

ATELIER DE STOP MOTION

Programme *annuel*

ورشة الستوب موشن

Un film collectif, image par image, à la Cité de la Culture de Tunis.

8 à 16 ans

PUBLIC

36 semaines

2 SÉANCES PAR SEMAINE

80 à 90 min

PAR SÉANCE

Cité de la Culture de Tunis

FX Production - www.fxprodart.com

fxacademy@fxprodart.com - +216 20901980



Le plan source contient 8 séances.
Les suivantes restent à compléter.

LE PROJET

Apprendre en fabriquant des images

FX Academy propose un atelier de stop motion destiné aux enfants et aux adolescents de 8 à 16 ans. Les participants apprennent à animer objets et personnages image par image : découverte de l'animation, storyboard, prise de vue, montage et projection d'un film collectif de 2 à 5 minutes.

L'atelier se tient à la Cité de la Culture de Tunis. Il est porté par FX Production et son volet pédagogique FX Academy.

**8 à 16 ans**

PUBLIC

80 à 90 min

PAR SÉANCE

2 à 5 min

FILM FINAL

8 séances

PLAN SOURCE

Parcours annuel

36 × 2

36 semaines, 2 séances par semaine, soit 72 séances.

DU 7 NOVEMBRE 2026 AU 16 JUILLET 2027

Parcours accéléré

12 × 3

12 semaines, 3 séances par semaine, soit 36 séances.

DU 9 JANVIER 2027 AU 2 AVRIL 2027

Le plan source

Le plan pédagogique fourni définit 8 séances. Les séances 9 et suivantes ne sont pas encore rédigées. Le parcours annuel complet compte 72 séances et le parcours accéléré 36 séances : les deux volumes restent donc à compléter.

[Séances complémentaires à compléter]

Contact

fxacademy@fxprodart.com - +216 20901980
www.fxprodart.com



CALENDRIER

Parcours annuel

36 semaines × 2 séances = 72 séances. Du 7 novembre 2026 au 16 juillet 2027.

S01 07/11 - 13/11 2 séances	S02 14/11 - 20/11 2 séances	S03 21/11 - 27/11 2 séances	S04 28/11 - 04/12 2 séances	S05 05/12 - 11/12 2 séances	S06 12/12 - 18/12 2 séances
S07 19/12 - 25/12 2 séances	S08 26/12 - 01/01 2 séances	S09 02/01 - 08/01 2 séances	S10 09/01 - 15/01 2 séances	S11 16/01 - 22/01 2 séances	S12 23/01 - 29/01 2 séances
S13 30/01 - 05/02 2 séances	S14 06/02 - 12/02 2 séances	S15 13/02 - 19/02 2 séances	S16 20/02 - 26/02 2 séances	S17 27/02 - 05/03 2 séances	S18 06/03 - 12/03 2 séances
S19 13/03 - 19/03 2 séances	S20 20/03 - 26/03 2 séances	S21 27/03 - 02/04 2 séances	S22 03/04 - 09/04 2 séances	S23 10/04 - 16/04 2 séances	S24 17/04 - 23/04 2 séances
S25 24/04 - 30/04 2 séances	S26 01/05 - 07/05 2 séances	S27 08/05 - 14/05 2 séances	S28 15/05 - 21/05 2 séances	S29 22/05 - 28/05 2 séances	S30 29/05 - 04/06 2 séances
S31 05/06 - 11/06 2 séances	S32 12/06 - 18/06 2 séances	S33 19/06 - 25/06 2 séances	S34 26/06 - 02/07 2 séances	S35 03/07 - 09/07 2 séances	S36 10/07 - 16/07 2 séances

Chaque case représente une semaine. Les points indiquent les séances prévues. Dates calculées depuis js/config.js.

CALENDRIER

Parcours accéléré

12 semaines × 3 séances = 36 séances. Du 9 janvier 2027 au 2 avril 2027.

S01 09/01 - 15/01 ■■■ 3 séances	S02 16/01 - 22/01 ■■■ 3 séances	S03 23/01 - 29/01 ■■■ 3 séances	S04 30/01 - 05/02 ■■■ 3 séances
S05 06/02 - 12/02 ■■■ 3 séances	S06 13/02 - 19/02 ■■■ 3 séances	S07 20/02 - 26/02 ■■■ 3 séances	S08 27/02 - 05/03 ■■■ 3 séances
S09 06/03 - 12/03 ■■■ 3 séances	S10 13/03 - 19/03 ■■■ 3 séances	S11 20/03 - 26/03 ■■■ 3 séances	S12 27/03 - 02/04 ■■■ 3 séances

Chaque case représente une semaine. Les points indiquent les séances prévues. Dates calculées depuis js/config.js.

Repère

Les deux parcours partent des mêmes 8 séances du plan source. Le parcours accéléré concentre ce programme sur 12 semaines.

PROGRAMME PÉDAGOGIQUE

Les 8 séances du plan source

Séances 1 à 4. Chaque fiche indique le temps théorique, la pratique et l'objectif.

SÉANCE 01

80 min

Introduction et découverte

THÉORIE

Présentation de l'animation, brève histoire et différents styles (cartoon, manga, stop motion).

PRATIQUE

Dessiner un personnage simple sur papier et le présenter.

OBJECTIF

Comprendre que l'animation est une suite d'images créant l'illusion du mouvement.

SÉANCE 02

80 min

Les bases de l'animation image par image

THÉORIE

Explication des notions de frames, continuité et fluidité.

PRATIQUE

Réaliser un flipbook avec une balle qui rebondit ou un personnage qui saute.

OBJECTIF

Expérimenter la fluidité du mouvement.

SÉANCE 03

90 min

Le storyboard

THÉORIE

Introduction au storyboard et à son rôle dans la préparation d'une histoire.

PRATIQUE

Créer en petits groupes un mini-storyboard d'une histoire courte (3 à 4 scènes).

OBJECTIF

Organiser les idées avant l'animation.

SÉANCE 04

90 min

Le Stop Motion avec objets

THÉORIE

Présentation du principe du Stop Motion.

PRATIQUE

Animer des objets ou de la pâte à modeler avec un smartphone.

OBJECTIF

Réaliser une première animation vidéo collective.

PROGRAMME PÉDAGOGIQUE

Les 8 séances du plan source

Séances 5 à 8. Le plan source s'arrête ici.

SÉANCE 05

90 min

Création et expressions des personnages

THÉORIE

Notions d'expressions faciales et de mouvements simples.

PRATIQUE

Créer un personnage et l'animer avec deux ou trois émotions différentes.

OBJECTIF

Donner vie à des personnages à travers les émotions.

SÉANCE 06

90 min

Initiation à l'animation numérique

THÉORIE

Découverte d'applications et logiciels d'animation simples.

PRATIQUE

Importer et animer les dessins réalisés pour créer un clip numérique court.

OBJECTIF

Première expérience d'animation digitale.

SÉANCE 07

90 min

Projet collectif

PRATIQUE

Réalisation en groupe d'un court dessin animé (1 à 2 minutes) en combinant les techniques vues.

OBJECTIF

Développer la collaboration et appliquer l'ensemble des acquis.

SÉANCE 08

90 min

Projection et clôture

PRATIQUE

Montage final du projet collectif et projection devant les parents et camarades.

OBJECTIF

Valoriser le travail accompli et partager le résultat.

À compléter

Les séances 9 à 72 du parcours annuel et 9 à 36 du parcours accéléré restent à définir. Aucune séance n'a été inventée dans ce document.

[Séances complémentaires à compléter]

الحصص الثماني من البرنامج

الحصص من 1 إلى 4. تبين كل بطاقة الوقت النظري والتطبيق والهدف.

الحصة 01

80 دقيقة

التعريف والاكتشاف

نظري

ما هو الرسم المتحرك، لمحة تاريخية وأمثلة من أنماط مختلفة (كرتون، أنمي، ستوب موشن).

تطبيقي

رسم شخصية بسيطة على الورق وتقديمها للمجموعة.

الهدف

فهم أن الرسوم المتحركة هي تسلسل صور يعطي وهم الحركة.

الحصة 02

80 دقيقة

أساسيات التحريك صورة بصورة

نظري

شرح مفهوم الإطارات، الاستمرارية، والانسيابية.

تطبيقي

إنشاء كراسة رسوم متحركة صغيرة (Flipbook) لبكرة تتدحرج أو شخصية تقفز.

الهدف

اختبار فكرة الحركة المتتابة.

الحصة 03

90 دقيقة

لوحة القصة (Storyboard)

نظري

ما هي لوحة القصة وكيف تساعد في تنظيم الحكاية.

تطبيقي

العمل في مجموعات صغيرة لرسم قصة قصيرة (3 إلى 4 مشاهد).

الهدف

تنظيم الأفكار قبل البدء بالتحريك.

الحصة 04

90 دقيقة

تقنية الستوب موشن باستعمال الأشياء

نظري

شرح تقنية الستوب موشن.

تطبيقي

استعمال الهاتف لتصوير وتحريك مجسمات صغيرة أو صلصال.

الهدف

إنجاز أول فيديو جماعي قصير بالستوب موشن.

الحصص الثماني من البرنامج

الحصص من 5 إلى 8. البرنامج الأصلي يتوقف هنا.

90 دقيقة

الحصة 06

التعرف على التحريك الرقمي

نظري

تقديم بعض التطبيقات والبرامج البسيطة للتحريك الرقمي.

تطبيقي

إدخال رسومات الأطفال في برنامج وتجميعها في مقطع قصير متحرك.

الهدف

تجربة أولى للتحريك باستعمال الأدوات الرقمية.

90 دقيقة

الحصة 05

ابتكار الشخصيات وتعبيراتها

نظري

التعرف على التعبيرات الوجهية والحركات البسيطة.

تطبيقي

رسم شخصية وتحريكها مع تعبيرين أو ثلاثة مختلفين.

الهدف

إعطاء الحياة للشخصيات عبر العواطف.

90 دقيقة

الحصة 08

العرض والاختتام

تطبيقي

تجميع المشروع النهائي وعرضه أمام الأولياء وبقية الأطفال.

الهدف

إبراز قيمة العمل وتشجيع الأطفال على الإبداع.

90 دقيقة

الحصة 07

المشروع الجماعي

تطبيقي

إنجاز قصة قصيرة جماعية (1 إلى 2 دقيقة) باستعمال مختلف التقنيات المكتسبة.

الهدف

تنمية روح التعاون وتطبيق المعارف.

قيود الإكمال

الحصص من 9 إلى 72 في المسار السنوي ومن 9 إلى 36 في المسار المكثف ما زالت قيد الإكمال. لم تُضف أي حصة غير موجودة في المصدر.

[حصص إضافية قيد الإكمال]