

_ ÉDITIONS ANIMÉES _



LE *CAHIER DE DESSIN ANIMÉ*
AU SERVICE DES
APPRENTISSAGES
SCOLAIRES

CYCLE 1, 2 ET 3

SOMMAIRE

<i>ÉDITIONS ANIMEES, QUI SOMMES-NOUS ?</i>	3
NOTRE MISSION	3
LES OBJECTIFS POUR Y PARVENIR	3
QUELLE SONT LES COMPETENCES PEDAGOGIQUES SOLLICITEES ?	4
> DOMAINE « MOBILISER LE LANGAGE DANS TOUTES SES DIMENSIONS »	4
LECTURE ET ECRITURE	4
ORALITE	4
> DOMAINE « AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE A TRAVERS LES ACTIVITES ARTISTIQUES »	5
EXPRESSION CREATIVE	5
TRAVAILLER LE RAPPORT AUX IMAGES	5
L'APPLICATION BLINKBOOK	6
LE CATALOGUE ET LES FICHES PÉDAGOGIQUES	6
PETIT GUIDE D'EXPLOITATION DES <i>CAHIERS DE DESSIN ANIME</i>	8
TÉMOIGNAGES	14
CONTACTS	15

En guise d'introduction, il est important de rappeler que le numérique employé grâce à l'application BlinkBook est un moyen (parmi tant d'autres) et non une fin en soi. Il s'agit d'un outil pédagogique manipulé généralement par l'enseignant(e) et proposé à l'élève, afin de le faire progresser et de l'aider dans ses apprentissages, notamment celui de la lecture.

Le lien entre l'objet-livre et le numérique permet à l'élève d'aller du concret au virtuel, de l'écrit au visuel, et ainsi de lui enseigner ce va-et-vient entre la réalité et la virtualité, notion fondamentale de nos jours.

Éditions Animées, qui sommes-nous ?

Créées par l'auteur et dessinatrice Claire Faÿ, les Éditions Animées lancent en 2015 le Cahier de Dessin Animé, le premier livre de coloriage qui se transforme en dessin animé avec l'application gratuite BlinkBook. Le Cahier de Dessin Animé, c'est le mariage réussi du papier et du numérique, qui mêle tradition et innovation. Avec plus de 800 000 livres imprimés en France et dans le monde, et 10 millions de dessins animés générés, le Cahier de Dessin Animé a déjà conquis des milliers de familles.

Notre mission

Contribuer à la réussite et à l'épanouissement personnel de tous les élèves grâce à l'impact éducatif et créatif des Cahiers de Dessin Animé dans le cadre de l'école inclusive.

Les objectifs pour y parvenir

- Insuffler une nouvelle vie au livre papier
- Accompagner l'entrée dans la lecture par un moyen ludique et innovant (expression plastique, personnalisation visuelle de l'histoire, enregistrement de la voix)
- Amener l'enfant à tisser et/ou à restaurer un nouveau lien avec l'objet-livre et son contenu, en devenant acteur de son propre dessin animé
- Développer le goût de la lecture et de l'imaginaire chez les enfants par un alliage intelligent du papier et du numérique
- Éduquer aux technologies numériques pour une meilleure utilisation et résonance en classe et à la maison

Quelle sont les compétences pédagogiques sollicitées ?

> Domaine « Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions »

Lecture et écriture

Le Cahier de Dessin Animé est un support qui permet de travailler et d'assimiler le concept de « trame narrative ». Les illustrations à colorier découpent le fil de l'histoire en différentes sections et permettent ainsi de comprendre le rythme du récit : le personnage principal, le personnage secondaire, le lieu où se passe l'histoire, l'objet ou le personnage « déclencheur » d'une action... Ainsi, l'élève entre dans l'univers de la fiction de façon explicite ; il apprend à caractériser les différentes images et sera invité à les personnaliser pour mieux s'approprier l'histoire.

Dans un premier lieu, on fait appel aux compétences lecture et/ou à la compréhension orale de l'enfant : l'histoire peut être lue par l'enseignant(e) ou par un élève. À la lecture, on découvre le schéma des phrases telles qu'elles sont écrites. Puis, lorsque les dessins coloriés sont intégrés à l'application et transformés en dessin animé, l'élève réécoute l'histoire qui est, cette fois-ci, racontée depuis la voix du narrateur dans l'app. Ceci lui permet d'identifier la différence entre lire et raconter.

Par ailleurs, le lexique découvert à la lecture du livre est réemployé dans le dessin animé, accentuant ainsi l'importance des mots clefs.

Grâce aux innovations technologiques développées en 2022 dans le cadre de l'AAP EDLAB (laboratoire d'expérimentations en milieu scolaire), les Éditions Animées ont mis l'accent sur l'autonomie et l'originalité des dessins animés en offrant d'une part, la possibilité d'enregistrer toute la bande-son du dessin animé, et d'autre part, en animant non plus un coloriage mais le dessin inventé par l'enfant (*Cahier de Dessin Animé – Au temps des dinosaures*). Certains personnages et le scénario peuvent donc être inédits d'une histoire à l'autre. Le texte du dessin animé peut être écrit au préalable, soit par dictée à l'adulte, ou par productions d'écrits individuels. Il est ensuite lu par le ou les élèves – auteurs, qui écouteront et verront avec émotion le rendu du dessin animé personnalisé.

Oralité

Le fait de pouvoir enregistrer sa voix et participer au dessin animé est très valorisant pour l'enfant. En plus de voir ses dessins et ses coloriages prendre vie, il s'entend et peut identifier ses progrès (prononciation, intonation, mots employés).

Chez les enfants dits « petits parleurs », l'enregistrement de voix à travers une application peut être déclencheur de progrès et ainsi aider dans l'apprentissage du langage et l'acquisition de la confiance en soi. En s'exprimant à travers l'application BlinkBook, les enfants acceptent de jouer un rôle et entrent dans l'activité de façon dynamique. Ils lisent les consignes, répondent à des questions, récitent les vers des Fables de la Fontaine ou inventent l'intégralité de l'histoire de la vie des dinosaures. Lecture, mémorisation, invention narrative sont au cœur de ce dispositif langagier et créatif qui a pour but d'encourager tous les enfants à lire et à s'exprimer oralement et artistiquement.

> Domaine « Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques »

Expression créative

Transformer une feuille de papier qu'on a soi-même colorié et personnalisé, en dessin animé, a un effet magique et émouvant. C'est également un acte poétique car il permet à l'enfant de construire différentes perceptions de l'histoire (l'histoire écrite et lue à travers le livre / l'histoire racontée et vue à travers le dessin animé).

L'élève s'exprime par les couleurs et les différents matériaux employés pour personnaliser les illustrations du livre. Crayons de couleurs, crayons feutres, gommettes, collage de papiers découpés ou de matières naturelles ou recyclés etc., sont autant de manières de personnaliser son œuvre. Le temps passé à composer selon ses émotions et ses envies se voit reflété dans le travail accompli que représente la visualisation de son propre dessin animé. Il peut également travailler avec d'autres enfants sur une même histoire et ainsi élaborer un dessin animé collectif. Cette appropriation de l'histoire par l'action créative est bénéfique pour l'élève : elle le valorise et l'ancre dans un processus d'apprentissage actif. Cette activité suscite sa curiosité et interpelle son imaginaire. Le trait des dessins n'est plus une contrainte puisque l'application BlinkBook discerne les contours des silhouettes pour transformer la feuille papier en dessin animé. Ainsi le coloriage ne génère plus l'angoisse de « dépasser du cadre », il valorise l'élan créatif de l'élève et l'invite à dépasser ses limites.

Travailler le rapport aux images

La transformation de l'illustration-papier en dessin animé permet d'aborder avec l'enfant la distinction entre le réel et l'imaginaire, le concret et le virtuel, voire même la notion d'espace (2D/3D), afin de les aider à construire un regard critique sur la multitude d'images auxquelles ils sont confrontés depuis leur plus jeune âge.

L'application BlinkBook

Gratuite, intuitive et multilingue, l'application BlinkBook permet de :

- Se prendre en photo et devenir acteur de son propre dessin animé
- S'enregistrer et répondre aux personnages de son film
- Animer son propre dessin
- Avoir son nom au générique en tant que réalisateur
- Regarder son dessin animé dans une autre langue
- Partager son film en un clic depuis l'application par mail ou sur les réseaux sociaux (avec protection d'identité)



Téléchargez le catalogue des Éditions Animées [ici](#).

Retrouvez 7 fiches pédagogiques pour une utilisation clefs en main des Cahiers de Dessin Animé avec vos élèves



AAP EDLAB et résultats de l'expertise pédagogique

EDLAB est un dispositif d'accompagnement à l'expérimentation des innovations numériques pour l'éducation et la formation. Il est initié par le Conseil Régional Nouvelle-Aquitaine, Grand Poitiers et sa Technopole, Réseau Canopé et le SPN.

Il permet de tester une innovation numérique en situation réelle, au sein des espaces scolaires, et ainsi de valider les apports pédagogiques, l'expérience utilisateur et le modèle économique. Les thématiques abordées sont :

- Éduquer au numérique
- Transformer les pratiques pédagogiques
- Accompagner les parcours d'apprentissage

Les Éditions Animées ont été lauréates de la deuxième saison du EDLAB. Elles ont été sélectionnées pour développer, tester et déployer le projet ***“Valider l'usage du Cahier de Dessin Animé et de l'app BlinkBook, comme outil de médiation au service des apprentissages scolaires et de l'éducation artistique et culturelle, chez les élèves des cycles 1 à 3”***.

Une vingtaine d'expérimentations ont été réalisées auprès de 300 élèves et 16 enseignants. Une expertise pédagogique a apporté des pistes d'amélioration ergonomique ainsi que des conclusions encourageantes quant à l'utilisation pédagogique de l'app BlinkBook et des Cahiers de Dessin Animé que l'on peut résumer en 4 points :

- Utilisation en clôture d'un sujet
- Activité complémentaire pour un travail final autour de textes classiques (ex : Fables), comme point de chute pour terminer un travail d'apprentissage de lecture (ex : Petit Prince et Petit Nicolas)
- Expérience avec le numérique, sans effacer l'ancrage avec le réel
- Intérêt plastique qui crée une expérience valorisante pour les élèves



ETUDE BlinkBook

Restitution

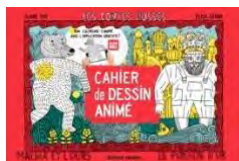
Melina Solari Landa
Simon Costa

DRDUNE



Petit guide d'exploitation des *Cahiers de Dessin Animé*

Cahier de Dessin Animé Les Contes Russes [MS-GS]



- Deux contes traditionnels russes : *Le Petit Poisson d'or* et *Macha et l'ours*
- Découpage de l'histoire en séquences (personnages/objets/lieux), permettant de reconnaître le schéma narratif
- Découverte d'une autre culture et d'un vocabulaire spécifique
- Minutie des illustrations entraîne la pratique de la motricité fine

Cahier de Dessin Animé Les P'tites Poules [GS-CP]



- Exploitation du champ lexical de la ferme et du poulailler à travers une histoire drôle et touchante
- Thématiques de la famille, de la fraternité et du jeu

Cahier de Dessin Animé Les Contes d'Andersen [GS-CP]



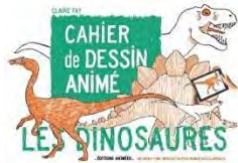
- Deux contes traditionnels européens : *Le Rossignol et l'Empereur* et *Le Vilain petit canard*
- Deux longs récits à découper en séquences pour mieux comprendre et saisir le sens de chaque histoire
- Thématiques à explorer : le chant et les sons d'animaux, la nature et l'artefact, l'acceptation de son identité

Cahier de Dessin Animé Les Mille et Une Nuits [GS-CP-CE1-CE2]



- Un conte traditionnel oriental : *Aladin et la lampe magique*
- Le vocabulaire de l'Orient
- Découpage de l'histoire en séquences (personnages/objets/lieux), permettant de reconnaître le schéma narratif
- Une seule histoire = 8 minutes de dessin animé à créer
- Minutie des illustrations entraîne la pratique de la motricité fine

Cahier de Dessin Animé
Les Dinosaures
[MS-GS]



- Un reportage scientifique ludique et instructif pour apprendre les spécificités de chaque dinosaure
- Un documentaire fascinant où l'on entend parler ces animaux préhistoriques, au son de mélodies entraînantes

Cahier de Dessin Animé
La Mer
[MS-GS-CP]



- Un reportage animalier qui permet de travailler le champ lexical du monde marin
- Un rythme lent pour mieux découvrir l'espace poétique de l'océan
- Possibilité d'exploiter cet album selon le thème de la musique : l'enfant découvre les instruments de musique et leurs particularités sonores au fil de la création animée. Ce Cahier de Dessin Animé s'adapte pour une activité musicale qui associe image et son (un animal = un instrument)

Cahier de Dessin Animé
Toulouse Lautrec
[PS-MS-GS]



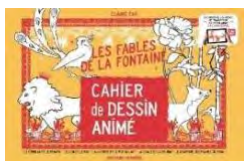
- Ouvrage publié en co-édition avec la Réunion des Musées Nationaux (RMN-Gp)
- Un documentaire artistique sur le thème du cirque et inspiré des dessins de Toulouse Lautrec (Éducation Artistique et Culturelle)
- Enregistrement de voix et prise de photo à chaque illustration, pour devenir l'acteur de son dessin animé
- Champ lexical du cirque et du spectacle
- Un environnement très coloré pour inviter l'enfant à utiliser une multitude de couleurs
- 8 œuvres reproduites pour 4 minutes de dessin animé

Cahier de Dessin Animé
Picasso
[GS-CP]



- Ouvrage publié en co-édition avec les Éditions du Centre Pompidou
- Expression de soi et des émotions à travers les œuvres du peintre (1 œuvre = 1 émotion)
- Immersion dans l'atelier de l'artiste et découverte de ses inspirations (Éducation Artistique et Culturelle)
- Enregistrement de voix et prise de photo pour être l'acteur aux côtés de Picasso
- Appropriation des techniques de l'artiste (collage, peinture, couleurs)
- 6 œuvres reproduites pour 4 minutes de dessin animé

Cahier de Dessin Animé
Les Fables de La Fontaine - Tome 1
[Cycle 2 et 3]



- Un recueil de cinq fables (*Le Corbeau et le renard*, *Le Lion et le rat*, *La Laitière et le pot au lait*, *La Cigale et la fourmi*, *Le Geai paré des plumes du paon*) pour (re)découvrir ses classiques littéraires en s'amusant
- Une œuvre à lire puis à illustrer selon ses goûts pour mieux s'appropriier l'histoire
- Découpage du récit en 3 ou 4 séquences, pour mieux comprendre et saisir le sens de chaque fable
- Enregistrement de la voix pour apprendre à réciter *Les Fables* et travailler sa mémoire

Cahier de Dessin Animé
Les Fables de La Fontaine - Tome 2
[Cycle 2 et 3]



- Ouvrage publié en co-édition avec la Réunion des Musées Nationaux (RMN-Gp)
- Un recueil de cinq fables (*Le Lièvre et la Tortue*, *Le Renard et la Cigogne*, *Le Pot de terre et le Pot de fer*, *Le Rat de ville et le Rat des champs*, *La Grenouille qui se veut faire aussi grosse que le Boeuf*) pour (re)découvrir ses classiques littéraires en s'amusant
- Images à partir d'illustrations de Gustave Doré
- Enregistrement de la voix pour apprendre à réciter *Les Fables* et travailler sa mémoire

Cahier de Dessin Animé
Pompéi
[CP-CE1-CE2]



- Ouvrage publié en co-édition avec la Réunion des Musées Nationaux (RMN-Gp)
- Un documentaire historique pour découvrir le quotidien des habitants de Pompéi
- Des situations de vie finement reconstituées pour s'immerger dans les us et coutumes de l'Antiquité et l'art de l'époque (Éducation Artistique et Culturelle)
- Expression orale par l'enregistrement de voix pour participer activement à la compréhension du documentaire
- Prise de photo pour être l'un des acteurs du dessin animé

Cahier de Dessin Animé
Léonard de Vinci
[CP-CE1-CE2]



- Ouvrage publié en co-édition avec la Réunion des Musées Nationaux (RMN-Gp)
- Un documentaire sur l'art et les inventions de Léonard de Vinci (Éducation Artistique et Culturelle)
- Un message à décoder, des questions/réponses pour comprendre les créations de l'artiste italien
- L'enfant est invité à s'exprimer oralement à chaque page du livre : participation dynamique et interaction avec les œuvres du peintre
- Prise de photo pour être l'acteur de son propre dessin animé

Cahier de Dessin Animé
Les Transports
[CP-CE1]



- Un livre ludique pour apprendre l'histoire des transports tout en mouvement
- Expression orale par l'enregistrement de voix pour participer activement à la compréhension du documentaire
- Prise de photo pour être l'acteur de son propre dessin animé
- Un véritable tour du monde en voiture, en vélo, en train, en bateau... jusque sur la Lune où l'enfant peut envoyer un message aux habitants de la Terre

Cahier de Dessin Animé
Il était une fois la vie
[CP-CE1-CE2]



- Un documentaire instructif et détaillé pour comprendre le fonctionnement du corps
- Une introduction imagée au domaine scientifique de la médecine et du corps humain
- Un livre qui permet de représenter l'infiniment petit et l'environnement qui nous entoure

Cahier de Dessin Animé
Matisse
[CE2-CM1-CM2]



- Immersion dans l'atelier de l'artiste et découverte de ses inspirations (6 œuvres reproduites)
- Citations de Matisse pour travailler la notion d'interprétation d'une œuvre d'art
- Enregistrement de voix et prise de photo pour être l'acteur aux côtés de Matisse
- Réalisation de son autoportrait pour devenir soi-même artiste
- Initiation à l'histoire de l'art (Éducation Artistique et Culturelle) : rappel de faits historiques mêlés à des anecdotes et citations du peintre (histoire générale / histoire de l'œuvre de Matisse)

Cahier de Dessin Animé
Les Schtroumpfs
[CE2-CM1-CM2]



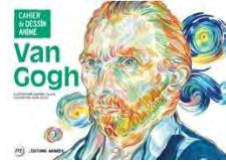
- Deux histoires : *Le Schtroumpf volant* et *La Schtroumpfette et la lune*.
- Planches de bande dessinée sur une page, illustration à colorier de l'autre
- Introduction au langage de la BD : différent type d'écrit, bulles, sens de lecture, rapport texte/ illustration, onomatopées
- 2 animations de 4 minutes chacune

Cahier de Dessin Animé
Monet
[CE2-CM1-CM2]



- Ouvrage publié en co-édition avec la Réunion des Musées Nationaux (RMN-Gp)
- Initiation à l'art des Impressionnistes (Éducation Artistique et Culturelle) : références historiques et citations du peintre pour entrer dans l'histoire de l'art du XIXème siècle
- Biographie et voyage dans les œuvres picturales de Monet, de Paris à Giverny
- Enregistrement de voix et prise de photo pour être l'acteur aux côtés de l'artiste et des personnages de ses peintures
- Participation active et créative pour favoriser la compréhension du documentaire
- 7 œuvres reproduites à personnaliser, pour 4 minutes de dessin animé

Cahier de Dessin Animé
Van Gogh
[CE2-CM1-CM2]



- Ouvrage publié en co-édition avec la Réunion des Musées Nationaux (RMN-Gp)
- Voyage au cœur de l'art de Van Gogh (Éducation Artistique et Culturelle)
- Biographie, citations du peintre et voyage dans ses œuvres picturales, d'Arles à Auvers-sur-Oise
- Enregistrement de voix et prise de photo pour être l'acteur aux côtés de l'artiste et des personnages de ses peintures
- Participation active et créative pour favoriser la compréhension du documentaire
- 9 œuvres reproduites à personnaliser, pour 4 minutes de dessin animé

Cahier de Dessin Animé
Le Petit Prince
[CE2-CM1-CM2]



- Un classique littéraire à aborder sous le ton de l'expression artistique
- Impressions sur papier aquarelle pour pouvoir reproduire les illustrations originales de Saint Exupéry
- Grâce aux extraits des plus importants passages de l'œuvre, l'enfant découvre, par une approche synthétique, la dimension philosophique du texte
- 40 pages, 8 minutes de dessin animé et une invitation à lire l'œuvre complète

Cahier de Dessin Animé
Le Petit Nicolas
[CE2-CM1-CM2]



- Deux histoires complètes issues du premier recueil de Sempé et Goscinny : *Le Bouillon* et *Le Football*
 - Une manière personnelle et originale d'amener l'enfant à découvrir l'univers du Petit Nicolas
- Une entrée dans la lecture active et ludique

Cahier de Dessin Animé
Au temps des dinosaures
[MS-GS-CP-CE1-CE2-CM1]



- Un documentaire sur les dinosaures entre terre, ciel et mer
- Une bande-son à inventer entièrement pour raconter ce que l'on a appris de cette époque de la Préhistoire
- Productions d'écrits
- Expression orale
- 4 dessins de dinosaures à créer à partir d'un squelette, pour plus d'authenticité et de personnalisation

Témoignages enseignants & élèves

*Je trouve intéressant que l'on puisse faire un **lien entre le support papier et la création virtuelle**. Cela parle plus aux enfants qui ont besoin de ne pas se déconnecter du réel. (Enseignante de CM2, Vienne (86))*

*C'est avant tout un **outil créatif** qui libère l'enfant des consignes habituelles : une certaine forme de liberté dans le choix des matières et des outils (les feutres et/ou les crayons de couleur, le papier crépon, le coton...). (Enseignante de MS, Vienne (86))*

*L'emploi des couleurs et des matières est différent pour chaque élève, et cela donne un **rendu très personnel**. La créativité de chacun est mise en avant, et on voit tout de suite ce que cela apporte visuellement au dessin animé. C'est très intéressant... (Directrice et enseignante de CM1/CM2, Maine-et-Loire (49))*

*L'instantanéité de l'application BlinkBook, qui transforme le coloriage en dessin animé, permet d'avoir un **rendu de suite**. Cela facilite l'exploitation en classe et donne également envie de recommencer ! (Enseignante de CM1, Maine-et-Loire (49))*

*J'ai trouvé mes élèves particulièrement **concentrés et motivés**. Ils étaient fiers de voir leurs dessins s'afficher en grand sur le mur et prendre vie. La tablette est utilisée ici de manière **pédagogique et constructive**. Les élèves étaient particulièrement attentifs à la lecture de ces contes après l'activité. (Enseignante de GS/CP, Vienne (86))*

*Lors de la création, les enfants souhaitaient tous participer, ils étaient **attentifs au rendu** car ils avaient conscience de la finalisation du projet. Lors de la « mise en vie » de leur création, leur **émotion** était palpable, ils étaient ravis de voir leur dessin s'animer. (Enseignante de CE1, Maine-et-Loire (49))*

*J'ai utilisé le Cahier de Dessin Animé sur Les Fables de La Fontaine pour **découvrir un auteur** et ses textes compliqués. Cela a permis aussi de bien travailler **la lecture à voix haute** et la **mémorisation**. (Enseignante de CE1, Maine-et-Loire (49))*

*J'ai bien aimé car c'est une activité très **créative** et j'ai appris quelque chose. (Élève de CM1, Maine-et-Loire (49))*

*J'ai aimé donner du volume à mon personnage. **C'était drôle** ! (Élève de CE1, Maine-et-Loire (49))*

*Je n'avais jamais fait ça, et mettre les dessins dans un dessin animé c'est bizarre, **c'est beau** ! (Élève de CE1, Maine-et-Loire (49))*

_ ÉDITIONS ANIMÉES _

CONTACTS

**30 RUE DES PETITES ÉCURIES
75010 PARIS**

JOSEPHINE HUBERT

JOSEPHINE@EDITIONS-ANIMEES.COM

CLAIRE FAÿ

CLAIRE@EDITIONS-ANIMEES.COM