

2^{ème} journée de formation : la photo

déroulement

1- Présentation de l'atelier :

Scénario Primitice : exemple

Utilisations pédagogiques de la photo numérique à l'école (IEN Remiremont, IEN Pont à Mousson)

La photo numérique : traitement, utilisation avec le logiciel Photofiltre

Réalisation d'un projet : roman photo. Utilisation de l'appareil photo numérique, de Photofiltre et de Présentation d'OpenOffice

Sitographie (sites de téléchargement de logiciels libres et de photos libres de droits) et logiciels (Asmanie, Irfanview, Picasa, Diaporama...)

2- Scénario Primitice :

<http://www.primitice.education.fr/cycle2/francais/fiche-detaillee-du-scenario.html?sheetid=2009>

<http://www.primitice.education.fr/cycle2/francais/fiche-detaillee-du-scenario.html?sheetid=1535>

3- Utilisations pédagogiques de la photo numérique à l'école (à partir du travail de IEN Remiremont, IEN Pont à Mousson) :

3-1. En Maternelle.

1. La photo d'identité (TPS/PS)

En classe de tout petits, la maîtresse fait le portrait de chacun de ses élèves, qu'elle peut tirer en 7 exemplaires :

1. un pour le couloir pour désigner la place de l'enfant dans les vestiaires.
2. un pour matérialiser la présence de l'enfant chaque matin.
3. un sur la place qu'occupe l'enfant lors des différents ateliers.
4. un sur une boîte qui contient le matériel du jour pour l'enfant (gommettes, matériel à coller...)
5. un sur le classeur personnel que l'enfant consulte quand il le souhaite (ce classeur contient le travail scolaire, les photos numériques faites en classe, et des photos personnelles).
6. un sur la page de présentation du classeur.
7. un sur le trombinoscope du livre de classe (certains portraits sont accompagnés de l'initiale du prénom, du prénom et du signe)

Les très nombreuses photos d'identité permettent aux enfants d'acquiescer dès leur arrivée à l'école une plus grande autonomie en classe : ils savent très vite où aller, quel est leur classeur personnel, où ils doivent ranger leurs chaussons... Chaque petit se repère plus facilement, c'est plus affectif, il est davantage sécurisé.

De plus, il apprend à mieux connaître et reconnaître les camarades de sa classe.

Ces photos, sur différents supports, servent aussi en début d'année pour des exercices de reconnaissance, de tri, de classement.

En les affichant sur un écran TV, on ouvre des séquences de langage.

2. Connaître son corps.

Une photo est collée sur du carton fort ou du contre-plaqué.

La maîtresse réalise un puzzle en isolant les yeux, le nez, la bouche et en vissant un tenon par pièce.

L'enfant reconstitue son visage. On peut travailler sur d'autres parties du corps (tête, bras, jambes)

D'autres puzzles peuvent être ainsi fabriqués : animaux, bâtiments...

3. L'album-écho : pédagogie du langage.

Un album est appelé ainsi car il est l'écho d'une activité, d'une situation vécue en classe.

L'objectif pédagogique principal est de développer le langage chez le jeune enfant.

La maîtresse réalise des photos des enfants au cours de leurs activités.

Peu de temps après, en petit groupe, les enfants racontent l'événement vécu en s'aidant des photos.

La maîtresse, selon ses objectifs pédagogiques, oriente ses propos, l'aide à structurer son langage.

La classe se met d'accord sur une légende d'une ou de plusieurs photos.

Travail sur l'album sans textes par exemple : « Chapeau » de Suzanne Berber Rotraut du prix Escapages 2004-2005. Les pages de l'album sont scannées et la classe travaille en 2 groupes : le premier groupe écrit l'histoire en prenant en compte les animaux, l'autre groupe les saisons. Deux diaporamas sont réalisés, on peut enregistrer les voix des enfants.

4. La vie de la classe.

Le cahier de vie est illustré de photos prises au cours des activités, habituelles et exceptionnelles.

Puisque l'image numérique est ici concernée, la numérisation au scanner de dessins d'enfants ou d'autres documents apportés par les enfants ou l'enseignant peut alimenter également le cahier de vie de la classe (de même que les classeurs individuels des enfants).

Le classeur personnel est signé périodiquement par les parents, qui apprécient les photos car elles leur permettent de mieux réaliser ce qui s'est passé dans la classe de leur bout de chou (ils y attachent plus d'importance en maternelle qu'après le CP).

En quittant la classe en juin, on peut imaginer que les enfants emporteront un bel album souvenir de l'année scolaire écoulée.

Le cahier de vie peut également être basé sur une peluche que chaque enfant emporte chez lui. Il prend des photos du personnage dans la famille et ainsi raconte sa vie avec celle de la peluche.

5. Le visage.

La maîtresse demande à un ou plusieurs enfants d'exprimer avec son visage uniquement la peur, la joie, la colère, l'ennui... à la manière de « Quelle émotion » de Cécile Gabriel du prix Escapages 2008-2009.

Ces photos donnent lieu à des temps d'échanges et permet de développer le langage.

Un panneau d'affichage est réalisé avec tous les visages expressifs des élèves.

On peut photographier des attitudes, des scènes...

6 La chronologie, tri...

- Une journée en maternelle, pour travailler sur la chronologie temporelle.

- On photographie ou on numérise un début de dessin réalisé par un élève (ou la maîtresse). Après impression, chaque élève complète le dessin initial à sa manière. On peut passer de la couleur au noir et blanc, et inversement, grâce à l'imprimante et au photocopieur.

- Tous les jeux de tri et de classement seront plus intéressants.

- On peut également présenter une série de photos à un groupe d'enfants et recueillir leurs commentaires spontanés.

- Des jeux de loto peuvent être fabriqués.

- Un enfant décrit sans la montrer une photo, que d'autres élèves doivent alors identifier sur une planche de photos. Celui qui la reconnaît recouvre la même photo sur sa plaque.

- Le memory.

3-2 En Élémentaire.

1. Plan de la classe.

Au CP, les élèves apprennent à se repérer dans l'espace : la cour, la classe, l'école, le quartier.

A certains moments prévus dans sa progression, l'enseignant propose des activités intégrant la photo numérique :

a) l'école.

Les élèves font le tour de la cour et nomment le préau, la porte de sortie, la salle de musique (la maîtresse fait des photos des éléments repérés). On regarde aussi la façade de l'école.

De retour en classe, les photos sont d'abord visualisées sur ordinateur : les éléments sont reconnus et à nouveau nommés. Un peu après, on imprime les photos, on colle sur le cahier et on écrit les légendes.

Grâce au numérique, on pourra dans un logiciel de retouche d'image, assembler des prises de vues horizontalement, pour obtenir un panoramique de toute la cour que voient les enfants depuis leur classe.

b) la classe

On cache des objets dans la classe et les élèves doivent les retrouver à tour de rôle grâce à la photo de la classe et des croix où sont les différents objets.

Plus tard, une maquette de la classe sera fabriquée. Des jeux à partir de la photo de la maquette aideront les enfants à se repérer dans la classe. La photo prise de dessus, à la verticale, est la plus intéressante car elle nous aidera à tracer le plan (passage de 3 à 2 dimensions).

Prise de vue d'une maison, ou ferme sur toutes ses faces et les élèves doivent retrouver les endroits de prises de vue

c) le quartier

La classe sort dans le quartier au mois de mai et reconnaît les principaux bâtiments (la boulangerie, le cimetière, l'église, le café, la mairie) ; les enfants prennent des photos pour les exploiter en classe.

De retour en classe, ils doivent (sur une photo aérienne numérisée grâce à Géoportail) retrouver les bâtiments repérés et tracer l'itinéraire suivi juste avant.

Ils cherchent la correspondance entre la vue aérienne d'un bâtiment repéré (aplatis) et leur prise de vue.

Sur le cahier, les enfants collent les photos des bâtiments, les relient à leur photo aérienne sur le plan général et écrivent le nom sous chacun d'eux.

A partir de là, on réalise des jeux de piste : un groupe d'enfants trace un itinéraire à suivre par un autre groupe.

2. Calendrier personnalisé.

Au cours de sorties, les enfants prennent des photos destinées à l'illustration d'un calendrier (chaque enfant peut choisir un thème, lié ou non aux saisons).

3. Les saisons.

Photos lors de l'observation de l'évolution des plantes, des arbres, de la météo, de l'habillement.

(ex : le même arbre de la cour, à différentes saisons, avec le même cadrage)

4. Illustration d'un journal scolaire, d'un livre, d'un album.

5. Fabrication d'une affiche, d'un roman-photo, d'une BD.

6. Illustration d'un site Web.

- Communication sur le blog ou site d'école.

- Une classe séjourne en classe de découverte et utilise le blog de l'école pour communiquer avec l'école, les parents...

7. Diaporamas.

On peut associer aux images qui défilent des musiques, des commentaires enregistrés.

Pour une fête de l'école, les élèves peuvent réaliser un petit montage retraçant la vie de l'année.

Réalisations de créations multimédias.

8. Création multimédia.

Présentation multimédia (textes, photos, enregistrements sonores) d'une activité ou d'une création de la classe.

Des classes réalisent une présentation de l'école sous forme de plaquette qui sera distribuée aux nouveaux élèves qui viennent s'inscrire à la rentrée. (projet : **Mon quartier, mon école**)

9. Sport.

Des ateliers sont illustrés par des photos. Les élèves doivent décrypter chaque photo pour réaliser l'atelier.

10. Reportage, compte-rendu d'activités.

De nombreux sujets s'y prêtent : les animaux, les plantes, les activités humaines, les événements particuliers, les constructions.

11. L'ombre.

Photos (par une journée ensoleillée) du même endroit à plusieurs moments de la journée (endroit avec un arbre ou une façade)

On refait la même expérience à plusieurs mois d'intervalle.

On étudie ainsi le déplacement du soleil, en fonction du moment dans la journée et en fonction des saisons.

12. La photographie.

- Initiation à la prise de vue : cadrage, exposition, plans...

- Travail sur le logiciel de traitement de l'image : trucage de photo, association photo déformée et description pour reconnaître un animal, un élève de la classe : projet « Décrire au CE1 »

- Jeu des 7 erreurs : à partir d'une photo, on modifie 7 détails et on imprime côte à côte les 2 photos.

- Suivi d'une expérience scientifique (photos à différents stades).

- Orientation : on dispose d'un plan de la commune et d'une série de photos prises à différents endroits, retournées. Il s'agit de retrouver les lieux. De nombreuses variantes sont possibles (balises à rapporter, échelle différente, détails de bâtiments, jeu de l'oie).

- Puzzles : utilisation d'un logiciel qui crée le nombre de pièces à la demande.

13- Arts plastiques au cycle 3.

- Réalisation d'un film image par image en déplaçant des personnages, des objets, de la pâte à modeler...

- Réalisation de cartes de vœux....

14. Histoire illustrée (romanphoto.)

4- La photo numérique : traitement, utilisation avec Photofiltre :

Fichier numérique image : généralités

Retouche d'image : luminosité, contraste, gamma, recadrer, retourner, pivoter...

« Poids » de l'image : apprendre à alléger est indispensable avec les appareils photos perfectionnés modernes (fichier Chaumont.jpg)

Détournage : montages, trucages

Floutage : droit à l'image, mise en valeur du sujet (fichier : floutage élève)

Assemblage d'images : création artistique, réalisation de panoramique (fichiers Andy Warhol)

Trucage : sensibilisation des élèves aux images vues sur internet et dans les médias (fichier place de la République.jpg)

Éclaircir une image trop sombre (fichier éclaircir.jpg)

Éclaircir l'arrière-plan ou une partie de l'image (fichier éclaircir l'arrière-plan.jpg)

Enlever un élément (fichier enlever un câble.jpg)

Clôner un élément (fichier clôner.jpg)

5- Réalisation d'un projet : histoire illustrée (roman photo)

Manipulation de l'appareil photo numérique.

Quelques notions de photo : plans (gros plan, plan américain, vue d'ensemble, plongée, contre-plongée...) (affiche « jour de fête » avec différentes fenêtres). Définitions de ces différentes techniques et à quoi ça sert ?

Exemples d'histoires illustrées : « Grégoire.odt » ; « Le bureau volé.odt »

Projet et structure d'un roman photo : projet ; script ; technique (bulles)...

Montage avec le logiciel « Présentation » d'OpenOffice : différentes bulles, transitions, son...

Réalisation d'un roman photo par les stagiaires : minimum 4 photos avec script.

6- Législation :

Légamédia sur « Educnet » : <http://www.educnet.education.fr/legamedia/>

Droit à l'image, circulaire sur la photo à l'école du 05_06_2003

7- Documentation, ressources :

Images libres de droit :

<http://commons.wikimedia.org/wiki/Accueil>
<http://www.crdp-strasbourg.fr/imageEcole/albums.php>

<http://morguefile.com/archive/>
<http://www.bips-edu.fr/main.php>

Sites :

Primitice : <http://primitice.education.fr/>
Tutoriel roman photo réalisé par la classe de CM1-CM2 de l'école d'Ebring (Moselle) :
<http://www.logiciels-libres-tice.org/spip.php?article317>
Exemple de la classe de GS à l'école Robert Doisneau Aubervilliers.
<http://tice.ecole93.org/TICE93/articles.php?lng=fr&pg=79>

Logiciels :

traitement de l'image : Photofiltre : <http://photofiltre.free.fr/>
déformation d'image : Asmanie : <http://tiry73.free.fr/anm/anmanie.htm>
diaporama : Présentation d'OpenOffice : <http://fr.openoffice.org/>
Irfanview : <http://perso.univ-lemans.fr/~jfm/irfanview/>
Photorécit3 : <http://www.microsoft.com/downloads/details.aspx?FamilyID=92755126-A008-49B3-B3F4-6F33852AF9C1&displaylang=fr>
Diaporama : <http://softchris.free.fr/ZenAlbum/index.php?view=articles&rubriquearticle=1&article=4>
Diaporama en ligne : <http://www.photoonweb.com/fr/>