

## **CYCLE PHOTO NUMÉRIQUE**

### **AUTEURS**

D-clics numériques : Ceméa, Les Francas, Ligue de l'enseignement

### **TITRE DU CYCLE**

« Photo numérique »

### **THÉMATIQUES ABORDÉES**

« Jouer avec l'optique, la lumière et le temps »

### **PRÉSENTATION GÉNÉRALE**

Ce cycle propose d'initier les élèves à l'élaboration d'histoires photographiques ainsi qu'à la maîtrise de techniques en lien avec la photographie.

### **PUBLIC / ÂGE ET NOMBRE MINIMAL/MAXIMAL D'ENFANTS**

A partir de 10 ans  
4 enfants minimum - 12 maximum

### **PROGRAMME DES SÉANCES**

Séance 1 : Expression en image  
Séance 2 : Le light painting, dessine et devine  
Séance 3 : La photo illusion

### **IDÉE DE SORTIE EN RAPPORT AVEC LE CYCLE :**

Faire visiter aux élèves une exposition photographique

### **RELATIONS AVEC LES AUTRES TEMPS DE L'ENFANT (PÉRISCOLAIRE/SCOLAIRE)**

Le socle commun de connaissances, de compétences et de culture, qui identifie les connaissances et compétences devant être acquises par les élèves à l'issue de leur scolarité obligatoire, s'articule autour de cinq domaines. Le premier domaine du socle que ce cycle propose de développer s'intitule « les langages pour penser et communiquer ». Ce domaine cherche à renforcer l'esprit critique des enfants.

Grâce au parcours "Photo et numérique" du projet D-Clics numériques, l'élève apprend à analyser les multiples images qui l'entourent au quotidien. Il renforce son sens critique et s'interroge sur son rapport aux médias et aux écrans. Il s'approprié également des codes de lecture lui permettant de mieux appréhender le contexte de diffusion et de réception de ces images.

Le deuxième domaine du socle travaillé par ce cycle est celui de la maîtrise des « méthodes et des outils pour apprendre ». L'objectif est d'aider l'élève à apprendre, à résoudre un problème, à réaliser une production. Il vise un enseignement explicite des outils numériques, et « comprend les modes de production et le rôle de l'image ». (Décret n° 2015-372). Dans le parcours "Photo et numérique", l'élève réalise des productions photographiques. Il participe également à la co-construction d'un projet de création en équipe afin de lui permettre de développer son rapport aux autres.

Le dernier domaine du socle commun de connaissance, de compétence et de culture relatif aux « représentations du monde et d'activité humaine » est une référence pour le parcours "Photo et numérique". Il vise à « 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 "Photo et numérique" permettent aux enfants de s'interroger sur leurs utilisations des outils numériques. Il favorise la coopération, l'accès à la culture et aux savoirs, l'apprentissage de la citoyenneté. Il propose des situations actives de production et de publication émancipatrices, favorisant un regard critique sur notre société dominée par les flux d'images.

### **PROLONGEMENT/APPROFONDISSEMENT (LIENS)**

Ce parcours est issu du projet D-clics numériques. Pour retrouver l'intégralité du parcours et des ressources qui y sont associées, vous pouvez consulter la page web du projet :

<http://d-clicsnumeriques.org>

---

## **SÉANCE 1 : EXPRESSION EN IMAGE**

---

Cette activité permet de démontrer aux enfants que la perception d'une image peut différer entre celui qui la produit, celui qui la diffuse et celui qui la reçoit.

### **OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :**

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

### **NOMBRE ET COMPÉTENCES DES INTERVENANTS :**

1 animateur

Bonne prise en main de l'appareil de prise de vues choisi (mise en marche, utilisation du mode prise de vues, du mode lecture, de la fonction de suppression des photos, transfert des images sur l'ordinateur)

### **MATÉRIEL NÉCESSAIRE :**

Un appareil photo, une tablette ou un smartphone par équipe de 3  
Un vidéoprojecteur ou une télé.  
Les connectiques pour les appareils photos et les smartphones.

### **AMÉNAGEMENT DE L'ESPACE :**

Une salle permettant la projection.

### **DURÉE TOTALE :**

1h

### **DÉROULÉ :**

Le groupe se scinde en plusieurs équipes de 3 personnes, disposant chacune d'un appareil photo, d'un smartphone ou d'une tablette.

Les consignes sont présentées par l'animateur :

#### Situation 1 : Exprimer un mot en 3 photos

L'animateur réalise un ensemble de cartes sur lesquelles sont inscrits des idées d'objet ou de situation à photographier. Chaque équipe pioche une carte et doit réaliser une photographie de l'objet ou de la situation piochés.

Les photos non utilisées sont supprimées de l'appareil.

#### Situation 2 : Exprimer un mot abstrait

Les équipes doivent ici donner libre court à leur imagination et photographier « un concept abstrait ». L'animateur peut les orienter en leur proposant d'exprimer un sentiment (la joie, la tristesse...) ou un concept.

Il n'y a pas d'obligation pour les enfants d'apparaître sur la photo. Le droit à l'image des enfants doit avoir fait l'objet d'un cadrage avec les parents (signature d'une autorisation).

**BONUS :**

En annexe du dossier photo numérique peut figurer un document indiquant les échelles de plan et les cadrages.

**CONSEIL(S) :**

L'usage du smartphone nécessite le transfert des images sur un ordinateur. Il est nécessaire d'anticiper les contraintes de connexion et de prévoir un temps de transfert. L'utilisation du smartphone personnel des participants est déconseillée. Favoriser la tablette avec carte mémoire.

**LIEN(S) :**

<http://d-clicsnumeriques.org>

## SÉANCE 2 : LE LIGHT PAINTING, DESSINE ET DEVINE

Jeu photographique utilisant la technique du « light painting ».

### **OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :**

Comprendre les principales notions de la photographie telles que la vitesse, la lumière, la focale.

### **NOMBRE ET COMPÉTENCES DES INTERVENANTS :**

1 animateur

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

Maîtriser les réglages de l'appareil photo.

### **MATÉRIEL 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.

### **AMÉNAGEMENT DE L'ESPACE :**

Une salle où règne l'obscurité.

### **DURÉE TOTALE :**

1h

### **DÉROULÉ :**

#### **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 ou minutes, le capteur de l'appareil photo enregistre les déplacements des lumières instantanément tout en intégrant la scène environnante.

#### **L'appareil**

il est possible de réaliser du light painting avec n'importe quel appareil permettant la gestion du temps de pose. De plus il est intéressant de pouvoir régler la sensibilité (ISO) ainsi que l'ouverture de l'objectif pour ajouter à la complexité des compositions.

#### **Les lampes**

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 ou une fonction de retardateur sur l'appareil peuvent permettre 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 dans le vide avec sa lampe.

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

**BONUS :**

Comme cette séance vise à développer 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...



**CONSEIL(S) :**

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'affiches d'information.

**LIEN(S) :**

<http://d-clicsnumeriques.org>

## **SÉANCE 3 : LA PHOTO ILLUSION**

Création d'illusion d'optique en jouant avec la profondeur de champs. La création de photographies avec des trucages simples contribue à éveiller le regard critique des enfants. Cela peut les aider à faire face aux images diffusées sur le net.

Cette séance vise à appréhender la notion de cadre et de point de vue.

### **OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :**

Comprendre le principe de la profondeur de champ et de plans.  
Jouer avec le sens des images.  
Développer l'imaginaire et la créativité.

### **NOMBRE ET COMPÉTENCES DES INTERVENANTS :**

1 animateur

Organiser l'activité de manière sécurisée. L'animateur doit délimiter un périmètre de prise de vue.

### **MATÉRIEL NÉCESSAIRE :**

- 1 appareil photo et 1 pied par équipe.  
- Tout objet permettant de jouer et de proposer une scénarisation (ballon, tasse, boîte etc.).

### **AMÉNAGEMENT DE L'ESPACE :**

Aucun

### **DURÉE TOTALE :**

1h

### **DÉROULÉ :**

Cette activité permet de créer des illusions d'image, sans avoir recours aux retouches. De nombreuses illusions sont envisageables et peuvent permettre de 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.

#### Notions essentielles :

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 et installent leur appareil de prise de vue sur un pied. Ils positionnent un objet à 20 cm environ de l'objectif, en posant sur un support ou en le maintenant.



Il est ensuite possible de placer un élève au premier plan et autre sur un autre plan. Cela afin de donner l'illusion que les deux élèves sont sur le même plan.



**BONUS :**

Imaginer une légende pour chaque photo.

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

**CONSEIL(S) :**

Cette activité peut ouvrir des débats sur la manipulation de la réalité par les publicités, la télévision, les techniques de désinformation sur le web.

**LIEN(S) :**

Apport théorique sur la profondeur de champ :  
<https://www.youtube.com/watch?v=RX2HuS0i6>