

SÉQUENCE

D'APPRENTISSAGE

SUR BASE DU PROGRAMME
DU TRONC COMMUN

SECONDAIRE S1



NUMÉRIQUE

**SÉQUENCE 3 : STOP MOTION - PRODUIRE
ET TRAITER DES CONTENUS MULTIMÉDIAS**



WALLONIE-BRUXELLES
ENSEIGNEMENT

Tronc commun

Création multimédia : produire et traiter des contenus en stop motion

1. Généralités

Titre de la séquence	Création multimédia : produire et traiter des contenus en stop motion
Année	S1
Discipline	FMTTN – Volet numérique
Champs	Création de contenus – Informations et données – Communication et collaboration – Sécurité

2. Le dispositif amène les élèves à...

Cette séquence amène les élèves à concevoir, produire, organiser et présenter une courte animation en stop motion en mobilisant des outils numériques adaptés. Elle permet de travailler la création de contenus multimédias, l'organisation des fichiers numériques, la collaboration et la communication visuelle.

À travers une démarche de projet, les élèves découvrent les étapes principales d'une production audiovisuelle : imaginer une intention, scénariser, préparer les prises de vue, produire les images, réaliser le montage, exporter la vidéo et la présenter dans un cadre défini.

La séquence vise également à faire passer les élèves d'une posture de consommateurs de contenus visuels à une posture de producteurs capables de comprendre les choix techniques, créatifs et éthiques liés à une création numérique. Les élèves apprennent que produire une animation ne consiste pas seulement à utiliser une application : il faut organiser un projet, choisir un outil, structurer les fichiers, respecter des contraintes techniques, collaborer et ajuster sa production.

Le dispositif développe aussi un regard critique et responsable face à la production et au partage d'images numériques. Les élèves sont sensibilisés au droit à l'image, au droit à la voix, au droit d'auteur, à la protection de la vie privée et au partage responsable de contenus. Les outils intégrant éventuellement des fonctions d'intelligence artificielle peuvent être abordés de manière ponctuelle, lorsque leur usage se présente dans la réalisation ou l'enrichissement de la production.

Enfin, cette activité permet de développer la créativité, l'autonomie, la collaboration et la capacité à verbaliser des choix. La production finale constitue un support de communication, mais l'enjeu principal reste la compréhension de la démarche : planifier, produire, organiser, améliorer, exporter et présenter.

a. Tableaux des contenus / attendus

Contenu / Savoir	Attendu
Vocabulaire spécifique à la taille et au format de fichiers	Associer différents types de fichiers à un logiciel, à l'aide d'une recherche en ligne si nécessaire.
Vocabulaire spécifique au software	Utiliser adéquatement, en contexte, les termes dont extension, favori et plateforme.
Culture numérique	Classer certains usages du numérique selon leur impact écologique.
Notions spécifiques liées à l'éthique des médias numériques	Utiliser adéquatement, en contexte, les notions et les termes dont droit à la vie privée, droit à l'oubli, droit de retrait, liberté d'expression, censure, modération, licence open source, droit d'auteur.
Outils de production, de collaboration, de partage et d'interaction	Identifier la présence, les fonctions, les bénéfices et les limites d'IA dans des outils de collaboration numériques.

Contenu / Savoir-faire	Attendu
Enregistrer / exporter un document	Exporter un document sous un format adapté au logiciel ou au système d'exploitation de destination.
Sélectionner un outil, une application ou un logiciel	Sélectionner un outil, une application ou un logiciel adéquat en fonction de l'intention.
Téléverser un contenu numérique en ligne	Téléverser un contenu dans un environnement numérique.
Respecter les droits de propriété	Respecter les droits de propriété dans des situations de communication, y compris avec une IA.
Préserver la confidentialité ou l'anonymat	Préserver la confidentialité ou l'anonymat lors de partage de contenus, y compris avec une IA.
Respecter les droits à l'image et à la voix	Respecter le droit à l'image et à la voix dans des situations de communication et de collaboration.
Utiliser les fonctions principales d'un outil de création de contenus	Utiliser les fonctions principales d'un outil de création de contenus.
Utiliser un modèle, un tutoriel ou un prompt	Utiliser un modèle, un enchaînement d'étapes ou un prompt adapté pour produire un contenu numérique structuré, pertinent et de qualité, en ajustant sa démarche si nécessaire.

Contenu / Compétence	Attendu
Organiser des données afin de faciliter leur gestion	Organiser des données numériques afin de faciliter leur gestion dans un espace de stockage adapté à la situation.
Interagir / communiquer	Interagir et communiquer de manière orale et écrite, en sélectionnant et en utilisant des outils numériques adéquats.
Produire et traiter des contenus	Éditer et enrichir un contenu, y compris avec une IA.
Gérer son identité numérique, ses traces et ses données personnelles	Gérer son identité numérique, ses traces et ses données personnelles de manière responsable.

b. Renvoi aux référentiels

Cette séquence s'inscrit dans le volet numérique du référentiel FMTTN, principalement dans les champs Création de contenus, Informations et données, Communication et collaboration et Sécurité.

Elle mobilise les apprentissages liés à la production de contenus numériques, à l'organisation de données numériques, à l'exportation de fichiers, à la sélection d'outils adaptés, à la communication et au partage responsable. Elle permet également d'aborder les droits associés aux productions numériques : droit à l'image, droit à la voix, droit d'auteur, droit à la vie privée et respect de la confidentialité.

L'intelligence artificielle peut être abordée de manière transversale, lorsqu'elle apparaît dans les outils utilisés : aide automatique au montage, suggestion de modèle, retouche ou génération d'éléments. L'objectif n'est pas de centrer la séquence sur l'IA, mais d'amener les élèves à identifier sa présence éventuelle, ses bénéfices, ses limites et les précautions à prendre.

3. Lectures associées à cette séquence

a. Renvoi aux repères méthodologiques généraux

Cette séquence mobilise prioritairement les repères suivants : créer un climat de classe engageant, expliciter les démarches et les apprentissages, développer les autonomies, garder une trace des apprentissages, différencier pour soutenir les apprentissages et évaluer pour soutenir les apprentissages.

Ces repères soutiennent la progression des élèves tout au long de la séquence. Ils se concrétisent par la mise en projet, la manipulation d'outils numériques, l'explicitation des étapes, la verbalisation des choix, la conservation de traces et l'accompagnement régulier des groupes.

b. Renvoi aux repères méthodologiques disciplinaires

Dans le volet numérique de la FMTTN, cette séquence privilégie une approche active par projet. Les élèves apprennent en produisant un contenu concret, en manipulant des outils numériques, en organisant des fichiers, en collaborant et en verbalisant leurs choix. La démarche articule technique et créativité : les manipulations numériques sont mises au service d'une intention de communication. L'enseignant accompagne progressivement les élèves dans la compréhension des étapes de production : choix d'un outil adapté, préparation des fichiers, prise de vue, montage, exportation et présentation. Il explicite les attendus, les critères de réussite, les choix possibles et les contraintes techniques ou éthiques.

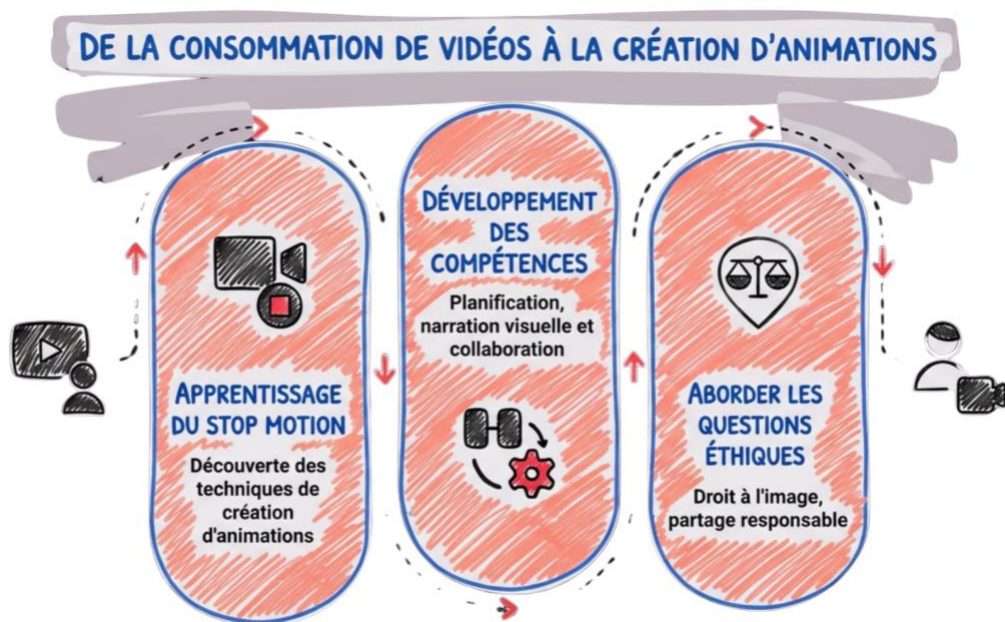
Une attention particulière est portée à la gestion des fichiers, aux formats d'exportation, au droit à l'image, au droit d'auteur et au partage responsable. Ces éléments permettent de développer des habitudes numériques transférables à d'autres situations de production.

4. Mise en contexte

Les élèves de S1 consomment fréquemment des contenus visuels et audiovisuels : vidéos courtes, animations, stories, tutoriels, montages ou contenus partagés sur des plateformes. Ils en connaissent souvent certains codes, mais sans toujours comprendre les mécanismes de fabrication qui les rendent possibles. Le stop motion constitue une entrée concrète et accessible pour leur faire découvrir comment une animation numérique est construite.

Cette séquence permet de rendre visibles les étapes d'une production audiovisuelle. Les élèves découvrent qu'une animation en stop motion repose sur une succession d'images fixes légèrement différentes qui, une fois assemblées, donnent l'illusion du mouvement. Ils comprennent progressivement l'importance de la planification, du cadrage, de la stabilité de l'appareil, de l'éclairage, du rythme, du montage et de l'exportation.

La séquence permet également de donner du sens à des apprentissages numériques parfois perçus comme strictement techniques. Nommer un fichier, organiser un dossier, choisir un format, enregistrer une version, exporter une vidéo ou sélectionner une application adaptée deviennent des gestes nécessaires à la réussite du projet.



Moment possible dans l'année

Cette séquence peut être menée après une première approche de l'organisation des fichiers ou de l'usage d'un espace de stockage. Elle peut également être utilisée comme point d'entrée dans la création de contenus, à condition de prévoir un temps d'accompagnement sur les gestes numériques de base.

Prérequis possibles

Les élèves devraient idéalement avoir déjà rencontré quelques gestes simples :

- utiliser une tablette, un smartphone ou un ordinateur ;
- ouvrir une application ;
- prendre une photo ;
- enregistrer un fichier ;
- retrouver un document dans un dossier ;
- respecter une consigne de nommage.

Ces prérequis peuvent avoir été travaillés en primaire, mais de manière variable selon les élèves. Il est donc nécessaire de prévoir une vérification rapide des acquis et des rappels au début de la séquence.

Matériel nécessaire

- Application ou logiciel de stop motion adapté au matériel disponible
- Tablette, smartphone ou appareil photo
- Support stable ou trépied
- Objets, papiers, dessins, personnages, pâte à modeler ou éléments de décor
- Modèle de storyboard
- Fiche de vocabulaire
- Grille formative
- Fiche d'autoévaluation
- Dossier partagé ou espace de stockage institutionnel

Points de vigilance généraux

L'enseignant veille à ne pas réduire la réussite à la qualité esthétique de la vidéo finale. L'apprentissage porte autant sur la démarche que sur le résultat : planifier, collaborer, organiser, produire, ajuster, exporter et présenter.

Une attention particulière doit être portée au droit à l'image, au droit à la voix et au droit d'auteur. Il est recommandé de privilégier des objets, des dessins, des personnages fabriqués, des silhouettes ou des éléments non identifiables plutôt que des images d'élèves.

Les contraintes matérielles doivent être anticipées : stabilité de l'appareil, éclairage constant, espace de travail, batterie, stockage disponible, compatibilité des formats, récupération des fichiers et accès aux applications.

5. Aperçu des étapes méthodologiques-clés de l'activité



Cette rubrique reprend de manière synthétique les étapes didactiques de la séquence. Elle ne détaille pas les modalités pratiques afin de permettre une prise en main rapide de l'activité.

Étape	Intention pédagogique	Ce que les élèves construisent
1. Découvrir le stop motion	Comprendre le principe d'une animation image par image.	Les élèves identifient les éléments qui donnent l'illusion du mouvement.
2. Préparer le projet	Définir une intention de communication et organiser les étapes de production.	Les élèves élaborent une idée simple, un scénario court et un storyboard.

3. Produire les images	Réaliser les prises de vue nécessaires à l'animation.	Les élèves stabilisent le cadre, organisent les fichiers et ajustent leur production.
4. Monter la production	Utiliser un outil de création de contenus pour assembler et enrichir la vidéo.	Les élèves montent, ajoutent éventuellement un titre ou un son, puis vérifient la cohérence.
5. Exporter et présenter	Exporter dans un format adapté et communiquer autour de la production.	Les élèves présentent leur animation, justifient leurs choix et adoptent une posture de partage responsable.

6. Intention de l'activité

a. Intention générale

L'intention de cette activité est d'amener les élèves à produire un contenu multimédia structuré en sélectionnant un outil numérique adapté, en organisant les données nécessaires à la réalisation, en utilisant les fonctions principales d'un outil de création de contenus, en exportant la production dans un format adéquat et en respectant les droits liés aux images, aux sons et au partage de contenus.

La séquence vise également à développer la capacité des élèves à interagir et communiquer au sein d'un groupe, à verbaliser des choix techniques et créatifs, à réguler leur démarche à partir de feedbacks et à adopter une posture responsable face à la diffusion d'une production numérique.

b. Annonce de l'objectif aux élèves

Nous allons apprendre à créer une courte animation en stop motion.

Pour y arriver, vous allez imaginer une histoire, préparer les images, organiser les fichiers, réaliser le montage, exporter la vidéo et présenter votre production en expliquant vos choix.

7. Déroulement proposé de la séquence

Séance 1 – Découvrir le stop motion et comprendre l'illusion du mouvement

Objectif de la séance

Amener les élèves à comprendre le principe du stop motion : une animation est créée à partir d'une succession d'images fixes légèrement différentes.

Activité principale

Les élèves observent plusieurs courtes animations en stop motion. Ils repèrent ce qui bouge, ce qui reste fixe, comment le décor est utilisé, comment la caméra est placée et comment l'illusion du mouvement est produite.

Consignes aux élèves

- Observez l'animation
- Repérez ce qui change entre deux images
- Identifiez ce qui reste fixe
- Expliquez comment le mouvement est créé
- Notez trois éléments importants pour réussir une animation

Trace d'apprentissage

Une courte synthèse collective est construite autour des éléments suivants :

- le stop motion est une animation image par image ;
- chaque photo montre un petit changement ;
- l'appareil doit rester stable ;
- l'éclairage doit rester constant ;
- le décor et les objets doivent être préparés ;
- plus les changements sont réguliers, plus le mouvement paraît fluide.

Point d'attention pour l'enseignant

Le vocabulaire doit être explicité : image, plan, cadrage, animation, montage, exportation, fichier, format, droit à l'image. Cette explicitation soutient l'autonomie langagière des élèves et rend visibles les apprentissages attendus.

Séance 2 – Imaginer une intention et préparer le storyboard

Objectif de la séance

Amener les élèves à planifier une courte production en définissant une intention simple et en organisant les étapes de réalisation.

Activité principale

Par groupes, les élèves choisissent une idée d'animation courte. Ils définissent le message ou l'effet recherché : raconter une mini-histoire, expliquer une transformation, faire apparaître un objet, illustrer une émotion, montrer une progression. Ils construisent ensuite un storyboard simple.

Consignes aux élèves

- Choisissez une idée simple
- Définissez ce que votre animation doit montrer
- Découpez votre histoire en étapes
- Dessinez les moments importants dans le storyboard

- Listez le matériel nécessaire
- Vérifiez que votre projet respecte le droit à l'image et le droit d'auteur

Trace d'apprentissage

Chaque groupe conserve :

- un titre provisoire ;
- une intention de communication ;
- un storyboard ;
- une liste du matériel ;
- une liste des fichiers ou éléments à produire.

Point d'attention pour l'enseignant

L'enseignant accompagne les groupes pour éviter les projets trop longs ou trop complexes. L'objectif est de produire une animation courte, maîtrisable, permettant de travailler les attendus numériques sans se perdre dans une ambition artistique excessive.

Séance 3 – Produire les images et organiser les fichiers

Objectif de la séance

Amener les élèves à réaliser les prises de vue nécessaires à l'animation et à organiser les fichiers produits.

Activité principale

Les élèves installent leur décor, stabilisent l'appareil, réalisent les prises de vue et vérifient régulièrement la cohérence de la séquence d'images. Ils enregistrent et organisent les fichiers dans un dossier clairement nommé.

Consignes aux élèves

- Installez le décor
- Stabilisez l'appareil
- Prenez une première photo
- Déplacez légèrement l'objet ou le personnage
- Prenez la photo suivante
- Répétez les étapes jusqu'à la fin de l'animation
- Enregistrez les fichiers dans le bon dossier
- Nommez clairement votre dossier de groupe

Trace d'apprentissage

Chaque groupe conserve :

- un dossier de production ;
- les images réalisées ;
- une vérification rapide du nombre d'images ;
- une note sur les difficultés rencontrées et les solutions trouvées.

Point d'attention pour l'enseignant

La gestion des fichiers doit être accompagnée. Il est utile de prévoir une convention de nommage simple et commune. L'enjeu est d'éviter que les élèves produisent des images sans être capables de les retrouver, de les transférer ou de les utiliser dans l'outil de montage.

Séance 4 – Monter, enrichir et exporter l'animation

Objectif de la séance

Amener les élèves à utiliser les fonctions principales d'un outil de création de contenus pour assembler les images, enrichir la production et exporter la vidéo dans un format adapté.

Activité principale

Les élèves importent les images dans une application ou un logiciel adapté. Ils règlent l'ordre des images, la vitesse, ajoutent éventuellement un titre, un texte ou un son libre de droits, puis exportent la vidéo.

Consignes aux élèves

- Ouvrez l'outil de montage
- Importez vos images
- Vérifiez l'ordre des images
- Réglez la vitesse de l'animation
- Ajoutez un titre si nécessaire
- Utilisez uniquement des sons ou images autorisés
- Exportez la vidéo dans le format demandé
- Enregistrez la version finale dans le dossier prévu

Trace d'apprentissage

Chaque groupe conserve :

- le fichier de projet si l'outil le permet ;
- la vidéo exportée ;
- une note indiquant le format d'exportation ;
- une courte justification des choix de montage.

Point d'attention pour l'enseignant

Il faut distinguer le fichier de travail et le fichier exporté. Les élèves confondent souvent le projet modifiable et la vidéo finale. Cette distinction permet de travailler le vocabulaire lié aux fichiers, aux extensions et aux formats.

Séance 5 – Présenter, analyser et partager de manière responsable

Objectif de la séance

Amener les élèves à présenter leur production, à justifier leurs choix et à adopter une posture responsable face au partage de contenus numériques.

Activité principale

Les productions sont visionnées en classe. Chaque groupe présente brièvement son intention, les choix réalisés, les difficultés rencontrées et les précautions prises concernant les droits et le partage. Les élèves donnent des retours à partir de critères définis.

Consignes aux élèves

- Présentez votre animation
- Expliquez votre intention de départ
- Décrivez un choix technique ou créatif
- Indiquez une difficulté rencontrée
- Expliquez les précautions prises pour respecter le droit à l'image, le droit d'auteur ou la vie privée
- Formulez un retour constructif sur une autre production

Trace d'apprentissage

Chaque élève complète une courte autoévaluation :

- J'ai compris le principe du stop motion.
- J'ai participé à l'organisation du projet.
- J'ai respecté les consignes de prise de vue.
- J'ai contribué à la gestion des fichiers.
- J'ai compris les précautions liées au partage.
- Je peux expliquer un choix réalisé par mon groupe.

Point d'attention pour l'enseignant

Les retours doivent être centrés sur la tâche et le processus, pas sur les personnes. Ils s'appuient sur des critères connus des élèves et permettent d'identifier ce qui est réussi, ce qui peut être amélioré et ce qui pourrait être transféré dans une autre production numérique.

8. Points de vigilance liés aux repères méthodologiques généraux

Créer un climat de classe engageant

La séquence doit valoriser l'essai, l'erreur et l'amélioration progressive. Le stop motion peut générer de la frustration : images floues, appareil déplacé, fichiers perdus, animation trop rapide ou trop lente. Ces difficultés doivent être présentées comme normales dans une démarche de production numérique.

Expliciter les démarches et les apprentissages

L'enseignant rend visibles les étapes de création : intention, storyboard, prises de vue, organisation des fichiers, montage, exportation, présentation. Il explicite également les critères de réussite avant la production afin que les élèves sachent ce qui est attendu.

Différencier pour soutenir les apprentissages

Certains groupes peuvent recevoir un storyboard partiellement structuré, une liste d'étapes, un dossier déjà préparé ou un modèle de nommage. Les élèves plus avancés peuvent enrichir leur production par un titre, un effet sonore, une variation de rythme ou une réflexion plus approfondie sur les choix de diffusion.

Développer les autonomies

L'autonomie se construit progressivement. L'enseignant peut d'abord guider les manipulations, puis laisser les groupes prendre davantage de décisions : choix du cadrage, organisation du dossier, sélection des images, réglage de la vitesse, choix du format d'exportation.

Garder une trace des apprentissages

Les élèves conservent des traces variées : storyboard, dossier de production, vidéo exportée, fiche de vocabulaire, autoévaluation, justification des choix. Ces traces permettent de rendre visibles les apprentissages et de soutenir le transfert vers d'autres productions numériques.

Évaluer pour soutenir les apprentissages

L'évaluation accompagne la séquence et permet de réguler les apprentissages. Elle ne porte pas uniquement sur la qualité finale de la vidéo, mais aussi sur la démarche suivie, l'organisation des fichiers, la collaboration, la justification des choix et le respect des règles liées au partage responsable.

9. Propositions de pratiques d'évaluation formative

L'évaluation formative accompagne l'ensemble de la séquence. Elle porte autant sur la démarche que sur la production finale.

Elle permet d'observer :

- la compréhension du principe du stop motion ;
- la capacité à planifier une production ;
- l'organisation des fichiers ;
- la sélection et l'utilisation d'un outil adapté ;
- le respect du droit à l'image, du droit d'auteur et de la vie privée ;
- la collaboration au sein du groupe ;
- la capacité à expliquer et justifier des choix.

Modalités possibles

L'évaluation peut prendre plusieurs formes :

- observation pendant les séances ;
- échanges oraux avec les groupes ;
- vérification du storyboard ;
- vérification du dossier de fichiers ;
- autoévaluation individuelle ;
- retour collectif après visionnage ;
- coévaluation guidée entre pairs.

Ces pratiques permettent à l'enseignant d'identifier les besoins des élèves pendant la séquence et d'ajuster l'accompagnement : rappel d'une procédure, reformulation d'une consigne, aide à la gestion des fichiers, soutien à l'organisation du groupe ou clarification des critères de réussite.

10. Liens avec les focus WBE

Éducation aux médias

La séquence permet aux élèves de comprendre comment se fabriquent des contenus audiovisuels. En produisant eux-mêmes une animation, ils prennent conscience que toute vidéo résulte de choix : cadrage, rythme, montage, ordre des images, ajout de texte ou de son. Cette compréhension soutient un regard plus critique sur les contenus médiatiques consommés quotidiennement.

FLSco – Langue de scolarisation

La séquence permet de travailler un vocabulaire spécifique : animation, image, plan, cadrage, storyboard, montage, exportation, fichier, extension, format, droit d'auteur, droit à l'image. Les élèves sont amenés à utiliser ce vocabulaire pour expliquer leur démarche et présenter leur production.

Citoyenneté numérique

Les élèves apprennent à produire et partager un contenu en respectant les droits des personnes et des auteurs. Ils identifient les précautions à prendre avant toute diffusion : ne pas publier de visage identifiable sans autorisation, ne pas utiliser une musique protégée sans droit, ne pas partager un contenu hors du cadre prévu.

Créativité

La séquence développe l'imagination, la narration visuelle, la mise en scène et la capacité à transformer une idée en production concrète. La créativité est encadrée par des contraintes simples afin de rester compatible avec les attendus numériques de S1.

Éducation relative à l'environnement

La séquence peut ouvrir une réflexion sur l'impact écologique des usages numériques : multiplication des fichiers, stockage inutile, poids des vidéos, exportations multiples, conservation de fichiers temporaires. Les élèves peuvent être amenés à supprimer les doublons, nommer clairement les fichiers et conserver uniquement les versions utiles.

Prolongements possibles

La séquence peut être mise en lien avec les arts et la culture à travers la narration par l'image, la composition visuelle, le décor, le mouvement et le rythme. Elle peut également ouvrir vers les sciences par une approche simple de l'illusion du mouvement : une succession rapide d'images fixes donne l'impression d'un mouvement continu.

11. Ressources digitales

Le Digipad associé aux séquences rassemble des ressources complémentaires destinées à soutenir leur mise en œuvre en classe : liens utiles, supports pédagogiques, exemples d'activités, outils numériques, vidéos, documents de référence et pistes d'approfondissement.

Il permet de centraliser les ressources dans un espace unique et facilement accessible

Son intérêt est aussi d'offrir un support évolutif. Dans le domaine du numérique, les outils, les usages, les plateformes, les ressources liées à l'IA ou à l'éducation aux médias évoluent rapidement. Le Digipad pourra donc être enrichi, adapté ou mis à jour au fil du temps, sans modifier l'ensemble des séquences.

Il constitue ainsi un espace d'appui pour les enseignants : chacun pourra y puiser des ressources en fonction de son matériel, de son groupe-classe, du temps disponible et des besoins observés chez les élèves.

