

Outil - Wakatoon Studio

TOUTES LES FICHES

par Salomé Hurel



PUBLIC



PARTICIPANTS



ANIMATEURS



NIVEAU



PRÉPARATION



ACTIVITÉ

Description

Cette fiche permet à l'animateur.rice de s'approprier l'utilisation de l'application Wakatoon studio et de proposer par la suite une activité aux participant.e.s

Matériel

Tablettes ou téléphone

Contenus utilisés

Application Wakatoon Studio

WORKFLOW

1 Qu'est ce que Wakatoon ?

La fiche a pour but la création d'un dessin animé personnalisé à partir de coloriages sur papier avec l'application Wakatoon Studio. Les décors, les voix des personnages, le montage des séquences et les intertitres du dessin animé sont également personnalisés par les enfants.

Par ailleurs, si vous souhaitez organiser une activité avec Wakatoon Studio, vous trouverez toutes les informations nécessaires sur la **fiche activité Wakatoon Studio** !

Description de Wakatoon Studio

Wakatoon Studio est un outil développé par WAKATOON, une start-up française qui a créé des outils alliant papier et numérique. Le principe de leurs outils est le suivant : transformer les coloriages sur papier des enfants en un dessin animé personnalisé de plusieurs minutes. WAKATOON a créé une version grand public et une version pédagogique de ses outils (Wakatoon Studio), adressée à tous les professionnels de l'éducation.

Exemples de réalisations faites avec Wakatoon Studio :

- [La création d'une classe de CE2 à Paris](#)
- [La création d'une classe de maternelle en Tunisie](#)

Principe de fonctionnement

En pratique :

1. Le médiateur imprime les planches à colorier Wakatoon Studio à partir d'un fichier PDF correspondant au contenu qu'il souhaite travailler
2. Les enfants les personnalisent avec toute technique d'arts plastiques (crayons, feutres, peinture, collage, paillette, pâte à modeler, etc)
3. Avec l'appli Wakatoon Studio, installée sur une tablette ou un téléphone, ils photographient leurs dessins, et hop ! ils prennent vie à l'écran.
4. Grâce au microphone de l'appareil les enfants personnalisent la voix des personnages et font raconter au dessin animé l'histoire de leur choix
5. L'appli permet aussi aux enfants de choisir l'ordre de déroulement de l'histoire et de créer leurs propres intertitres pour celle-ci.



2

Contenus de Wakatoon Studio

Wakatoon Studio c'est 3 éléments:

1 – Une appli : Wakatoon Studio

- Gratuite à télécharger
- A utiliser sur tablette ou smartphone
- Fonctionne sur iOS et Android
- L'accès aux contenus ne nécessite pas de connexion internet (fonctionnement hors-ligne)

Et en ce qui concerne le stockage des réalisations :

- Les vidéos Wakatoon Studio sont stockées localement sur la tablette/smartphone
- Les vidéos Wakatoon Studio peuvent également être partagées de façon sécurisée sous forme de fichier vidéo (format mp4)

2 – Plusieurs contenus à colorier et à animer

Wakatoon Studio compte actuellement 5 contenus :

Hansel et Gretel

Hansel et Gretel sont deux enfants qui vivent dans une famille pauvre. Un jour, leurs parents sont résolus à les abandonner dans la forêt mais ils retrouvent leur chemin. Alors, ces derniers les abandonnent une deuxième fois et les enfants se perdent. En suivant un oiseau ils arrivent devant une maison faite de pain d'épices et en mangent. Ils découvrent à ce moment une sorcière qui attrape Hansel pour le mettre dans une étable. La sorcière lui donne à manger pour l'engraisser. Mais Gretel réussit à mettre la sorcière dans le four. Hansel et Gretel reviennent ainsi chez eux grâce à deux cygnes qui les aident à traverser le lac et vivent heureux avec leur père.

Dr Ox (Jules Verne)

L'histoire se passe dans les Flandres occidentales (la Belgique actuelle), dans une paisible hameau imaginaire, Quiquendone. Depuis plusieurs siècles, les gens sont sociables, d'humeur égale et très hospitaliers. Dans ce village paisible, un savant fou, le docteur Ox, et son fidèle assistant Ygène (dont les deux noms accolés donnent le mot oxygène) proposent un éclairage gratuit au gaz oxy-hydrique, qui a la particularité de rendre les gens temporairement agressifs. Que se passera-t-il lorsque les habitants découvriront ce qui se passe ?

Association d'Explorateurs

Un artiste, un aventurier et un savant explorent leur monde : ils visitent de lieux insolites, cherchent des indices, prennent des notes, se posent des questions et participent à la découverte d'un trésor !

Jeux d'Hiver

Jojo et Lili sont deux petits animaux qui s'amuse dans la neige. Ils jouent avec sa luge, font de nouveaux amis, jouent avec un bonhomme de neige et pique-niquent ensemble dans la nature

L'Épouvantail

Dans un petit village du Bénin, un être malfaisant : personne ne le connaissait, on ne l'avait jamais vu. Il ne sortait que la nuit, et c'était pour assécher l'unique source d'eau potable du village. Tous les sages se réunissent pour trouver une solution. Ils implorent le secours des ancêtres. Les villageois créent une espèce d'épouvantail qu'ils enduisent de substances collantes. Une nuit de pleine lune un géant à tête de buffle se rapproche de l'épouvantail et le frappe, l'ayant pris pour un humain qui ne répond pas à ses questions. Il ne peut plus de décoller de l'épouvantail. Les habitants, sitôt alertés accoururent vers la source d'eau potable, à la lisière du village, et découvrirent ce que l'on devine sans peine ! Comme quoi le bien finit par triompher du mal.

3 – Un Kit pédagogique Wakatoon Studio

Kit qui contient une série d'éléments dont l'utilisateur pourrait avoir besoin lors de l'utilisation de l'outil :

Manuel d'utilisation	Instructions et conseils d'utilisation de Wakatoon Studio
Planches de coloriages	PDFs des planches de coloriages des 5 histoires Wakatoon Studio
Fiches pédagogiques	Fiches d'accompagnement pédagogique des 5 histoires Wakatoon Studio
Guide utilisation en classe	Guide détaillé sur le déroulement d'un projet Wakatoon Studio en classe
Tableaux de compétences	Schémas de compétences des Cycles 1 et 2 visés par Wakatoon Studio
Exemples de réalisations	Bibliothèque d'images et vidéos des réalisations Wakatoon Studio dans de classes des Cycles 1 et 2

3

Mode d'emploi de Wakatoon Studio

Test de compatibilité de la tablette avec Wakatoon Studio

Wakatoon Studio est une application pour smartphone et tablette qui fonctionne sur Android et iOS.

Pour vous assurer que votre(vos) tablette(s) est(sont) compatible(s) avec Wakatoon Studio :

- Taper **Wakatoon STUDIO** sur Google Play ou l'App Store
- **Télécharger** l'application **Wakatoon Studio**
- Taper sur la couverture de l'histoire de Hansel et Gretel puis sur :



Taper sur :

- Visionner toute l'histoire. À la fin de l'histoire, taper sur **Rejouer**, **Partager** et **Sauver** pour vérifier l'accès à ces fonctionnalités sur votre / vos tablette/s. En cas de problème, contacter edu@wakatoon.com.



Création d'un compte Wakatoon Studio

Pour avoir accès aux contenus Wakatoon Studio, il est nécessaire de créer un compte sur l'application.

1. Taper **Wakatoon STUDIO** sur Google Play ou l'App Store et **télécharger** l'application **Wakatoon Studio**
2. Taper sur l'icône  et ensuite 
3. Renseigner une adresse mail
4. Envoyer un mail à edu@wakatoon.com en indiquant l'adresse mail avec laquelle le compte a été créé. L'accès aux contenus sera alors disponible sur l'application et les planches seront transmises par mail.
5. Pour accéder aux contenus, se déconnecter et se reconnecter au compte Wakatoon Studio. Les contenus seront, à partir de ce moment-là, disponibles hors-ligne sur l'appli.

Fonctionnalités Wakatoon Studio

Toutes les fonctionnalités de Wakatoon Studio sont détaillées sur dans le document suivant : <https://drive.google.com/open?id=1dOsrSu-1NhYC2EQyCYEjbDr9xSaS601b>

Forfaits Wakatoon STUDIO

Pour recevoir un devis personnalisé pour votre établissement, envoyez-nous un email à edu@wakatoon.com



4

Annexe : Compétences travaillées

CYCLE 1

A – Mobilisation du langage dans toutes ses dimensions

- Oral
 - Oser entrer en communication
 - Oser dire, exprimer un avis
 - Communiquer avec les adultes et les autres par le langage en se faisant comprendre
 - Echanger et réfléchir avec les autres
 - Pratiquer divers usages du langage orale
 - Raconter
 - Décrire, expliquer
 - Discuter en défendant un point de vue, en posant des questions
 - S'intéresser à l'avis des autres
 - Comprendre et apprendre
 - S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct
- Ecrit
 - Découvrir la fonction de l'écrit
 - Découvrir que les signes écrits valent du langage. L'écrit rappelle les informations
 - Manifester de la curiosité par rapport à l'écrit, en utilisant des support variés
 - Commencer à produire des écrits et à en découvrir le fonctionnement
 - Participer verbalement à la production d'un écrit en commençant à la dicter
 - Savoir qu'on n'écrit pas comme on parle

B – Agir, s'exprimer et comprendre : activités artistiques

- Le spectacle vivant
 - Jouer avec sa voix

- Proposer des solutions dans des situations de projet, de création, avec sa voix ou des objets sonores
- Les productions plastiques visuelles
 - Choisir différents outils en fonction d'un projet et les utiliser en adaptant le geste
 - Réaliser des compositions plastiques, seul ou en groupe, en choisissant et en combinant des matériaux, en réinvestissant des techniques ou des procédés
 - Observer, comprendre et transformer les images

C – Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique

- Collaborer, coopérer, s'opposer
 - Coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, s'opposer, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun.

D – Exploration du monde

- Se repérer dans le temps et l'espace
 - Consolider la notion de chronologie
 - Ordonner une suite de séquences animées pour raconter un récit fictif inventé, en marquant de manière exacte succession et simultanéité
 - Utiliser des marqueurs temporels (puis, pendant, avant, après...) adaptés dans un récit
 - Faire l'expérience de l'espace
 - Utiliser des marqueurs spatiaux adaptés (devant, derrière, droite, gauche, dessus, dessous...) dans un récit
- Utiliser des objets numériques
 - Tablette

CYCLE 2

A – Français

- Langage Oral
 - Comprendre et s'exprimer à l'orale
 - Dire pour être entendu et compris
 - Dans les différentes situations de communication, produire des énoncés clairs en tenant compte de l'objet du propos et des interlocuteurs
 - Participer à des échanges dans des situations diversifiées
 - Pratiquer avec efficacité les formes de discours attendues – notamment, raconter, décrire, expliquer – dans des situations où les attentes sont explicites ; en particulier raconter seul un récit étudié en classe.
- Lecture
 - Lire à voix haute

- Lire à voix haute avec fluidité, après préparation, un texte d'une demi-page ; participer à une lecture dialoguée après préparation
- Ecriture
 - Produire des écrits
 - Rédiger un texte d'environ une demi-page, cohérent, organisé, ponctué, pertinent par rapport à la visée et au destinataire
 - Réviser et améliorer l'écrit qu'on a produit
 - Améliorer une production, notamment l'orthographe, en tenant compte d'indications
- Etude de la langue (grammaire, orthographe, lexique)
 - Maîtriser les relations entre l'oral et l'écrit
 - Identifier des relations entre les mots, entre les mots et leur contexte d'utilisation ; s'en servir pour mieux comprendre.
 - Utiliser ses connaissances sur la langue pour mieux s'exprimer à l'oral, pour mieux comprendre des mots et des textes, pour améliorer des textes écrits.
 - Étendre ses connaissances lexicales, mémoriser et réutiliser des mots nouvellement appris.
 - Utiliser ses connaissances sur la langue pour mieux s'exprimer à l'oral, pour mieux comprendre des mots et des textes, pour améliorer des textes écrits.

B – Langues vivantes

- Activités langagières
- S'exprimer oralement en continu
 - En s'appuyant sur un modèle, réciter, se décrire, lire ou raconter.

C – Enseignements artistiques

- Arts plastiques
 - Expérimenter, produire, créer
 - S'approprier par les sens les éléments du langage plastique : matière, support, couleur...
 - Observer les effets produits par ses gestes, par les outils utilisés.
 - Représenter le monde environnant ou donner forme à son imaginaire en explorant la diversité des domaines (dessin, collage, modelage, sculpture, photographie... .
 - (pour les 3) Réaliser et donner à voir, individuellement ou collectivement, des productions plastiques de natures diverses.
 - Mettre en oeuvre un projet artistique
 - Respecter l'espace, les outils et les matériaux partagés.
 - Mener à terme une production individuelle dans le cadre d'un projet accompagné par le professeur.
 - Montrer sans réticence ses productions et regarder celles des autres.

(pour les 3)

- Proposer des réponses inventives dans un projet individuel ou collectif.
- Coopérer dans un projet artistique

D – Enseignement morale et civique

- La sensibilité
 - Soi et les autres
 - Identifier et partager des émotions, des sentiments dans des situations et à propos des textes littéraires
 - Identifier et exprimer en les régulant ses émotions et ses sentiments.
 - Apprendre à coopérer
 - Se sentir membre d'une collectivité
- L'engagement
 - Agir individuellement et collectivement
 - Réaliser un projet collectif (projet de classe, d'école, communal, national...)
 - Coopérer en vue d'un objectif commun
 - Prendre des responsabilités dans la classe et dans l'école

(pour les 3)

- Prendre en charge des aspects de la vie collective et de l'environnement et développer une conscience citoyenne, sociale et écologique.

E – Questionner le monde

- Les objets techniques. Qu'est-ce que c'est ? A quels besoins répondent-ils ? Comment fonctionnent-ils ?
 - Mobiliser les outils numériques
 - Découvrir des outils numériques pour dessiner, communiquer, rechercher et restituer des informations simples
 - Commencer à s'approprier un environnement numérique

CYCLE 3

A- Arts plastiques

- Expérimenter, produire, créer
 - Choisir, organiser et mobiliser des gestes, des outils et des matériaux en fonction des effets qu'ils produisent
 - Mettre en œuvre un projet artistique
 - Se repérer dans les étapes de la réalisation d'une production plastique individuelle ou collective, anticiper les difficultés éventuelles.

- Identifier et assumer sa part de responsabilité dans un processus coopératif de création
- S'exprimer, analyser sa pratique, celle de ses pairs
- Décrire et interroger à l'aide d'un vocabulaire spécifique ses productions plastiques et celles de ses pairs
- Justifier des choix pour rendre compte du cheminement qui conduit de l'intention à la réalisation
- Formuler une expression juste de ses émotions, en prenant appui sur ses propres réalisations plastiques

B – Français

- Oral
 - Réaliser une courte présentation orale en prenant appui sur des notes ou sur diaporama ou autre outil numérique
 - Interagir de façon constructive avec d'autres élèves dans un groupe pour confronter des réactions ou des points de vue
- Écriture
 - Écrire un texte d'une à deux pages adapté à son destinataire
 - Après révision, obtenir un texte organisé et cohérent, à la graphie lisible et respectant les régularités orthographiques étudiées au cours du cycle

5

Annexe 2 Wakatoon : version grand public

WAKATOON a créé aussi la version grand public de ses outils. Il s'agit d'une application différente à celle de Wakatoon Studio : elle s'appelle Wakatoon. Cette version est également disponible sur iOS et Android, et elle fonctionne sur tablette et smartphone.

Le principe de Wakatoon est le même : 1) l'enfant colorie, 2) prend en photo ses coloriages et 3) hop ! comme par magie, ils se transforment en un dessin animé qui lui raconte une histoire !

Voici une petite vidéo de démonstration : <https://www.youtube.com/watch?v=mYhoOj-eB88>

L'application est gratuite à télécharger. Vous la trouverez sur Google Play et l'App Store.

Sur cette version, la voix des personnages est déjà pré-enregistrée, car l'idée est que l'enfant soit totalement autonome lors de l'activité. Les contenus sont disponibles sous format livre, à commander à votre libraire habituel ou à acheter sur la [boutique Wakatoon](#). Si vous souhaitez utiliser cette version, vous pouvez nous envoyer un mail à l'adresse bonjour@wakatoon.com et exprimer votre besoin.

Et pour découvrir en détail cette version, rendez-vous sur le site web de Wakatoon !
www.wakatoon.com