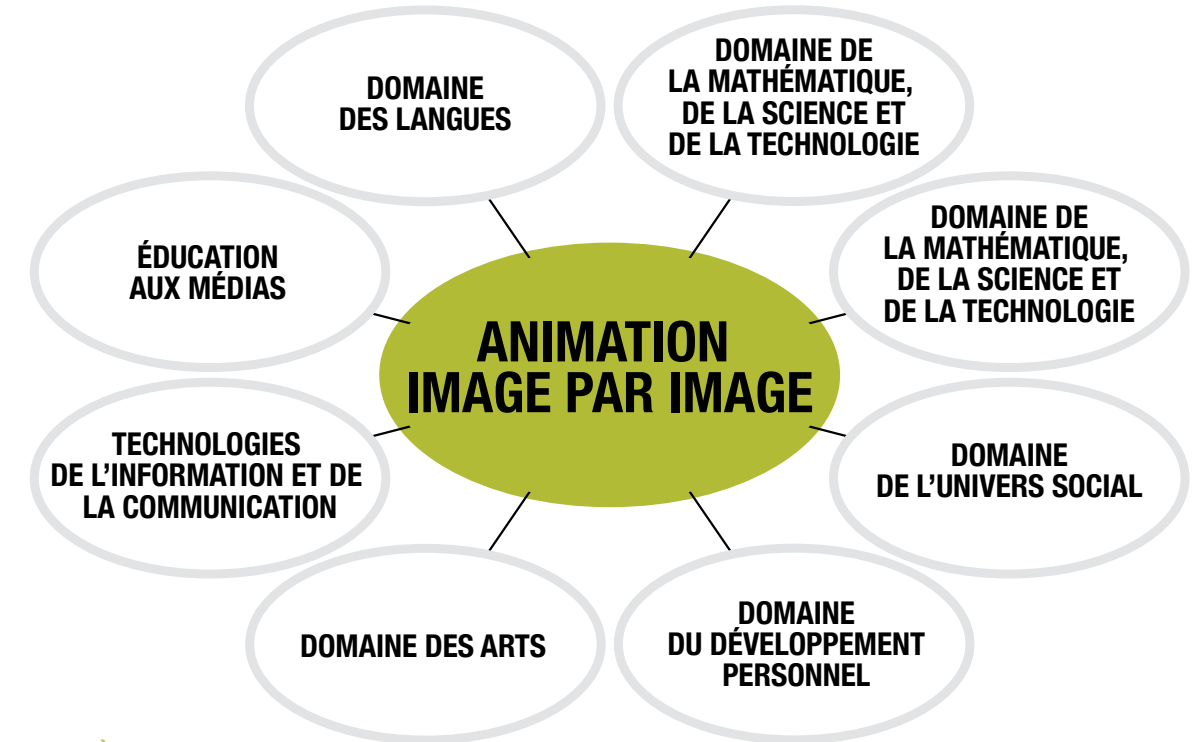
4. Acquérir des compétences techniques, c'est-à-dire :

- Aider les élèves à améliorer leurs habiletés propres à l'« ère de l'information » : compétences technologiques, compétences informationnelles et compétences visuelles.

Commencer à utiliser l'animation image par image dans tout le programme d'études

L'animation image par image n'est pas une activité limitée aux arts ou à la technologie. Nous proposons de l'intégrer à n'importe quel cours, dans la mesure où il y a un sujet qui peut donner lieu à une bonne idée d'histoire ou de leçon. L'animation image par image peut s'intégrer en classe dans une perspective de développement des compétences transversales et interdisciplinaires puisque les activités qui y sont liées peuvent fort bien se prêter à diverses matières complémentaires. Des thèmes communs peuvent se chevaucher.

Fig. 1 L'animation image par image : une activité interdisciplinaire



VOICI LES MATIÈRES CIBLES.

DOMAINE DES LANGUES

- Français, langue d'enseignement
- Français, langue seconde
- Anglais, langue seconde

DOMAINE DE LA MATHÉMATIQUE, DE LA SCIENCE ET DE LA TECHNOLOGIE

- Mathématique
- Science et technologie
- Applications technologiques et scientifiques
- Science et technologie de l'environnement
- Science et environnement
- Chimie
- Physique

DOMAINE DE L'UNIVERS SOCIAL

- Géographie
- Histoire et éducation à la citoyenneté
- Monde contemporain

DOMAINE DU DÉVELOPPEMENT PERSONNEL

- Éducation physique et à la santé
- Éthique et culture religieuse

DOMAINE DES ARTS

- Arts plastiques
- Musique
- Art dramatique

TECHNOLOGIES DE L'INFORMATION ET DE LA COMMUNICATION

ÉDUCATION AUX MÉDIAS

Comment intégrer l'animation image par image dans tout le programme d'études?

Dans les tableaux suivants, vous trouverez des idées qui vous aideront à intégrer l'animation image par image dans diverses matières et des exemples de travaux déjà effectués.

DOMAINES, DISCIPLINES, SUJETS	IDÉES POUR INTÉGRER L'ANIMATION IMAGE PAR IMAGE
<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">1. DOMAINE DES LANGUES</p> <p>FRANÇAIS, LANGUE D'ENSEIGNEMENT</p> <p>FRANÇAIS, LANGUE SECONDE</p> <p>ANGLAIS, LANGUE SECONDE</p>	<p>LA CRÉATION D'UNE ANIMATION IMAGE PAR IMAGE PEUT PROMOUVOIR :</p> <ul style="list-style-type: none"> l'expression de notions et de sujets en français – une façon visuelle de raconter des histoires en utilisant des symboles et le mouvement pour faire comprendre le sens. <p>LES ÉLÈVES PEUVENT CRÉER UNE ANIMATION QUI :</p> <ul style="list-style-type: none"> fait comprendre une scène ou un passage de film, de roman, de poème ou de pièce de théâtre; raconte une histoire visant à préserver la culture et les traditions; reconstitue une courte fable, une légende ou un mythe. <p>EXEMPLES</p> <ul style="list-style-type: none"> Le corbeau et le renard (2 min 34 s) The Crow and the Pitcher (59 s) Edward Scissorhands en pâte à modeler (1 min 7 s) Le nœud cravate (12 min 17 s) Canada vignettes : Coureurs des bois (1 min)

DOMAINES, DISCIPLINES, SUJETS	IDÉES POUR INTÉGRER L'ANIMATION IMAGE PAR IMAGE
<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">2. DOMAINE DE LA MATHÉMATIQUE, DE LA SCIENCE ET DE LA TECHNOLOGIE</p> <p>MATHÉMATIQUE</p>	<p>LA CRÉATION D'UNE ANIMATION IMAGE PAR IMAGE PEUT PROMOUVOIR :</p> <ul style="list-style-type: none"> la visualisation de concepts mathématiques de manière à rendre des idées abstraites plus concrètes et à se représenter des solutions aux problèmes; la représentation visuelle de principes et de théorèmes mathématiques; la perception des liens entre l'abstraction géométrique et des objets réels; une meilleure compréhension de la nature et des propriétés des transformations et de la symétrie par la création d'objets artistiques. <p>LES ÉLÈVES PEUVENT CRÉER UNE ANIMATION QUI :</p> <ul style="list-style-type: none"> dépeint visuellement la façon dont la mathématique peut servir à résoudre des problèmes dans la réalité – par exemple, prendre des mesures, faire des conversions, utiliser des fractions, des décimales, des pourcentages, des estimations, des volumes, mesurer la masse, le mouvement, le poids, équilibrer; dépeint visuellement des principes mathématiques comme le triangle isocèle, pi ou le théorème de Pythagore; démontre la transformation d'objets; illustre une stratégie. <p>EXEMPLES</p> <ul style="list-style-type: none"> Stop Motion Rubik's Cube (1 min 10 s) Math Art (1 min 30 s) Tesselation (34 s) Notes sur un triangle (4 min 46 s) Une minute de science, s.v.p. (11 min 39 s)

Comment utiliser l'animation image par image dans tout le programme d'études

DOMAINES, DISCIPLINES, SUJETS	IDÉES POUR INTÉGRER L'ANIMATION IMAGE PAR IMAGE
<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">3. DOMAINE DE LA MATHÉMATIQUE, DE LA SCIENCE ET DE LA TECHNOLOGIE</p> <p>SCIENCE ET TECHNOLOGIE</p> <p>APPLICATIONS TECHNOLOGIQUES ET SCIENTIFIQUES</p> <p>SCIENCE ET TECHNOLOGIE DE L'ENVIRONNEMENT</p> <p>SCIENCE ET ENVIRONNEMENT</p> <p>CHIMIE</p> <p>PHYSIQUE</p>	<p>LA CRÉATION D'UNE ANIMATION IMAGE PAR IMAGE PEUT PROMOUVOIR :</p> <ul style="list-style-type: none"> l'interprétation d'un concept scientifique sous forme visuelle, ce qui facilite la compréhension; la visualisation de concepts scientifiques complexes, initialement illustrés par des objets statiques et immobiles, pour montrer leur fonctionnement. <p>LES ÉLÈVES PEUVENT CRÉER UNE ANIMATION QUI LES AIDE À :</p> <ul style="list-style-type: none"> visualiser une partie de l'anatomie humaine et son fonctionnement; visualiser la structure moléculaire ou la croissance de plantes ou d'animaux – par exemple, la métamorphose d'un papillon, la fertilisation ou la pollinisation des fleurs par les abeilles; visualiser le fonctionnement des leviers, des pistons ou des poulies; simuler des réactions chimiques; visualiser des concepts moléculaires, les électrons, les protons ou des phénomènes microscopiques. <p>EXEMPLES</p> <ul style="list-style-type: none"> 👤 Comment nourrir tout le monde? (9 min 4 s) 👤 La mitose (1 min 31 s) 👤 La digestion (1 min 24 s) 👤 La respiration (58 s)

DOMAINES, DISCIPLINES, SUJETS	IDÉES POUR INTÉGRER L'ANIMATION IMAGE PAR IMAGE
<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">4. DOMAINE DE L'UNIVERS SOCIAL</p> <p>GÉOGRAPHIE</p> <p>HISTOIRE ET ÉDUCATION À LA CITOYENNETÉ</p> <p>MONDE CONTEMPORAIN</p>	<p>LA CRÉATION D'UNE ANIMATION IMAGE PAR IMAGE PEUT PROMOUVOIR :</p> <ul style="list-style-type: none"> la représentation visuelle de concepts historiques ou géographiques complexes et abstraits; l'étude et la description de racines culturelles et historiques; l'exploration d'enjeux et de problèmes sociaux de manière à favoriser le changement; l'exploration d'événements de différents points de vue; la représentation de peuples, de lieux et d'environnements variés. <p>LES ÉLÈVES PEUVENT CRÉER UNE ANIMATION QUI :</p> <ul style="list-style-type: none"> traite d'une vie, d'un événement, d'un lieu, d'un environnement ou d'une époque; dépeint visuellement des découvertes ou des événements historiques; représente une certaine époque en lien avec un célèbre personnage historique; dépeint un sujet à controverse comme une catastrophe ou une guerre mondiale; dépeint des concepts géographiques. <p>EXEMPLES</p> <ul style="list-style-type: none"> 👤 Canada vignettes : Visages (1 min) 👤 Mount St. Helens Eruption Claymation (47 s) 👤 Âme noire (9 min 47 s) 👤 Wapikoni mobile – Le vieil homme et la rivière (5 min 9 s) 👤 Zoom cosmique (8 min)

DOMAINES, DISCIPLINES, SUJETS	IDÉES POUR INTÉGRER L'ANIMATION IMAGE PAR IMAGE
<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">5. DOMAINE DU DÉVELOPPEMENT PERSONNEL</p> <p>ÉDUCATION PHYSIQUE ET À LA SANTÉ</p> <p>ÉTHIQUE ET CULTURE RELIGIEUSE</p>	<p>LA CRÉATION D'UNE ANIMATION IMAGE PAR IMAGE PEUT PROMOUVOIR :</p> <ul style="list-style-type: none"> • l'utilisation d'aides visuelles comme puissants outils de communication d'information liée à la santé; • la prise en charge personnelle de choix de vie plus sains de la part des élèves; • la perception, par les élèves, des liens entre la santé et la vie courante; • la défense, par les élèves, de modes de vie plus sains; • l'autoréflexion et une motivation accrue chez les élèves à adopter un mode de vie plus sain. <p>LES ÉLÈVES PEUVENT CRÉER UNE ANIMATION QUI :</p> <ul style="list-style-type: none"> • illustre une activité ou un mode de vie sains; • porte sur un enjeu social ou une question touchant l'estime de soi; • présente un sujet lié à la promotion de la santé; • traite de comportements malsains – par exemple, l'intimidation, le tabagisme, la toxicomanie, les troubles alimentaires et la pression des pairs; • permet de voir les conséquences de choix malsains – par exemple, le cancer du poumon, l'obésité, l'ostéoporose et les maladies cardiaques. <p>EXEMPLES</p> <ul style="list-style-type: none"> 🐼 L'écran fait-il grossir? (5 min 43 s) 🐼 James ou le roman d'un médicament (4 min 4 s) 🐼 Stop-Motion Animation – Eat Healthy (1 min) 🐼 It All Adds Up! (2 min 3 s) 🐼 Smoking Kills – Stop Motion (23 s) 🐼 L'ours renifleur (7 min 47 s)

DOMAINES, DISCIPLINES, SUJETS	IDÉES POUR INTÉGRER L'ANIMATION IMAGE PAR IMAGE
<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">6. DOMAINE DES ARTS</p> <p>ARTS PLASTIQUES</p> <p>MUSIQUE</p> <p>ART DRAMATIQUE</p>	<p>LA CRÉATION D'UNE ANIMATION IMAGE PAR IMAGE PEUT PROMOUVOIR :</p> <ul style="list-style-type: none"> • l'exposition à de nouveaux modes de communication et d'expression artistiques stimulants; • une occasion unique et innovatrice, pour les jeunes, de faire connaître leurs talents artistiques; • l'expression de capacités et de créativité uniques dans la production d'œuvres d'art; • les réactions émotives et esthétiques dans le cadre de la résolution de problèmes; • l'exploration de divers points de vue sur l'art; • l'association des arts aux cultures et traditions connexes. <p>LES ÉLÈVES PEUVENT CRÉER UNE ANIMATION QUI :</p> <ul style="list-style-type: none"> • représente une œuvre d'une époque ou d'un lieu donné; • donne des exemples de diverses formes d'art; • fournit une interprétation d'une danse ou d'une technique artistique; • raconte une histoire dramatique; • reproduit ou réinterprète un film d'animation original. <p>EXEMPLES</p> <ul style="list-style-type: none"> 🐼 Histoire de perles (5 min 39 s) 🐼 Drip Clay Animation (2 min 3 s) 🐼 Claymation, Stop Motion Animation, Heartbeats (1 min 59 s) 🐼 Breakdance Claymation (14 s) 🐼 Boogie-Doodle (3 min 28 s) 🐼 Empreintes/Imprints (6 min 3 s)

Comment utiliser l'animation image par image dans tout le programme d'études

DOMAINES, DISCIPLINES, SUJETS	IDÉES POUR INTÉGRER L'ANIMATION IMAGE PAR IMAGE
<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">7. TECHNOLOGIES DE L'INFORMATION ET DE LA COMMUNICATION</p>	<p>EN GÉNÉRAL :</p> <ul style="list-style-type: none"> • exposer les élèves à d'autres types de technologies; • permettre aux élèves d'accéder à une infinité d'informations; • aider à trouver des solutions créatives à des problèmes; • encourager la pensée critique, la créativité et l'extériorisation; • encourager la persévérance, la patience et les stratégies de résolution de problèmes; • appuyer d'autres disciplines du programme d'études; • encourager le travail interdisciplinaire et transversal; • favoriser des habiletés et des compétences technologiques uniques grâce auxquelles les élèves sauront se débrouiller dans une société mondialisée.

DOMAINES, DISCIPLINES, SUJETS	IDÉES POUR INTÉGRER L'ANIMATION IMAGE PAR IMAGE
<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">8. ÉDUCATION AUX MÉDIAS</p>	<p>EN GÉNÉRAL :</p> <ul style="list-style-type: none"> • encourager les élèves à explorer de nouvelles pratiques dans le domaine de l'éducation aux médias et de nouveaux modes d'expression à l'aide de la technologie; • faire en sorte que les élèves s'investissent davantage dans la préparation de leur projet en utilisant Internet; • encourager les élèves à devenir des consommateurs critiques d'information numérique; • rehausser les habiletés des élèves en matière d'analyse critique; • rehausser les habiletés des élèves à interpréter les images.

GUIDE DE STRATÉGIE POUR LE PERSONNEL ENSEIGNANT

Comment utiliser **l'animation image par image** dans tout le programme d'études

Voici quelques combinaisons de cours se prêtant à la pédagogie interdisciplinaire.

- Mathématique, sciences, santé et technologie
- Arts, technologie, éducation aux médias et français
- Mathématique, univers social et technologie
- Français, musique, technologie et arts

Pour mener le projet, vous pouvez vous regrouper avec d'autres membres du personnel enseignant aux compétences complémentaires. Faites preuve d'imagination pour voir la réalisation d'œuvres uniques. Amusez-vous!

Rédigé par Lisa St. Croix, conceptrice pédagogique principale, Distance Education, Learning and Teaching Support (DELTS), Université Memorial de Terre-Neuve, et Nancy Beaton, conceptrice pédagogique adjointe pour DELTS.

NOTES :
