



Les formations sont conçues en partenariat entre



Le projet a bénéficié du Programme d'Investissements d'Avenir



PARCOURS

“PHOTO NUMÉRIQUE”



D-Clics
NUMÉRIQUES
Découvrir Décrypter Diffuser

INTRODUCTION ET CHOIX ÉDUCATIFS ET PÉDAGOGIQUES

Se construire une culture des images

Au travers des images, il nous semble nécessaire de travailler sur les représentations du réel pour que les enfants accèdent à une meilleure compréhension du monde dans lequel ils vivent et agissent.

Au regard de la diversité des conditions de réception des images, il est important de développer chez les jeunes, le sens critique, de créer des situations de mise à distance permanente de leurs propres utilisations des médias, des écrans, des images.

Se construire une culture des images, c'est traiter les questions de production, examiner les techniques qui créent l'effet de réel, prendre en compte les contextes de diffusion et de réception des images (individuelle et collective), s'approprier des codes de lecture.

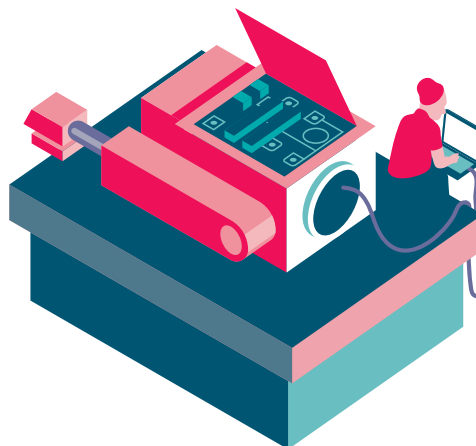
Culture et pratiques sociales

La culture ne se limite pas aux rapports que chacun peut entretenir avec des formes d'art et d'expression, elle est aussi constituée de pratiques sociales. Voir un film collectivement, en équipe, en grand groupe, en vidéoprojection, sur tablette ou sur grand écran... sont autant d'occasions de vivre une véritable démarche éducative visant la formation du spectateur. Pour aller au-delà de l'émotion, il est nécessaire d'accompagner la réception d'un film par des apports qui participeront à la construction d'un regard critique (partis pris de la réalisation, contextualisation du sujet du film...).

Favoriser des pratiques porteuses de coopération.

Les pratiques des jeunes se situent principalement dans des environnements consuméristes, de divertissement ou de services des plates-formes numériques... loin de contenus émancipateurs ou culturels. L'enjeu est aussi de faire découvrir, partager, accompagner, favoriser des pratiques de jeunes porteuses de coopération, d'accès à la culture et aux savoirs, d'apprentissages citoyens, plaçant les jeunes dans des situations actives de production et de publication qui soient émancipatrices.

Ces quelques propos introductifs au parcours vidéo du projet D-Clics numériques, tentent de donner quelques repères comprendre nos choix pédagogiques, ils visent à faire découvrir, décrypter, diffuser... et transmettre.





DÉCOUVRIR

Une première série d'activités nommée « Découvrir », intéresse l'éducation au regard, la culture des images, leurs codes de lecture et d'interprétation. Depuis l'ère du web 2.0, chacun peut produire, diffuser, commenter ou détourner des images. Si ces pratiques créées des formes de sociabilité, elles se situent dans un rapport à l'autre, aux autres, principalement au travers des réseaux sociaux numériques, où se pose la question de la perception individuelle des images, souvent dans immédiate.

D'où l'enjeu de créer des situations collectives « d'arrêt sur image » où l'on prend le temps de découvrir et de jouer sur des variations de réception d'images fixes.

Ces activités d'observation, jouées collectivement où par équipes, permettent la confrontation aux perceptions des uns et des autres, de questionner comment une image peut prendre un sens différent chez chacun. Déconstruire, re-construire, découper, assembler... pour en expérimenter les sens possibles d'une image, sont les principales consignes de cette famille d'activités.

L'activité « La photographie, toute une histoire », propose d'ouvrir la curiosité des enfants et des jeunes aux liens entre les inventions technologiques des appareils photo et la production d'images photographiques par tous, de l'argentique au numérique... la démocratisation de la photographie ne commence pas au smartphone !



DÉCRYPTER

En prolongement des activités de découverte et d'observation, nous créons des situations favorisant l'invention d'histoires photographiques par les enfants et les jeunes. C'est une démarche sur le récit à partir d'éléments déclencheurs – Observation, décryptage d'éléments clés de langage, réinvestissement de ces éléments dans des nouveaux récits à inventer et à prolonger dans les activités de la série « Diffuser ».

Chaque activité inclus des notions techniques et théoriques liées à la production d'image photographique, la cadre, la vitesse, la lumière, l'angle, l'ouverture... Ces savoirs faire donne le pouvoir d'agir sur le sens de ses productions et les messages à construire. Sous forme de mini-projets, les activités de « Décrypter » favorisent la coopération. L'observation, la production d'images / messages, l'expérimentation, le partage et la réception par les autres sont les points essentiels sur lesquels s'appuient ces activités.



DIFFUSER

L'intention globale dans « Diffuser » est de permettre aux enfants et aux jeunes de prendre une distance critique par rapport à ce média et leurs propres pratiques. Quand ces productions sont guidées par une intention de partage, elles portent une dimension de citoyenneté, d'éducation sociale.

Questions éthiques et de droits. La perspective d'une publication intègre des questionnements éthiques, de respect des droits (Auteurs, sources images...) de respect de l'image des participants, et dans un regard critique quant à l'usage des plates-formes en ligne utilisées.

Questions liées au collectif. La diffusion est un choix décidé par l'équipe au départ du projet (intention) et à la finalisation (validation). Lors de la conception d'un projet à sa réalisation, tous les choix seront collectifs.



UN PARCOURS QUI INTÈGRE LES GRANDS ENJEUX DE L'ÉCOLE DU SOCLE COMMUN

Le parcours "Vidéo et numérique", partie intégrante du projet de D-Clics numériques, répond aux enjeux de formation comme définit au décret n° 2015-372 relatif au socle commun de connaissances, de compétences et de culture du Ministère de l'éducation nationale, de l'enseignement supérieur et de la recherche.



« LES LANGAGES POUR PENSER ET COMMUNIQUER »

Le domaine 1 s'intitule « les langages pour penser et communiquer ». Il vise entre autres l'apprentissage des langages des arts.

« Ce domaine permet l'accès [...] à une culture rendant possible l'exercice de l'esprit critique. Il met en jeu des connaissances et des compétences qui sont sollicitées comme outils de pensée, de communication, d'expression... »

(Décret n° 2015-372).

Au travers du projet D-Clics numériques, parcours "Vidéo et numérique" l'élève expérimente des représentations du réel et accède à une meilleure compréhension du monde des images dans lequel il vit et agit. Au regard de la diversité des conditions de réception des images, l'élève développe son sens critique, il est mis en situations de mise à distance permanente de ses propres utilisations des médias, des écrans, des images.

Par les ateliers et application du parcours, il s'approprie des codes de lecture, de langage, examine les techniques qui créent l'effet de réel et prend en compte les contextes de diffusion et de réception des images (individuelle et collective).



« MÉTHODES ET OUTILS POUR APPRENDRE »

Le deuxième domaine, « les méthodes et outils pour apprendre » autrement dit, comment apprendre à apprendre, « L'élève est amené à résoudre un problème, comprendre un document, rédiger un texte... effectuer une prestation ou produire des objets ». Ce domaine vise entre autres un enseignement explicite des outils numériques. « La maîtrise des méthodes et outils pour apprendre [...] favorise l'implication dans le travail commun, l'entraide et la coopération », « ...il comprend les modes de production et le rôle de l'image ».

(Décret n° 2015-372)

Dans le parcours "Vidéo et numérique", l'élève sera amené à pratiquer ses assemblages vidéos en appui d'applications Declick, à partir de consignes, où le texte, l'image fixe ou animée sont des inducteurs de création. Il sera ensuite amené à co-construire un projet en équipe pour la création de courts métrages audiovisuels. Il apprend ainsi à travailler en équipe, partager des tâches, s'engager dans un dialogue constructif, négocier, chercher un consensus, gérer un projet, planifier les tâches et évaluer l'atteinte des objectifs.



« REPRÉSENTATIONS DU MONDE ET D'ACTIVITÉ HUMAINE »

C'est le domaine cinq du socle commun de connaissance, de compétence et de culture est une référence commune au parcours "Vidéo et numérique" des D-clics, « développer des capacités d'imagination, de conception, d'action de produire des objets [...] développe le goût des pratiques artistiques. Il permet en outre la formation du jugement est de la sensibilité esthétique ».

Les séances du parcours "Vidéo et numérique" permettent aux élèves de s'interroger sur leurs pratiques, de questionner leurs environnements et les services des plates-formes numériques qu'ils utilisent (principalement consuméristes). Le parcours favorise des pratiques porteuses de coopération, d'accès à la culture et aux savoirs, d'apprentissages citoyens, plaçant les jeunes dans des alternatives à leurs pratiques quotidiennes. Il propose des situations actives de production et de publication émancipatrices, favorisant un regard critique sur notre société dominée par les flux d'images.

Les diverses discussions autour de pratiques et environnements de l'image vidéo visent une meilleure compréhension de la société dite numérique et du monde contemporain dans lequel on vit.

« Ce domaine vise également [...] la construction de la citoyenneté en permettant à l'élève d'aborder de façon éclairée de grands débats du monde contemporain ». (Décret n° 2015-372).

S É
A N



**Retrouvez, ci-après, les 13
fiches séances et leurs annexes
qui vous permettront de pratiquer,
avec les enfants, l'ensemble
des activités proposées.**

SOMMAIRE

10, 11	SÉANCE 1	ANNEXE 2
12	SÉANCE 2	
13	SÉANCE 3	ANNEXE 1
14	SÉANCE 4	
15	SÉANCE 5	
16	SÉANCE 6	
17	SÉANCE 7	
18	SÉANCE 8	
19	SÉANCE 9	ANNEXES 1,2
20	SÉANCE 10	
21	SÉANCE 11	ANNEXES 1,2
22, 23	SÉANCE 12	ANNEXE 2
24	SÉANCE 13	ANNEXE 1

JEU DE LECTURE D'IMAGES PHOTOGRAPHIQUES

Descriptif général et enjeux

Découvrir des éléments de langage de la photographie.

Connaissances requises par les enfants pour aborder la séance

Aucune.

Objectifs pédagogiques

- S'exercer à lire et à mémoriser la composition d'une photographie. Repérer les éléments qui donnent un sens à la photographie.
- Découvrir la notion de codes dans l'image photographique.

Éléments d'évaluation des acquis enfants

Distinguer la description d'une interprétation d'une photo.

Déroulement

Des groupes de 4 personnes sont constituées, chaque groupe est installé à une table, face à l'écran de projection.

a. L'animateur donne les consignes suivantes :

Pour chaque photographie projetée, essayez de répondre à ces deux questions :

- Qu'avez vous vu sur la photographie ? (Descriptif de la photo)
- Que raconte cette image ? (Interprétation de la photo)

b. Projection des photographies (5 secondes par photo !)

c. Après chaque projection, les groupes se concertent et notent leurs réponses (3mn)

d. L'animateur donne la parole à chaque groupe, écoute les propositions de réponses et valide si celles-ci correspondent bien à la question posée avant de les noter sur un tableau.

La question « Qu'avez vous vu sur la photographie ? » correspond à la dénotation, c'est la description la plus objective de l'image. L'animateur vérifie que les propositions soient bien descriptives.

La question « Qu'évoque pour vous cette image ? » correspond à la connotation. C'est le domaine de l'interprétation. Il n'y a pas de bonne ou mauvaise réponse, libre court l'interprétation.

e. L'animateur projette ensuite la photo et s'appuie sur elle pour reprendre avec les jeunes chaque réponse, la valider et repérer les oublis éventuels concernant la question « Qu'avez-vous vu sur la photographie ? ».

Pour la question « Qu'évoque pour vous cette image ? », l'animateur demande à chaque groupe d'argumenter ses propositions (d'autres propositions peuvent surgir lors de la deuxième projection, où les jeunes ont plus

de temps pour « laisser parler » leur imaginaire). Quels sont des codes utilisés ? Qu'est-ce qui, dans la photo, oriente notre interprétation ?

Les codes

Les codes sont des conventions qui contribuent à la construction du sens des images.

Ils peuvent être spécifiques aux images et résultent du fait que toute image est une délimitation d'un espace en deux dimensions (= le cadrage), ou non spécifiques de l'image (on les retrouve par exemple au théâtre ou dans la vie quotidienne).

Codes spécifiques

Les codes de l'image (fixe et animée) définissent les paramètres du cadrage : échelles des plans, angles de prise de vue, profondeur de champ (voir annexe : Les cadrages - Échelle des valeurs de plans).

Codes non spécifiques

Les codes spatiaux nous parlent de la composition de l'image, du cadre. Ils peuvent mettre en relation le champ et le hors-champ.

Les codes culturels, les vêtements, les objets, les signes religieux, etc. nous informent de la situation sociale et du mode de vie des personnages, de l'époque de la scène.

Les codes couleurs (ou le noir et blanc) peuvent donner des indications temporelles ou symboliques à une scène. Il en va de même pour l'éclairage.

f. Projection de la photo suivante, même démarche avec 3 ou 4 photos (Projection rapide, concertation des groupes, propositions des groupes et prise de notes au tableau, projection longue de la photographie pour échanger sur les perceptions).

Boîtes à outils : ressources

- Téléchargez sur le site D-Clics le dossier: 80 photographies D-clics numériques



JEU DE LECTURE D'IMAGES PHOTOGRAPHIQUES

Aménagement et matériel spécifique nécessaire

- Salle avec écran ou mur de projection.
- Tableau type Paper board.
- Ordi et vidéo projecteur pour l'animateur.

Et si je dispose de plus de temps?

L'animateur peut proposer au groupe d'imaginer l'usage possible des photographies présentées. Si c'était la Une d'un journal, quel en serait l'évènement? - Si c'était l'image d'un film, quelle en serait l'histoire? Etc.

Capacités de l'animateur / Gestion du groupe

Pour cette activité, il est vivement conseillé de noter sur un tableau les réponses des jeunes sur deux colonnes, d'un côté les réponses de la première question, de l'autre, celles de la deuxième question. Ceci pour éviter toute contestation ou l'oubli de la part de l'animateur.

La photographie n'est projetée que quelques secondes, l'animateur veille bien à ce que chacun soit prêt et attentif.

Aller plus loin – Autres ressources

Constituer sa propre banque de photographies en variant les genres, presse, pub, people, historique, etc.



LA PHOTOGRAPHIE... TOUTE UNE HISTOIRE !

Descriptif général et enjeux

Les enfants découvrent les grandes étapes de l'histoire de la photographie.

Connaissances requises par les enfants pour aborder la séance

Aucune.

Objectifs pédagogiques

- Reconstituer l'évolution technique de la photographie à partir d'éléments visuels proposés.

Éléments d'évaluation des acquis enfants

- La chronologie est correcte.
- Les associations des images entre elles sont justes.

Déroulement

Des équipes de 4 personnes sont constituées, chacune est installée à une table avec le plateau / frise chronologique et 3 séries d'images.

Chacun a un plateau avec une frise chronologique et 3 séries d'images.

- Images d'appareils photographiques: chambre de voyage, polaroid, appareil télémétrique, boîte 6x9, etc.
- Images de supports sensibles.
- Images de photographies réalisées avec les appareils photographiques.

a. L'animateur présente la frise vierge et les images à disposition et donne les consignes du jeu aux équipes.

- Découper toutes les images.
- Reconstituer l'évolution technique de la photographie dans la frise chronologique en positionnant les appareils photographiques à la bonne période.

b. Chaque équipe expérimente sa reconstitution.

L'équipe peut faire une recherche sur Internet, en appui d'une sitographie proposée dans la boîte à outils.

c. Une fois terminé, l'animateur invite les équipes à se déplacer vers les frises. Chaque équipe commente, complète, la réalisation des autres équipes.

d. L'animateur projette ensuite la frise chronologique mise dans l'ordre que l'on trouve dans le document : Toute une histoire-1.pdf.

À défaut de vidéoprojecteur, l'animateur donne une impression du document par équipe.

L'animateur commente la frise en s'appuyant sur un complément de repères historiques, proposé dans le document : Toute une histoire-2.pdf

Aménagement et matériel spécifique nécessaire

- Optionnel : Salle avec écran, ordi et vidéo projecteur pour l'animateur.
- Ordinateurs ou tablettes connectés sur Internet.

Boîtes à outils : ressources

- Plateau de jeu en format A3 à imprimer, et images à imprimer et découper. Téléchargez sur le site D-Clics le fichier : Toute une histoire-1.pdf
- Complément historique pour l'animateur, téléchargez sur le site D-Clics le fichier : Toute une histoire-2.pdf
- Liens ressource pour les jeunes : www.collection-appareils.fr/
www.pearltrees.com/lesminous/l-histoire-appareil-photo/id14888261

Et si je dispose de plus de temps ?

La frise proposée pour le jeu de recherche est constituée de quelques éléments clés de l'histoire de la photographie.

Capacités de l'animateur / Gestion du groupe

Avoir une appétence pour l'histoire de la photographie, les inventions et les évolutions technologiques.



SÉANCE 3

Durée – 1 heure

LA VILLE-LETTRES

Descriptif général et enjeux

Les enfants découvrent la notion de cadrage.

Connaissances requises par les enfants pour aborder la séance

Aucune.

Objectifs pédagogiques

- Découvrir sa ville ou son environnement quotidien.
- Développer l'observation et se sensibiliser à la notion de cadrage.

Éléments d'évaluation des acquis enfants

Le cadrage correct des « lettres » est le principal acquis visé.

Déroulement

Le groupe est constitué en équipes de 3 personnes. Chacune est équipée d'un appareil photo.

a. (5 mn) L'animateur présente le fonctionnement de base de l'appareil photo et donne les consignes suivantes :

Réaliser une série de photos, chacune évoquant une lettre de l'alphabet en s'appuyant sur les formes des objets et autres éléments de l'environnement.

Le cadrage doit permettre une lecture immédiate et évidente des lettres.

Une consigne supplémentaire peut être donnée, composer un mot ou son prénom par exemple.

b. (40 mn) Réalisation des photos, montage des lettres sur un support de mise en page (Logiciel dessin de Libre Office).

c. (15 mn) Une fois terminé, chaque équipe présente son montage au groupe.



Aménagement et matériel spécifique nécessaire

- Un appareil photo par équipe de 3.
- Salle avec écran, ordi et vidéoprojecteur pour l'animateur.

Boîtes à outils : ressources

Traitement numérique, retouche photo :
photophiltre
Gimp

Logiciel de retouche d'image en ligne :
<https://pixlr.com/editor/>
Libre Office

Capacités de l'animateur / Gestion du groupe

En amont, prévoir un itinéraire en vérifiant visuellement la possibilité des « lettres » à prendre en photo.

Et si je dispose de plus de temps ?

Cette séance étant basée sur l'observation et l'imaginaire, on peut varier les consignes, rechercher des lettres et des chiffres dans l'environnement, écrire un mot et le faire deviner au groupe, réaliser des panneaux pour nommer une salle de l'école ou du centre de vacances...

Aller plus loin – Autres ressources

Le cadrage souhaité de son sujet (de sa « lettre ») n'est pas toujours possible lors de la prise de vue, à cause de la distance, de l'accessibilité ou à cause des limites de la fonction zoom de son appareil photo. Un prolongement est possible en proposant de retoucher ses photographies, recadrer chaque sujet à l'aide d'un logiciel de traitement de l'image.



LA CARTE POSTALE

Descriptif général et enjeux

Reproduire en photo le sujet d'une carte postale.
Appréhender la notion de cadre et de point de vue.

Connaissances requises par les enfants pour aborder la séance

Connaître les fonctions de base selon l'appareil photo, enregistrement et lecture de contrôle des photos.
À partir de 10 ans.

Objectif pédagogique

- Appréhender la notion de cadre et de point de vue.
- Découverte de l'environnement par la photographie.

Éléments d'évaluation des acquis enfants

Le cadrage de la photo réalisée correspond à celui de la carte postale.

Déroulement

Préparation en amont de l'activité : L'animateur choisi les cartes postales (éviter les prises de vue aériennes) en vérifiant que l'endroit des prises de vue est accessible et que les distances entre chaque lieu ne sont pas trop importantes.
L'animateur présente l'activité au groupe en précisant les contraintes de temps et d'espace.
Le groupe compose des équipes de 3 personnes maximum, chacune est équipée d'un appareil photo.

a. Choix des cartes postales. Les enfants sont divisés en groupes de trois et doivent repérer d'où a été prise la photo se trouvant sur les cartes postales qui leur sont proposées. Puis choix d'une des cartes par les équipes.

b. Organisation des prises de vues. Il s'agit pour les enfants de situer plus précisément le lieu où ils devront se rendre pour prendre la photo. Ils peuvent s'aider d'un plan, faire des recherches avec Google-map, demander à des passants... Une fois le lieu trouvé, ils doivent refaire une photo similaire en termes de cadrage, d'environnement et de point de vue.

c. Au retour chaque équipe présente ses productions.



Variante 1

Il est possible de proposer aux enfants, dans un premier temps, de prendre la photo de leur choix de l'environnement. Au bout d'une demie heure, tous les groupes se rejoignent, nous imprimons les photos et les équipes doivent retrouver l'endroit d'où a été prise la photo par le groupe et reprendre une photo à l'identique.

Variante 2

Nous pouvons donner plusieurs cartes postales au groupe et transformer l'activité en jeu de piste. Les photographies réalisées deviennent les traces du passage de l'équipe au différentes étapes.

Aménagement et matériel spécifique nécessaire

- Cartes postales de l'environnement proche.
- 1 appareil photo par équipe.

Boîtes à outils : ressources

Connexion appli google-map

Capacités de l'animateur / Gestion du groupe

Organiser l'activité de manière sécurisée. L'animateur doit connaître le périmètre et choisir des photos qui sont facilement reproductibles.

Et si je dispose de plus de temps ?

Faire un travail d'observation des différences entre la carte postale et la photo prise par les enfants (paysage, mobilier urbain, vie sociale, etc), en particulier si la carte postale est très ancienne.

Aller plus loin – Autres ressources

Faire des recherches historiques sur la carte postale, rechercher les illustrations d'un même sujet à des époques différentes, en appui des nombreux sites dédiés à la carte postale.

LA PHOTO ILLUSION

Descriptif général et enjeux

Création d'illusion d'optique en jouant avec la profondeur de champs.

La création de photographies avec des trucages simples contribue à développer un regard critique face aux images diffusées sur le net.

Appréhender la notion de cadre et de point de vue.

Connaissances requises par les enfants pour aborder la séance

Rechercher des photos jouant sur des illusions d'optique est un plus.

À partir de 10 ans.

Objectif pédagogique

- Comprendre le principe de la profondeur de champ et de plans.

- Jouer avec le sens des images.

- Développer l'imaginaire et la créativité.

Élément d'évaluation des acquis enfants

S'approprier les notions de plans et de profondeur de champs.

Créer des images en équipe.

Déroulement

Cette activité permet de créer des illusions d'image, mais sans retouche. Tout se fait lors de la prise de vue. De nombreuses illusions sont possibles, jouer avec les rapports de volume, de taille, de poids... entre des objets, entre des objets et des personnes, etc.

a. L'animateur présente les consignes de la séance, le principe de la profondeur de champs et la notion de plan. Pour faciliter la compréhension des enfants, il est conseillé d'utiliser des supports visuels.

En très simple :

- La profondeur de champ correspond à la zone de l'espace dans laquelle doit se trouver le sujet à photographier pour que l'on puisse en obtenir une image nette.

- Le premier plan désigne l'objet situé à l'avant de la photo.

- Le second plan désigne ce qui se trouve derrière le sujet ou l'objet en premier plan.

- L'arrière plan est en quelque sorte le fond de l'image.

b. Organisation des prises de vues. Les enfants sont divisés en équipe de trois. Les enfants installent leur appareil de prise de vue sur un pied. Il positionne un objet à 20 cm environ devant l'objectif.

Pour cela plusieurs méthodes sont possibles :

- Quelqu'un maintient un objet, l'objet est fixé ou l'objet est posé sur un support. Voir fig 1

- Le deuxième choix est de placer un personnage au premier plan et autre sur un autre plan plus éloigné. Voir fig 2

Ce qui est recherché est de donner l'illusion que les personnages sont sur le « même plan ».



Figure 1



Figure 2

Aménagement et matériel spécifique nécessaire

- 1 appareil photo et 1 pied par équipe.

- Tout objet permettant de jouer et de proposer une scénarisation (ballon, tasse, boîte etc.).

Boîtes à outils : ressources

Un appareil photo reflex avec plusieurs objectifs est un plus.

Apport théorique sur la profondeur de champ :

<https://www.youtube.com/watch?v=RX2HuS0i6ys>

Capacités de l'animateur / Gestion du groupe

Organiser l'activité de manière sécurisée.

L'animateur doit délimiter un périmètre de prise de vue.

Et si je dispose de plus de temps ?

Imaginer une légende pour chaque photo.

Cette activité ne demande que peu de préparation et pas de traitement de l'image. Elle est donc très facile à mener sur un temps court en intérieur, et également lors d'une sortie sur un temps plus long, et en utilisant les objets de l'environnement.

Aller plus loin – Autres ressources

Cette activité peut être une introduction aux images truquées, retouchées, détournées... dans la publicités ou dans une situation de désinformation.

LE « LIGHT PAINTING » : DESSINE ET DEVINE

Descriptif général et enjeux

Jeu photographique utilisant la technique du « *light painting* ».

Connaissances requises par les enfants pour aborder la séance

Aucune

Objectif pédagogique

- Comprendre des principes de la photographie - vitesse / lumière / focale.

Éléments d'évaluation des acquis enfants

Savoir varier la durée d'exposition d'un appareil photo.

Déroulement

Le principe

La technique du *light painting drawing* consiste à utiliser des sources de lumières mobiles ou fixes afin de peindre des formes lors de la prise de vue. Pendant les plusieurs secondes voir minutes de temps de pose, le capteur de l'appareil photo enregistre les déplacements des lumières instantanément tout en intégrant la scène environnante. Étant en mouvement et portant des vêtements sombres, je n'apparais que rarement de façon fantomatique sur les photographies réalisées.

L'appareil : il est possible de réaliser du *light painting* avec n'importe quel appareil permettant la gestion du temps de pose qui correspond au temps disponible pour réaliser les *light painting*. Il est intéressant de plus de pouvoir régler la sensibilité (ISO) ainsi que l'ouverture de l'objectif.

Les lampes : qui vont bien (pour faire des traits fins, des « pinceaux », des couleurs différentes, etc). Le choix des lampes se fait principalement en fonction de l'épaisseur du trait voulu ainsi que de la couleur. Quand le *light painting* est réalisé à une distance importante de l'appareil, une lampe puissante est recommandée afin d'optimiser la visibilité du *light painting* sur l'image.

Les accessoires importants : (pied, flash éventuel, etc) : Le trépied est l'accessoire indispensable dans le cas où la scène doit être nette avec de longs temps de pose. Une télécommande (filaire, sans fil) ou une fonction de retardateur sur l'appareil permet de déclencher la prise de vue sans manipuler l'appareil ce qui minimise les vibrations éventuelles (flous de bougé) et permet au *light painter* d'être correctement placé dès le début de la prise de vue.

Déroulement

Le groupe se répartit en deux équipes.

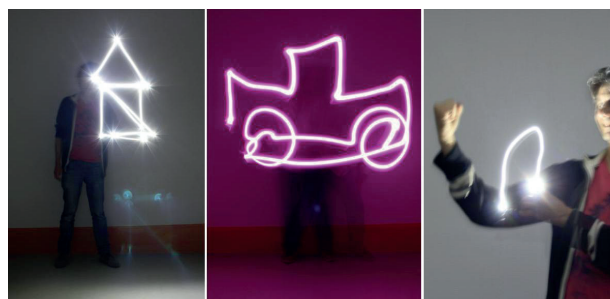
Dans une équipe (A), les joueurs à tour de rôle viennent dessiner devant l'appareil photo avec une source de lumière.

Dans l'autre équipe (B), les joueurs doivent deviner le mot dessiné.

Chaque joueur de l'équipe A doit réaliser un dessin sur aucun support, simplement en déplaçant sa lampe devant lui afin de réaliser un dessin dans le vide.

Pour ce faire il doit utiliser tout le temps de la durée d'exposition, qui peut varier au fil du jeu.

Au moment du déclenchement de l'appareil, l'affichage sur l'écran donne la réponse en rendant visible le dessin de lumière (*light painting*).



Aménagement et matériel spécifique nécessaire

- Appareil photo numérique + pied.
- Un moniteur télé assez grand (avec câbles pour relier l'appareil photo) pour un retour image collectif.
- Des lampes torches, leds ou smartphones.

Boîtes à outils : ressources

- Repères et histoire du *Light painting*

https://fr.wikipedia.org/wiki/Light_painting

Capacités de l'animateur / Gestion du groupe

Maîtriser les réglages de l'appareil photo.

Et si je dispose de plus de temps ?

Cette séance étant basée sur l'observation et l'imaginaire, on peut varier les consignes, rechercher des lettres et des chiffres dans l'environnement, écrire un mot et le faire deviner au groupe, réaliser des panneaux pour nommer une salle de l'école ou du centre de vacances...

Aller plus loin – Autres ressources

L'acquisition de cette technique pourra être ré-exploitée lors d'un projet de récit tel le roman photo, faire l'objet d'un projet d'exposition sur une thématique, ou encore, lors de la réalisation d'affiche d'information.

LA PHOTOGRAPHIE EN RELIEF

Descriptif général et enjeux

Découvrir et expérimenter la fabrication de photographies en relief. Les enfants s'approprient la chaîne numérique suivante, prise de vue, importation des fichiers, utilisation d'un logiciel d'assemblage et exportation de leur production.

Connaissances requises par les enfants pour aborder la séance

Pour l'animateur, maîtrise de Z'glyph (moins d'une heure d'apprentissage).

Objectif pédagogique

- Compréhension de la vision en relief.
- Expérimenter pour comprendre.

Éléments d'évaluation des acquis enfants

Compréhension du procédé technique et capacité à le reproduire en autonomie.

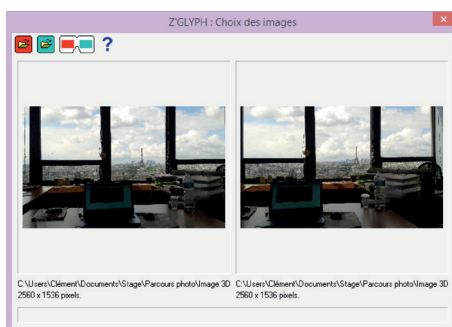
Déroulement

L'activité s'appuie sur le logiciel Z'Glyph (logiciel gratuit). Il permet la construction très simple d'images stéréoscopiques du type anaglyphique, visible avec des lunettes spéciales rouge et cyan. Le groupe compose des équipes de 2 ou 3 enfants. Chacune est équipée d'un appareil photo et suit les étapes suivantes :

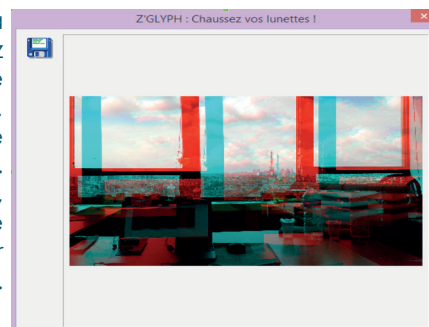
1. Réfléchir au cadrage spécifique de la photo en relief : la nécessité de multiplication des plans pour accentuer la notion de relief.
2. Prise de vue de deux photographies (décalées d'environ 6-7 cm) : la première correspondra à la vision de l'œil gauche et la seconde étant décalée à droite celle de l'œil droit.
3. Transférer les photos de la carte mémoire vers l'ordinateur et composer l'anaglyphe à l'aide de Z'glyph (très simple d'usage).
4. Lire sur écran le résultat avec les lunettes.

Captures d'écrans du logiciel Z'glyph

Cliquez sur le dossier rouge et sélectionnez l'image prise pour le point de vue gauche, faites la même chose pour le dossier bleu et l'image prise pour le point de vue droit.



Une fois que cela est fait, cliquez sur la paire de lunettes... votre anaglyphe est fini. Pour l'enregistrer, il ne vous reste plus qu'à cliquer sur la disquette.



Aménagement et matériel spécifique nécessaire

- Un ou plusieurs ordinateurs PC équipés du logiciel Z'glyph.
- Quelques paires de lunettes anaglyphes (filtre rouge bleu, environ 11€ pour 100 exemplaires).
- Appareils photos numériques.

Boîtes à outils : ressources

Télécharger Z'Glyph
<http://chv.chez-alice.fr/anaglyphes/>

Capacités de l'animateur / Gestion du groupe

Pour l'animateur, maîtrise de Z'glyph. Prévoir suffisamment de lunettes pour le groupe.

Aller plus loin – Autres ressources

Explorer l'histoire de la photographie en relief.
<http://www.galerie-photo.com/photographie-en-relief.html>
<http://jacques.labarre.pagesperso-orange.fr/web/index.htm>
Différence entre photo stéréo et Réalité Virtuelle (VR) ?

Et si je dispose de plus de temps ?

Utiliser l'application pour smartphone Camera 3 D pour réaliser très facilement des couples stéréoscopiques. Les visionner avec des visionneuses genre Google Cardboard ou équivalent (3€ sur internet). Faire chercher pour une deuxième séance des cartes stéréo genre Lestrade avec leurs visionneuses et discuter sur les images.

Boîtes à outils : ressources

Smartphone et l'application Camera 3D (1,75€) avec Google Cardboard ou équivalent.

LA PHOTO DE FAMILLE

Descriptif général et enjeux

Activité qui permet, grâce à la photographie, de faire connaissance avec un nouveau groupe.

Connaissances requises par les enfants pour aborder la séance

Aucune. Activité adaptée aux enfants à partir de 6 ans.

Objectif pédagogique

- Découvrir les centres d'intérêts de chacun.
- Mémoriser des informations sur chaque photographie.

Éléments d'évaluation des acquis enfants

Mémoriser le sujet et les informations de chaque photographie.

Déroulement

L'animateur, à l'initiative de l'activité, prépare une liste de mots pendant un échange avec les enfants sur leurs préférences de loisirs, goûts musicaux, mode de vie, origine géographique etc.

Il peut être intéressant de cibler un domaine particulier en lien avec les D-Clics : les usages numériques, les goûts cinématographiques, les expériences de pratiques de l'image, etc...

L'animateur rassemble ensuite le groupe dans un espace qu'il a choisi pour les prises de vues.

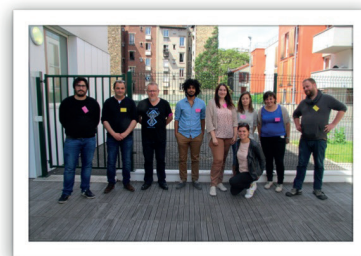
L'appareil photo est posé sur un pied et cadre un décor vide.

L'animateur présente l'activité et les consignes aux enfants.

a. À chaque situation ou mot énoncé par l'animateur, les enfants qui se sentent concernés vont dans le champ de l'appareil photo et l'animateur prend le cliché. Le choix des mots évoque les modes de vie, les goûts, les loisirs, etc.

b. Après une série de mots et prise de vue, l'animateur invite les enfants à proposer d'autres mots ou situations qui seront les informations qu'ils souhaiteront connaître du groupe.

c. Une fois les photos prises (une vingtaine), le groupe se retrouve pour visionner celles-ci (par projection ou après les avoir imprimées) et le groupe tente de se souvenir de la situation ou le mot qui était posé. C'est un moment pour prolonger l'échange en début de séance sur les centres d'intérêt des enfants.



Aménagement et matériel spécifique nécessaire

- 1 appareil photo numérique et un pied pour l'ensemble du groupe
- 1 ordinateur

Boîtes à outils : ressources

Pour enrichir cette activité et la diversifier, un article à lire : « La photo de famille et ses usages communicationnels » sur : <https://etudesphotographiques.revues.org/3502>

Et si je dispose de plus de temps ?

Dans un deuxième temps, l'activité peut être prise en charge par les enfants.

À tour de rôle, chaque enfant peut proposer « un mot » au reste du groupe et prendre la photo.

Capacités de l'animateur /

Gestion du groupe

Il est préférable de proposer cette activité en début de séjour, ou de stage pour apprendre à connaître le groupe. En proposant des questions sur les usages numériques, les pratiques de l'image, on peut identifier quelques attentes et savoir-faire du groupe.

EXPRESSION EN IMAGE

Descriptif général et enjeux

Les images sont un moyen d'expression. Cette activité permet d'interroger le sens de l'image pour celui qui la produit et la diffuse, et pour celui qui la reçoit.

Connaissances requises par les enfants pour aborder la séance

Prise de vue, cadrage.

Objectifs pédagogiques

- Exprimer un mot, une idée, un diction, construire un message en image.
- Expérimenter les notions de cadrage.

Éléments d'évaluation des acquis enfants

- Capacité à travailler en coopération.
- Exploitation de l'environnement.
- Utilisation judicieusement des divers cadrages.

Déroulement

Le groupe compose des équipes de 3 personnes. Chacune est équipée d'un appareil photo, d'un smartphone ou d'une tablette.

a. L'animateur présente les consignes de la séance :

Situation 1 : Exprimer un mot en 3 photos

- Chaque équipe pioche une carte où est inscrit 1 mot parmi un ensemble de carte proposé par l'animateur.
- Chacune réalise 3 photos qui doivent exprimer le mot. Les photos non utilisées sont supprimées de l'appareil.

Situation 2 : Exprimer un mot abstrait

- Les équipes ont libre court à leur imagination. L'animateur peut orienter en proposant d'exprimer un sentiment, la joie, la peur, le dégoût, etc. Il n'y a pas d'obligation pour les enfants d'apparaître sur la photo. Tout dans l'environnement peut être utilisé pour exprimer un mot abstrait, jouer à assembler des objets entre eux.

b. Réalisation des photos - Au retour des prises de vues, assemblage des photos sur un support de mise en page (Logiciel dessin de Libre Office).

c. Présentation des travaux de chaque équipe au groupe sous forme de jeu. L'animateur prend en charge la vidéo projection. Chaque équipe fait deviner aux autres l'idée qui est exprimée en image.

Attention : l'usage du smartphone nécessite le transfert des images sur un ordinateur. Anticiper contraintes de connexion et les temps de transfert.

L'utilisation du smartphone personnel des participants est déconseillé, sauf si un transfert image par image est possible via le bluetooth par exemple, pour ne pas avoir accès à l'ensemble du contenu du smartphone. Favoriser la tablette avec carte mémoire.

Aménagement et matériel spécifique nécessaire

- 1 appareil photos par équipe de 3 participants ou tablette ou smartphone du centre.
- Vidéoprojecteur ou moniteur TV.
- Connectiques pour les smartphones.

Boîtes à outils : ressources

Annexe : Les cadrages, échelles de plan.

Capacités de l'animateur / Gestion du groupe

Selon le choix de l'appareil de prise de vue choisi, l'animateur prévoit un temps de prise en main.

- Mise en marche, le mode prises de vues et le mode lecture et suppression des images. Le mode Programme ou Automatique est conseillé dans un premier temps pour une mise rapide en activité.
- Modalités technique de transfert des images sur l'ordinateur, etc.

Et si je dispose de plus de temps ?

Suivant le savoir-faire technique des enfants, ceux-ci peuvent prendre en charge le transfert des images, la mise en page et la vidéoprojection.

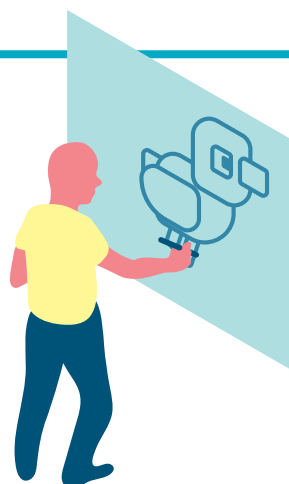


PHOTO À LA UNE !

Descriptif général et enjeux

La photographie occupe une place importante dans la presse, en particulier dans la composition de la Une d'un journal. Cette activité propose une démarche en trois étapes pour jouer à transmettre une information par une photo, et créer une Une d'un journal.

Connaissances requises par les enfants pour aborder la séance

Une sensibilisation à la photo de presse est incluse dans le déroulement de l'activité.

Objectif pédagogique

- Apprendre à transmettre une information à partir d'une photo. - Se sensibiliser à photographie de presse.

Éléments d'évaluation des acquis enfants

Réinvestir les connaissances de la séance 1. Capacité à transmettre un message en photo.

Déroulement

Introduction : L'animateur sélectionne 3 ou 4 photographies de presse et propose aux enfants de s'exprimer sur ce qu'elles évoquent : évènement type, sentiments, message principal.

Sources :

- Images de presse. Photos et dessins de presse. Canopé et Clemi - Sources à télécharger uniquement pour un usage pédagogique. Lien dans boîte à outils.
- <http://www.decryptimages.net/>



l'information avant de vérifier l'intention de départ écrite sur le morceau de papier.

c. On détermine ensuite collectivement les écarts entre l'information qu'a voulu faire passer l'équipe et l'interprétation des autres.



Étape 2 - Créer une photo et faire deviner un évènement.

d. Chaque équipe choisit l'information d'un évènement à transmettre en photo à partir d'une liste proposée par l'animateur (un évènement culturel comme le salon du livre, un spectacle ou encore un appel au don pour une cause humanitaire, une campagne de sensibilisation, etc.).

e. Comme pour l'étape 1, les équipes réalisent des photos, en sélectionnent une à présenter aux autres équipes, et échange collectif sur la composition, la construction du message en lien avec l'évènement choisi.

Étape 3 - Réaliser la Une d'un journal.

f. Dans la continuité des étapes 1 et 2, les équipes, cette fois, imaginent la Une d'un journal et proposent un gros titre et une photographie sur un sujet / évènement de leur choix.

Organisation. Les enfants sont divisés en équipe de trois.

Étape 1 - Créer une photo et faire deviner une information simple.

a. Chaque équipe choisit une information simple à transmettre et l'écrit sur un morceau de papier (une personne lit le journal, boit un café, écrit une lettre...).

Après avoir partagé ses idées sur la composition de la photo à réaliser (quelle info à faire passer ? que mettre dans le cadre ? etc.), l'équipe réalise une série de photos transmettant l'information choisie.

b. Tri et sélection d'une photo à projeter. Lors d'une projection collective, les autres équipes doivent deviner

Aménagement et matériel spécifique nécessaire

1 appareil photo et un ordinateur par équipe.
1 vidéo projecteur.

Boîtes à outils : ressources

Images de presse. Photos et dessins de presse.
<http://www.cddp95.ac-versailles.fr/toutes-les-ressources/education-aux-medias-et-a-l-image/article/images-de-presse-photos-et-dessins-2089>

Capacités de l'animateur / Gestion du groupe

Collecter des sources diverses, journaux locaux, nationaux et internationaux.

Et si je dispose de plus de temps ?

Organiser une revue de presse, comparer les Unes, choix des photographies.

Aller plus loin – Autres ressources

Élargir l'activité au-delà de la presse papier, aborder les magazines, les sites d'info en ligne.

LE REPORTAGE PHOTOGRAPHIQUE

Descriptif général et enjeux

S'informer et comprendre son environnement proche / retranscrire une réalité par l'image.

Connaissances requises par les enfants pour aborder la séance

Sensibilisation au sens de l'image, initiation à la prise de vue.

Objectif pédagogique

- S'informer et comprendre.
- Donner du sens par la photo.
- Construire un récit en images.

Éléments d'évaluation des acquis enfants

Capacité à travailler en équipe. Application des acquis de la séance 2.

Déroulement

En général, le reportage est une description d'un événement. Cela nécessite de se documenter au préalable, essayer d'en savoir le plus possible sur tous les aspects de la situation. Lors de la mise en forme de son sujet, l'équipe relate ce qu'elle a vu et entendu. Un reportage se lit, s'écoute ou se regarde comme une courte histoire, stylisée par son auteur. Le journaliste construit un récit, une introduction, un développement et une conclusion. Le lecteur (ou le téléspectateur ou l'auditeur) découvre l'événement à travers l'expérience relatée du journaliste.

L'animateur présente l'activité *Reportage photographique* en appui de cette courte définition ci-dessus.

Deux points importants : le reportage décrit un sujet, un événement, une manifestation culturelle, un univers professionnel ou de la vie quotidienne, ... le choix du sujet s'appuie sur du réel.



Chaque équipe de reporters doit bien penser dès le départ qu'il s'agit de construire un récit en images qui sera présenté aux autres équipes, éventuellement diffusé à un plus large public.

Le groupe compose des équipes de 4 personnes maxi. Chacune est équipée d'un appareil photo, d'un smartphone ou d'une tablette.

a. (1h) L'animateur présente les consignes de la séance :

Les enfants par groupes de 4 choisissent un sujet à traiter en reportage photographique et répondent aux 5 questions suivantes : Qui ? Quoi ? Où ? Quand ? Pourquoi ?

L'animateur valide la faisabilité du reportage, aide à la préparation des prises de vues, à l'organisation des rendez-vous si besoin.

Un rappel des cadrages types et des notions de langage vues en séance 2 sont utiles.

b. (1h) Réalisation des photos . Chaque équipe réalise environ 10 photos qui répondent aux 5 questions posées lors de la préparation.

Cette phase de réalisation peut s'étaler sur différents temps, durant le temps périscolaire et hors temps périscolaire. C'est un projet qui doit laisser aux enfants le temps nécessaire au repérage et à l'organisation des rendez-vous éventuels pour les prises de vues. Lors de la préparation, penser à prévoir des formulaires d'autorisation de prise de vue et de diffusion aux personnes photographiées. (Annexes)

c. (1h) Mise en forme : choix des photos, écriture des légendes, traitement de l'image. Impression des photos et aménagement d'un espace de présentation.

Aménagement et matériel spécifique nécessaire

- 1 appareil photo par équipe.
- 1 ordinateur par équipe.
- Lecteur de cartes.
- Imprimante ou vidéoprojecteur.
- Ciseaux, colle, cutters, feuilles cartonnées pour une exposition.

Boîtes à outils : ressources

Retouches photo en ligne avec : <https://pixlr.com/editor/>
Guide de cadrages, et échelles de plan en annexes.
Formulaire autorisation de prise de vue.

Capacités de l'animateur / Gestion du groupe

Organiser avec les enfants un échéancier décrivant les différents temps de réalisation pour bien suivre l'évolution de chaque équipe.

Et si je dispose de plus de temps ?

Cette activité est tout à fait appropriée à un séjour de vacances ou une classe découverte.

Aller plus loin – Autres ressources

On peut imaginer un reportage sans légende, composé uniquement de photographies.

LE ROMAN PHOTO

Descriptif général et enjeux

Expérimenter le récit photographique de fiction.

Connaissances requises par les enfants pour aborder la séance

Petite expérience d'écriture de fiction. À partir de 10 ans.

Objectif pédagogique

- Transformer l'information texte en une série d'images photographiques.
- S'initier aux outils informatiques de mise en page et de retouche d'image.
- Apprendre à construire un récit en images en exploitant les divers cadrages.

Éléments d'évaluation des acquis enfants

Contribuer à organiser un mini projet en 3 étapes. Acquisition de la chaîne numérique photo.

Déroulement

Cette activité demande du temps. Elle nécessite en effet plusieurs étapes :

Séance 1 : Écriture de l'histoire, des dialogues et découpage en plans.

Le groupe compose des équipes de 4 personnes. Le groupe crée, imagine une histoire, dans une dynamique de groupe avec l'objectif de se mettre d'accord sur un texte final.

Pour mettre les enfants au travail sur l'écriture d'un petit synopsis, un choix de trois propositions d'accompagnement est proposé.

- **Choix 1** : Écriture d'un petit synopsis par les enfants à partir d'un sujet simple, par exemple autour de l'école : un élève arrive en retard à l'école, un élève a perdu son cartable, l'école est déserte... On peut également aider les enfants en leur donnant des contraintes supplémentaires : imaginer une histoire comique, tragique etc.

- **Choix 2** : L'animateur-trice raconte une histoire aux enfants, ceux-ci se l'approprient par une écriture personnelle en équipe.

- **Choix 3** : Utilisation de l'application « Histoire à inventer » du parcours vidéo. Lancer l'application « histoire à inventer », afficher l'image choisie et le bruit. Inventer une histoire en quelques lignes où l'image et le bruit seront un des éléments de la narration, le début, l'évènement intermédiaire ou la chute.

Le texte sert de base de travail, il décrit le contexte, les divers personnages, le début, les évènements intermédiaires et la chute de l'histoire. Écriture des dialogues.

Séance 2 : Écriture du story-board et prises de vues (se limiter à 10 vignettes). Il est important de bien décrire ce que l'on va voir à l'image, cela va déterminer les décors, les accessoires et les déguisements.

Pour guider les enfants, proposition de remplir un tableau à plusieurs entrées : lieu, décor / personnages / actions / échelle de plan / bulles et cartouches. (Voir en annexe, le document guide sur les Cadrages, échelles de plan et angles de prise de vue et proposition de planche de story-board). Une fois le story-board réalisé, peuvent alors commencer les prises de vue.

Chaque équipe doit choisir quels sont les éléments visuels importants et indispensables à la compréhension de l'histoire.

L'animateur-trice invitera à numéroter les photos car elles ne seront pas forcément prises dans l'ordre dans lequel elles seront assemblées et lues. L'animateur-trice conseillera aussi les enfants de prévoir, lors de la prise de vue, les espaces pour insérer les bulles de dialogue. Il faudra alors faire attention à ce que celles-ci soient lisibles lors de la mise en page.

Séance 3 : Tri et traitement des photographies, recadrage, contraste... via un logiciel de retouche d'images.

Intégration des photos dans une mise en page via Libre Office (format dessin) et intégration des textes. Impression ou exportation en PDF.

Boîtes à outils : ressources

- Libre office pour la mise en page.
- Retouches photo en ligne avec : <https://pixlr.com/editor/>
- Application Histoire à inventer sur : <http://apps.colombbus.org/dclics/> (Choisir « Histoires à inventer »)
- Guide cadrages en annexes.

LE ROMAN PHOTO

Aménagement et matériel spécifique nécessaire

- Appareils photos, tablettes ou smartphone pour la prise de vue.
- Ordinateurs avec Libre Office.
- Connexion internet.
- Déguisements, décors... en rapport avec l'histoire.

Capacités de l'animateur / Gestion du groupe

Maîtriser la mise en page dans Libre Office et un outil de retouche d'images.

Et si je dispose de plus de temps ?

Créer un roman photo plus long où chaque équipe prend en charge la réalisation d'un chapitre ou une partie de l'histoire. Autre possibilité, réaliser un roman photo sonore où les textes sont remplacés par l'enregistrement des voix. Cela conditionne l'utilisation d'un logiciel de montage vidéo pour l'assemble des images et des sons.

Aller plus loin – Autres ressources

Transformer le roman photo réalisé en scénario de court-métrage à créer dans le parcours vidéo.



L'AUTO-PORTRAIT, LA REPRÉSENTATION DE SOI

Descriptif général et enjeux

Maîtriser l'image de soi, diversifier sa photo de profil dans les réseaux sociaux.

Connaissances requises par les enfants pour aborder la séance

À partir de 9 ans.

Objectif pédagogique

- Se présenter ou se représenter en composant une image de soi.

Élément d'évaluation des acquis enfants

- Réaliser plusieurs auto-portraits avec des intentions différentes. Contribuer aux prises de vues des autres.

Déroulement

Le groupe compose des équipes de 3 personnes. Chacune est équipée d'un appareil photo.

a. L'animateur présente une définition de l'auto-portrait qui est aussi la consigne de la séance : se présenter ou se représenter par une photo intégrant des informations que l'on souhaite partager et communiquer aux autres. L'animateur peut s'appuyer sur quelques exemples d'auto-portraits d'artistes célèbres. (Voir : *Aller plus loin* et annexe)

b. Temps de prise en main de l'appareil : mise en marche, le mode prises de vue et le mode lecture et suppression des images (le mode Programme ou Automatique est conseillé).

c. Chaque enfant se met en scène, choisit le lieu et ses accessoires.

Dans déroulement: L'animateur peut s'appuyer sur quelques exemples d'auto-portraits d'artistes célèbres sur le site : <http://www.autoportraits.net/>
Plusieurs possibilités de réalisation :

- L'auto-portrait est réalisé par l'enfant face à un miroir (en se décalant légèrement de l'appareil).
- L'enfant donne les indications de cadrage à un deuxième enfant qui prend la photo, prise de vue et permutation des rôles.
- L'enfant met en scène un objet ou autre... qui lui permet de dire quelque chose de lui-même.

d. La valorisation

C'est un moment important où chaque production est soumise au groupe.

À partir d'un tirage papier ou lors d'une vidéo projection, le groupe donne sa lecture les auto-portraits présentés, le message de l'auteur.

Les réalisations peuvent être utilisées en tant qu'image de profil de son réseau social.

Aménagement et matériel spécifique nécessaire

- Un appareil photo numérique pour 2 enfants.
- Ordinateur.

Boîtes à outils : ressources

Traitement numérique, retouche photo :

Photophiltre

Gimp

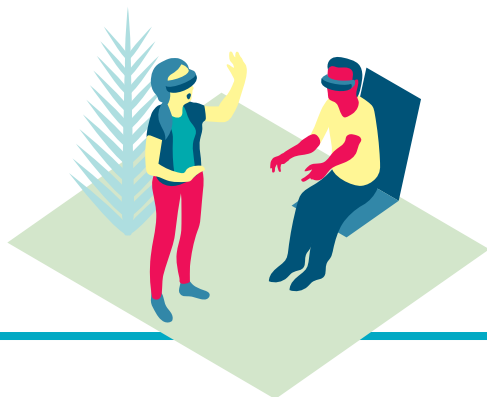
Logiciel de retouche d'image en ligne :

<https://pixlr.com/editor/>

Et si je dispose de plus de temps ?

Variante.

Chaque enfant imagine l'auto-portrait d'un personnage pour illustrer un dictionnaire de célébrités en 2037. Il comprend une photo qui peut être composée d'objets, truquée, avec ou sans représentation humaine et accompagnée d'une courte biographique.



Capacités de l'animateur / Gestion du groupe

Travailler sur sa propre image n'est pas simple, l'animateur doit veiller à la bienveillance de la séance.

Aller plus loin – Autres ressources

Pour lancer l'activité ou la clore, l'animateur peut projeter quelques réalisations d'auto-portraits célèbres. C'est un temps de lecture d'images où l'on tente de deviner, d'interpréter le « message » de l'artiste. Échange sur la composition de la photo.

https://www.photo-arago.fr/C.aspx?VP3=CMS3&VF=GPPO26_3_

<http://www.autoportraits.net/>

S Y

N T

H È

S E



VUE SYNTHÉTIQUE DU PARCOURS PHOTO NUMÉRIQUE

Les activités peuvent se mener chronologiquement à partir de la séance 1. Elles peuvent bien sûr s'agencer en fonction de l'intérêt que l'équipe d'animation souhaite développer en priorité.

Par exemple, commencer par la séance 8 « *La photo de famille* » pour mieux connaître le groupe et continuer par la séance 3 « *La Ville-lettres* » pour découvrir l'environnement, en début d'année scolaire ou lors d'un séjour.

Pour faciliter les inventions de vos parcours, nous vous proposons pour chaque séance, celle qui peut être menée avant et celle après, en fonction de leur complémentarité.

Exemple : animer la séance 7 avant la séance 1, puis poursuivre avec la séance 6 [7←1→6].

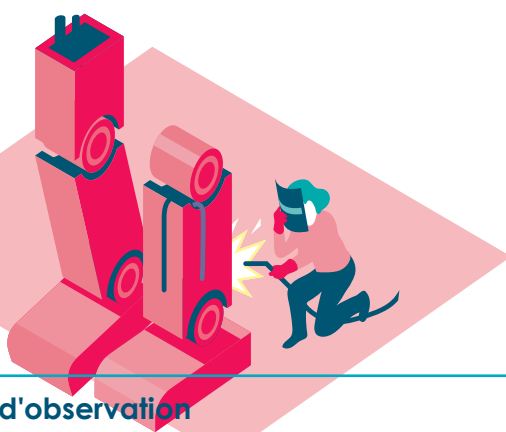


DÉCOUVRIR

Série 1- Culture de l'image

Séances	Matériel	Ressources pour l'activité	Annexes
SÉANCE 1 Jeu de lecture d'images photographiques 9←1→11	Salle avec écran ou mur de projection. Tableau type Paper board. Ordi et vidéoprojecteur pour l'animateur.	Banque d'images à télécharger.	Téléchargez sur le site D-Clics le dossier : 80 photographies D-clics numériques. Annexe 2 : Les cadrages
SÉANCE 2 La photographie, toute une histoire 1←2→7	Optionnel : salle avec écran, ordi et vidéoprojecteur pour l'animateur.	Plateau de jeu en format A3 à imprimer, et images à imprimer et découper. Téléchargez sur le site D-Clics le fichier pdf : Toute une histoire.	Liens ressource pour les jeunes : www.collection-appareils.fr/

2



DÉCRYPTER (EXPÉRIMENTER)

Série 2- Jeux d'observation

Séances	Matériel	Ressources pour l'activité	Annexes
SÉANCE 3 La ville-lettres 8←3→13	Un appareil photo par équipe de 3. Salle avec écran, ordi et vidéoprojecteur pour l'animateur.	Logiciel de retouche d'image.	Annexe 1 : Quelques outils de retouche d'image.
SÉANCE 4 La carte postale 3←4→7	Cartes postales de l'environnement proche. 1 appareil photo par équipe.	Pas de ressource spécifique.	Pas d'annexe.

Série 3 - Jouer avec l'optique, la lumière et le temps

Séances	Matériel	Ressources pour l'activité	Annexes
SÉANCE 5 Photo illusion : la profondeur de champs 7←5→9	1 appareil photo et 1 pied par équipe. Tout objet permettant de jouer et de proposer une scénarisation (ballon, tasse, boîte etc.).	Un appareil photo reflex avec plusieurs objectifs est un plus.	Apport théorique sur la profondeur de champ : https://www.youtube.com/watch?v=RX2HuS0i6ys
SÉANCE 6 Dessine et devine (Light painting) 9←6→5	Appareil photo numérique + pied. Un moniteur télé assez grand (avec câbles pour relier l'appareil photo) pour un retour image collectif. Des lampes torches, leds ou smartphones.	Pas de ressource spécifique.	Repères et histoire du Light painting https://fr.wikipedia.org/wiki/Light_painting
SÉANCE 7 La photographie en relief 2←7→6	Un ou plusieurs ordinateurs PC. Quelques paires de lunettes anaglyphes. Appareils photos numériques.	Logiciel Z'glyph.	Télécharger Z'Glyph http://chv.chez-alice.fr/anaglyphes/

Série 4 - Récits et expression

Séances	Matériel	Ressources pour l'activité	Annexes
SÉANCE 8 La photo de famille 13←8→9	1 appareil photo numérique et un pied pour l'ensemble du groupe. 1 ordinateur.	Pas de ressource spécifique.	Pour enrichir cette activité et la diversifier, un article à lire : « La photo de famille et ses usages communicationnels » sur https://etudesphotographiques.revues.org/3502
SÉANCE 9 Expression en image 14←9→12	1 appareil photos par équipe de 3 participants ou tablette ou smartphone du centre. Vidéoprojecteur ou moniteur TV. Connectiques pour les smartphones.	Pas de ressource spécifique.	Annexe 1 : Quelques outils de retouche d'image. Annexes 2 : Les cadrages.
SÉANCE 10 Photo à la Une ! 11←10→9	1 appareil photo et un ordinateur par équipe. 1 vidéoprojecteur.	Collecte de journaux locaux, nationaux et internationaux.	Images de presse. Photos et dessins de presse. http://www.cddp95.ac-versailles.fr/toutes-les-ressources/education-aux-medias-et-a-l-image/article/images-de-presse-photos-et-dessins-2089



DIFFUSER

Série 5 – Récits à partager

Séances	Matériel	Ressources pour l'activité	Annexes
<p>SÉANCE 11 Le reportage photo 1←11→10</p>	<p>1 appareils photos par équipe. 1 ordinateur par équipe. 1 Lecteur de cartes. 1 Imprimante ou vidéoprojecteur. Ciseaux, colle, cutters, feuilles cartonnées pour une exposition.</p>	<p>Logiciels de mise en page et de retouche d'image.</p>	<p>Formulaire autorisation de prise de vue. http://eduscol.education.fr/internet-responsable/ressources/boite-a-outils.html Annexe 1 : Quelques outils de retouche d'image. Annexes 2 : Les cadrages.</p>
<p>SÉANCE 12 Le roman photo 1←12→11</p>	<p>Appareils photos, tablettes ou smartphone pour la prise de vue. Ordinateurs avec Libre Office. Déguisements, décors... en rapport avec l'histoire.</p>	<p>Logiciels de mise en page et de retouche d'image.</p>	<p>Application <i>Histoire à inventer</i> sur : http://apps.colombbus.org/dclics/ (Choisir « <i>Histoires à inventer</i> »). Le logiciel Libre Office pour la mise en page : https://fr.libreoffice.org/download/libreoffice-stable/ Annexes 2 : Les cadrages.</p>
<p>SÉANCE 13 L'autoportrait 8←13→9</p>	<p>Un appareil photo numérique pour 2 enfants. Ordinateur.</p>	<p>Logiciel de retouche d'image.</p>	<p>Annexe 1 : Quelques outils de retouche d'image.</p>

AN

NE



QUELQUES OUTILS DE RETOUCHE D'IMAGE

ANNEXE 1

Pixlr est un outil de retouche photo en ligne.

On retrouve toutes les fonctionnalités utiles au recadrage, gestion des couleurs, lumière, contraste, etc...

C'est une application en ligne, ce qui nécessite bien sûr d'être connecté.

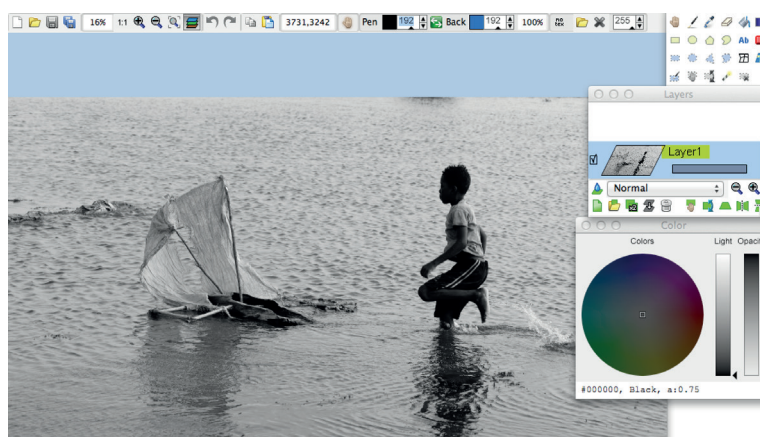
<https://pixlr.com/editor/>



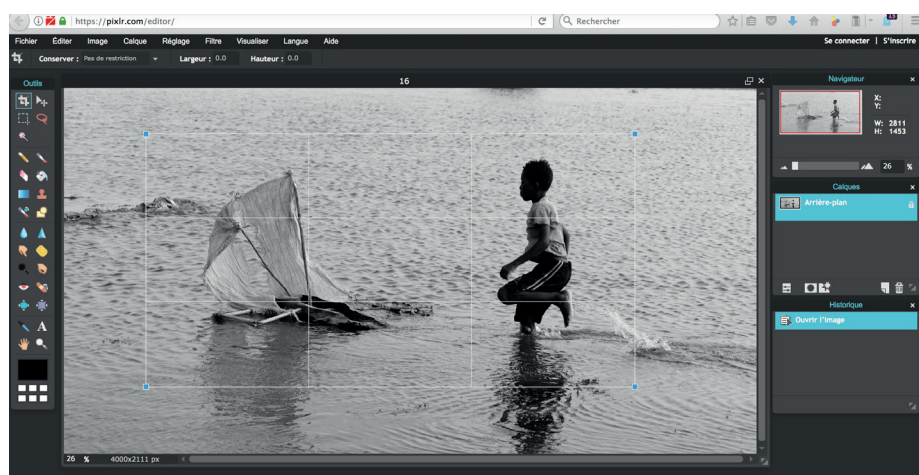
The Gimp est un logiciel de retouche photo multi-plateforme puissant et gratuit. Il peut être utilisé comme un logiciel de retouche photo, comme un outil de peinture, ou encore pour convertir des formats d'images. (Disponible sur Windows, Mac, Linux)

Site officiel :

<http://www.gimp.org/>



LazPaint est un outil léger et simple, il rassemble les fonctions de : dessin à main levée, éléments géométriques, multiples effets photos (Licence GPL/Gratuit, disponible sur Windows).



LES CADRAGES

ANNEXE 2

Très gros plan

Il renforce l'intensité dramatique de l'action en désignant clairement au spectateur un détail important de la scène.

**Gros plan**

Très significatif, il fragmente l'espace en focalisant le regard du spectateur sur l'expression d'un visage ou sur un élément particulier d'une scène.

**Plan rapproché**

Il isole l'acteur du contexte général et concentre l'attention du spectateur sur son attitude. Il est aussi souvent utilisé pour filmer la proximité entre deux personnages.

**Plan américain**

Inventé pour cadrer les héros de western avec leurs revolvers, il concentre l'action sur le personnage.

**Plan moyen**

Il capte le personnage en pied. Il permet de mettre en valeur l'action et le déplacement de l'acteur.

**Plan général**

Il permet de situer le personnage dans son contexte. Il sert souvent d'introduction à une nouvelle scène.

**Plan d'ensemble**

Il embrasse le décor dans son entier. Il sert souvent à montrer l'ampleur d'un paysage ou d'une action spectaculaire, par exemple, une scène de foule.

**Angle normal**

Il correspond à l'angle normal de vision. L'image est objective et ne vise pas à produire d'effet.

**Contre-plongée**

Elle permet de mettre en valeur le personnage en le grandissant. Selon le contexte, elle peut magnifier le sujet ou, au contraire, le rendre plus terrifiant.

**Contre-plongée verticale**

Très expressive, elle donne une impression de très grande puissance au sujet qui semble dominer l'action.

**Plongée**

Elle est généralement utilisée pour accentuer une situation de faiblesse du personnage en diminuant sa taille apparente.

**Plongée verticale**

Très spectaculaire, elle donne une impression d'écrasement total du personnage.



La réalisation de ce parcours éducatif a été confiée aux Ceméa :

François Laboulais. Pôle Médias, Éducation Critique et Engagement Citoyen-Association nationale des Ceméa.

Le parcours a mobilisé des experts locaux et nationaux :



Alain Genest. Photographe, formateur et militant des Ceméa, Association nationale Paris. Co-auteur du fichier d'activités « Photos à faire et à défaire » des Ceméa.

Jacques Labarre. Photographe et militant des Ceméa. Sources historiques et illustration de l'activité « La photographie, toute une histoire ».

Alexandre Agnès. Formateur éducation aux médias. Ceméa Hauts de France.

Sébastien Jolivet. Formateur éducation aux médias. Ceméa Auvergne.

Anthony Priem. Formateur éducation aux médias. Ceméa Hauts de France.



Clément Hérouard. Stagiaire : CRI – Ligue de l'enseignement. Paris.



Fanny Morange. Délégation éducation et société <https://www.reseau-canope.fr/>



Partenaire de publication, decryptimages.net

Mise en page : Béatrice Narcy

Les contenus sont en Licence Creative Commons.
<https://creativecommons.org/choose> partagé dans les mêmes conditions et pas d'autorisation pour une utilisation commerciale.



Cette licence permet aux autres de remixer, arranger, et adapter cette œuvre à des fins non commerciales tant qu'on nous crédite en citant nos noms et que les nouvelles œuvres sont diffusées selon les mêmes conditions.