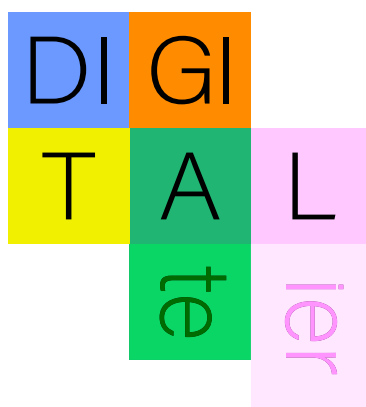


# Bonnes pratiques Bulgarie



→ Télécharger le  
rapport comparatif  
complet de  
DIGITateLier

[ici](#)



DIGITateLier – Modèles pédagogiques innovants pour promouvoir le bien-être numérique dans la petite enfance et l'enseignement primaire. Project nr. 101195793



**Co-funded by  
the European Union**

Financé par l'Union européenne. Les points de vue et avis exprimés n'engagent toutefois que leur(s) auteur(s) et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne sauraient en être tenues pour responsables.

# Stop Motion : Créer un film sur les émotions



## CONTEXTE de MISE EN ŒUVRE

Cette bonne pratique a été mise en œuvre dans une école maternelle en Bulgarie, et s'adresse principalement à des enfants âgés de 5 à 6 ans. Le projet s'est particulièrement distingué par son approche inclusive, intégrant des enfants issus de divers horizons, notamment de la communauté rom. Située dans une petite ville à l'offre culturelle limitée, cette initiative visait à offrir des expériences artistiques et créatives significatives à des enfants dont l'accès à la culture est souvent restreint.

## VISION ÉDUCATIVE et OBJECTIFS

Au cœur de cette pratique se trouve un engagement fort en faveur du développement de la créativité, de l'expression de soi et de l'intelligence émotionnelle des enfants, à travers une approche artistique et numérique intégrée. En combinant arts visuels, narration et

techniques cinématographiques, l'initiative a cherché à renforcer les compétences cognitives, à encourager la collaboration et à instaurer un environnement bienveillant propice à l'exploration et à l'expression des émotions.

## ACTIVITÉS et MÉTHODOLOGIE

Sur une période de cinq mois, les enfants ont participé à des ateliers structurés encadrés par des mentors, suivant la méthodologie européenne *Cinemini*. Le processus a débuté par le visionnage et la discussion de courts-métrages, favorisant le développement de la pensée critique et de la culture visuelle. Les enfants ont ensuite pris part à des activités créatives pratiques : dessin, narration, création musicale et animation en stop motion. Ils ont ainsi transformé un récit écrit en un court-métrage expressif, construisant collectivement les décors, créant les personnages et animant leurs histoires.



---

## **DIMENSIONS** du **BIEN-ÊTRE NUMÉRIQUE**

Sur le plan cognitif, les enfants ont appris à interpréter des récits visuels et à traduire leurs idées en créations tangibles à travers le film. Physiquement, le processus a mobilisé la motricité fine, la coordination œil-main et la perception spatiale, grâce à la manipulation de matériaux tels que l'argile, le papier ou les appareils photo numériques. Socialement, la pratique a favorisé le travail d'équipe, la communication et la prise de décision partagée. Psychologiquement, les enfants ont gagné en confiance et ont vu leurs émotions reconnues et valorisées, notamment lors de la présentation publique de leur film au sein de la communauté.



---

## **ACCESSIBILITÉ** et **ADAPTABILITÉ**

Cette pratique a su tirer parti de ressources simples et abordables, ce qui la rend facilement adaptable à divers contextes éducatifs. L'utilisation de matériel artistique de base et d'outils numériques standards assure une large accessibilité, sans nécessiter de compétences techniques particulières ni d'équipement coûteux. De plus, cette méthodologie était suffisamment polyvalente pour être mise en œuvre dans des contextes divers, des classes de maternelle formelles aux ateliers communautaires informels, démontrant une adaptabilité et une reproductibilité substantielles.

- 
- **Atelier musique et son :**  
[vimeo.com/894030303](https://vimeo.com/894030303)
  - **Film final en stop motion :**  
[vimeo.com/944514983](https://vimeo.com/944514983)
  - **Film inspiré du livre *Le monstre des couleurs* d'Anna Llenas :** [www.littleparachutes.com/books/the-colour-monster](http://www.littleparachutes.com/books/the-colour-monster)



# *Le Tigre Bleu et Ma Ville*



## **CONTEXTE** de **MISE EN ŒUVRE**

Le projet *Le Tigre Bleu et Ma Ville* a été conduit en collaboration entre des écoles et des centres communautaires, créant un lien fort entre les espaces éducatifs formels et les structures de proximité. Cette pratique a offert aux enfants l'opportunité unique de participer à des activités créatives autour du cinéma, enrichissant leur regard artistique et culturel tout en renforçant les liens communautaires.



## **VISION ÉDUCATIVE** et **OBJECTIFS**

L'objectif principal de cette initiative était de stimuler la créativité des enfants à travers l'analyse filmique, la narration et les techniques d'animation en stop motion. En intégrant le cinéma dans la pratique éducative, le projet visait à développer la pensée critique, la créativité et les compétences socio-émotionnelles, tout en favorisant une connexion plus profonde entre les enfants, leur identité personnelle et leur patrimoine local.



---

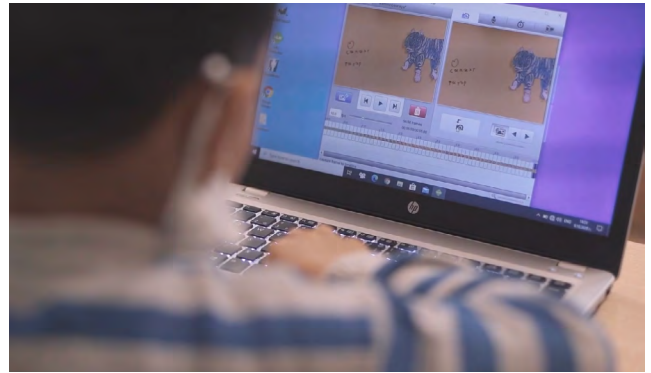
## ACTIVITÉS et MÉTHODOLOGIE

Les enfants ont d'abord visionné et analysé le film *Le Tigre Bleu (The Blue Tiger)* issu de la collection éducative *CinEd*, explorant son récit, ses personnages et ses thématiques. À la suite d'activités pédagogiques guidées, ils ont réalisé des créations inspirées de l'univers visuel du film, notamment la conception de leur propre personnage de « tigre bleu », ensuite animé grâce à des ateliers de stop motion. Le processus collaboratif a également intégré la construction de décors à partir d'images d'archives locales, renforçant ainsi le lien entre les enfants, leur histoire et leur environnement. Le film final a été présenté publiquement, créant une passerelle symbolique entre la créativité des enfants et leur communauté.

---

## DIMENSIONS *du* BIEN-ÊTRE NUMÉRIQUE

Sur le plan cognitif, les enfants ont développé leurs capacités d'analyse et d'interprétation à travers l'exploration du langage cinématographique et la création visuelle. Physiquement, ils ont affiné leur motricité et leur coordination lors des activités de modelage et de construction de scènes. Socialement, la dimension collaborative du projet a encouragé le travail d'équipe, l'inclusion et le respect mutuel entre enfants de différents horizons. Psychologiquement, ils ont renforcé leur confiance en eux et leur intelligence

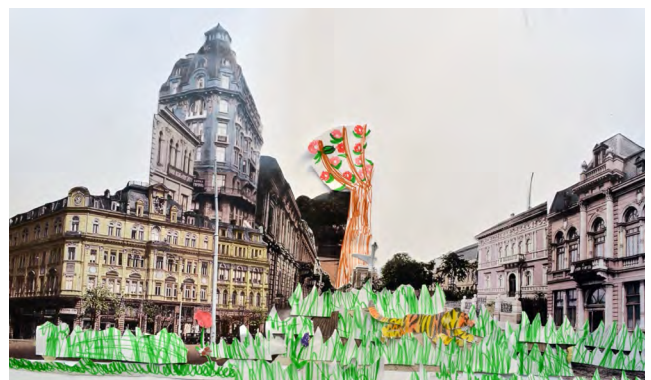


émotionnelle grâce à la valorisation publique de leurs créations.

---

## ACCESSIBILITÉ et ADAPTABILITÉ

Le projet repose sur l'utilisation de matériaux simples, abordables et d'outils numériques accessibles tels que la plateforme *CinEd* et des applications d'animation standards, garantissant son caractère inclusif et sa facilité de reproduction. Conçu pour ne pas nécessiter de compétences spécialisées, il pourrait être intégré sans problème dans divers contextes éducatifs et communautaires. Sa mise en œuvre réussie dans plusieurs villes et villages en Bulgarie démontre la grande adaptabilité et l'évolutivité du projet.



- 
- Vidéo [vimeo.com/manage/showcases/8132366/info](https://vimeo.com/manage/showcases/8132366/info)
  - Page projet : [cined.eu/movies/6081441ce3f2e25594cf9375](https://cined.eu/movies/6081441ce3f2e25594cf9375)



## *Animation en stop motion avec photographie instantanée*



### **CONTEXTE**

#### *de* **MISE EN ŒUVRE**

Cette pratique a été développée dans le cadre du programme national « Ensemble dans l'art et le sport », au sein d'une école située dans un village dont 90 % de la population appartient à la communauté rom. L'atelier a impliqué des enfants âgés de 6 à 9 ans, souvent issus de milieux défavorisés ou marginalisés, pour lesquels les opportunités d'apprentissage créatif sont rares.

### **VISION ÉDUCATIVE**

#### *et* **OBJECTIFS**

L'objectif principal de l'atelier était de stimuler la créativité et l'imagination en initiant les enfants à la narration visuelle et aux techniques d'animation. Au-delà des compétences artistiques, le projet visait à développer la collaboration et la co-création, en incitant les élèves à partager leurs idées, à répartir les rôles et à produire collectivement une œuvre commune. Le visionnage et la discussion du court-métrage *Bimo xinglü* ont servi d'inspiration, tout en introduisant des concepts artistiques

abstraites et des outils d'interprétation narrative.

La créativité n'était pas envisagée comme la reproduction d'un modèle, mais comme une invitation à inventer, réinterpréter et expérimenter. Les enfants étaient encouragés à imaginer des récits atypiques, à explorer de multiples possibilités et à relier les éléments du film à leur propre environnement. Grâce à la photographie instantanée, ils pouvaient observer immédiatement le résultat de leurs choix, favorisant ainsi l'improvisation, l'erreur et la résolution de problèmes. Le projet démontrait que la créativité peut émerger de ressources simples et que sa valeur réside dans la capacité des enfants à réinventer leur quotidien plutôt que dans la sophistication des outils utilisés.



---

## ACTIVITÉS

et **MÉTHODOLOGIE**

L'atelier s'est déroulé en deux séances. Lors de la première, les enfants ont visionné *Bimo xinglü* et échangé autour de son langage artistique et de la technique du stop motion, à l'aide de cartes d'activités. La seconde séance a été consacrée à la conception et à la réalisation de leur propre animation. Par groupes, les enfants ont choisi des lieux familiers de l'école comme décors de tournage : salles de classe, couloirs, espaces extérieurs. Cette approche leur a permis d'interagir créativement avec leur environnement réel, transformant les espaces quotidiens en scènes symboliques. À l'aide d'appareils photo instantanés, ils ont capturé image par image les différentes étapes de leurs histoires, ajustant le cadrage et la composition. Les tirages instantanés leur ont permis d'observer directement les effets de leurs choix et d'adapter leur démarche. Une fois les images assemblées en séquence, les enfants ont pu voir leur récit s'animer.

---

## DIMENSIONS du BIEN-ÊTRE NUMÉRIQUE

La pratique mobilise l'ensemble des dimensions du bien-être numérique. Cognitivement, les enfants ont développé leurs compétences de séquençage, leur pensée critique et leur littératie numérique en transformant des images fixes en mouvement. Physiquement, le processus a stimulé la motricité fine,

la coordination et la perception spatiale grâce à la manipulation de caméras, d'accessoires et de décors. Socialement, la collaboration a favorisé la communication, l'empathie et la responsabilité collective. Psychologiquement, le parcours créatif a offert un espace d'expression émotionnelle et symbolique, renforçant la confiance en soi et la reconnaissance par les pairs et la communauté.

---

## ACCESSIBILITÉ

et **ADAPTABILITÉ**

L'accessibilité a été intégrée dès la conception du projet. L'utilisation de la photographie instantanée a permis aux enfants peu familiers des outils numériques de s'impliquer pleinement, la matérialité des tirages facilitant la compréhension du processus. La méthodologie ne nécessitait aucune compétence préalable, et le matériel, appareils photo instantanés, smartphones ou tablettes équipés d'applications d'animation simples, restait peu coûteux et largement disponible. L'inclusivité a été un élément central : bien que pensée pour des groupes marginalisés, la structure de l'atelier permet son adaptation à tout contexte éducatif. En favorisant une accessibilité symbolique, il a permis à chaque enfant, quelle que soit sa maîtrise verbale ou son expérience préalable, de contribuer à travers l'expression visuelle, corporelle et narrative. La diversité des participants a enrichi la création collective, et la collaboration avec les enseignants, y compris les spécialistes de l'éducation inclusive, a permis à chacun de s'engager selon ses capacités. La flexibilité du modèle rend la pratique facilement reproductible dans divers contextes culturels et ajustable selon les tranches d'âge : des séquences image par image simples pour les plus jeunes jusqu'à des récits plus élaborés pour les plus âgés.

- 
- **Vidéo :** [vimeo.com/manage/videos/1068532783](https://vimeo.com/manage/videos/1068532783)
  - **Page projet :** [cinemini-europe.eu/film-catalogue/bimo-xinglu](https://cinemini-europe.eu/film-catalogue/bimo-xinglu)

