

MINISTÈRE DE L'ÉDUCATION NATIONALE ET DE
LA FORMATION PROFESSIONNELLE

GUIDE DES ENSEIGNEMENTS ARTISTIQUES ET CULTURELS

8^{ème} année

Conçu et rédigé par :

M. MOHAMED HOUMED HASSAN
Réfèrent culturel

M. ARARSO AHMED ABOUBAKER
Professeur

M. FARHAN DJAMA ABDILLAHI
Enseignant

Validation :
Mme. AYANE OSMAN ABRAR

Sous la supervision de :
M. AMINE MOHAMED HOUSSEIN
IEN-EMS

AVANT PROPOS

L'école est le lieu idéal pour développer certaines qualités intrinsèques à l'humain - telles que la curiosité intellectuelle, la recherche de la vérité, ... - pour inculquer des valeurs humaines (respect de soi et d'autrui, etc.), construire un modèle de citoyen - patriote, solidaire et ouvert aux altérités et au monde - insuffler le développement d'un pays et enfin préparer un peuple à prendre en main sa destinée.

C'est l'objectif premier de l'école Djiboutienne repensée lors des Etats Généraux de 1999. La révision des curricula entamée en 2017 s'inscrit dans cet objectif et dans sa réponse toujours améliorée.

Ainsi, alors que les premiers programmes préservait les enseignements traditionnels et réformaient les pédagogies, ceux issus de la révision repensent l'ensemble de l'offre éducative et l'élargissent par l'introduction de nouvelles disciplines fondées sur des pratiques pédagogiques et des outils innovants, ceci toujours dans le souci de développer toutes les potentialités et talents de l'apprenant.

C'est à ce besoin que répondent les Enseignements Artistiques et Culturels.

En effet, les Enseignements Artistiques et Culturels (EAC) contribuent, à leur mesure, à la réussite et à l'épanouissement des élèves, notamment par le développement de l'autonomie et de la créativité, la diversification des moyens d'expression et l'appropriation de savoirs, de compétences et de valeurs.

Ils sont aussi l'occasion de rendre concrète et effective la transversalité des matières scolaires, car, en fonction du domaine artistique et culturel exploré, ce sont les spécialistes disciplinaires qui sont en charge de mettre en oeuvre la/les séquences. Ce qui permet aux élèves de mieux appréhender le sens de leurs différents apprentissages et, par conséquent, d'en comprendre l'« utilité ».

Mais aussi d'apprendre différemment et, sans doute, mieux.

Ce guide est destiné aux professeurs des classes de 8^{ème} année.

Sa finalité est d'explicitier la raison d'être des EAC, les concepts inhérents à cette nouvelle discipline, les objectifs pédagogiques visés, les modalités et l'organisation du travail en classe.

SOMMAIRE

AVANT PROPOS	2
INTRODUCTION	4
MODULE 1 : Concevoir et imaginer	12
CHAPITRE 1 : Réaliser les maquettes	13
Activité 1 : Réaliser des maquettes	13
Activité 2 : Réaliser la maquette de son établissement scolaire	14
Activité 3 : Réaliser la maquette d'une ville futuriste	16
MODULE 2 : Arts plastiques et bricolage	20
CHAPITRE 2 : La création de différentes couleurs	21
Activité 1 : Créer des couleurs à l'aide des couleurs en aquarelle	21
Activité 2 : Créer des couleurs secondaires	23
Activité 3 : Créer des couleurs complémentaires	25
CHAPITRE 3 : Création des objets décoratifs	28
Activité 1 : Création des objets décoratifs à partir d'un carton et des feuilles	28
Activité 2 : Création des objets décoratifs à partir des assiettes en plastiques et en carton..	30
Activité 3 : Création des pots à crayons ou à fleurs à partir des bouteilles en plastiques	32
MODULE 3 : Arts visuels	35
CHAPITRE 4 : L'image numérique	36
Activité 1 : Connaître les caractéristiques d'une image numérique	36
Activité 2 : Choix du plan, du cadrage et de la lumière	40
Activité 3 : Analyser un personnage, une scène publique ou un paysage	47
CHAPITRE 5 : L'édition de la photo	52
Activité 1 : Connaître et utiliser des applications de traitement d'images numériques	52
Activité 2 : Produire une affiche publicitaire	60
Activité 3 : Produire une affiche de sensibilisation.....	61

INTRODUCTION

Enseignements artistiques et culturels

I. Fondement :

La loi n°96/AN/00/4èmeL portant Orientation du Système Éducatif Djiboutien stipule dans son article 7 ce qui suit :

« La finalité du système éducatif est de rendre les Djiboutiens capables de contribuer au développement économique, social et culturel de leur pays ».

« Le système éducatif prépare l'enfant à être utile à la Nation en lui procurant des connaissances le rendant capable à la fin d'un cycle d'études de comprendre les réalités propres à son environnement social ».

« L'Éducation doit être complète. Elle vise le développement des capacités intellectuelles, physiques et morales, l'amélioration de la formation en vue d'une insertion sociale et professionnelle et le plein exercice de la citoyenneté ».

De même, la circulaire de cadrage des travaux de révision des curricula et des manuels de l'enseignement fondamental n°662/MENFOP du 31/12/2018 stipule dans sa partie relative aux finalités générales opérationnelles de l'enseignement fondamental qu'il faut développer de compétences artistiques et culturelles».

En ce sens, le MENFOP a pris l'initiative de poser les jalons d'une nouvelle école Djiboutienne en diversifiant les offres d'enseignements pour mettre en valeur les talents des élèves dans les domaines autres que disciplinaires tenant compte de la mission principale de l'école qui consiste à former l'élève dans sa globalité.

C'est dans cet esprit que s'inscrivent les enseignements artistiques au collège sachant que les disciplines artistiques stimulent la créativité, l'imagination et favorisent également l'organisation de la pensée, le sens critique et l'éveil des sens. Elles permettent à l'élève d'exprimer son unicité, d'entrer en relation avec les autres et d'interagir avec son environnement.

II. Finalités :

La principale finalité des enseignements artistiques et culturels est la formation du citoyen modèle. (Créatif et autonome) en développant :

- Son goût de l'initiative, ses capacités à coopérer, à travailler en équipe et à réaliser des projets ;
- Sa confiance en soi et en cultivant le respect des autres;
- Ses compétences en matière de réflexion critique et d'argumentation et du sens de l'engagement ;
- Sa faculté à observer, à reproduire et à interpréter le monde qu'il voit.
- Ses capacités d'action à réaliser des travaux et d'imagination à créer des œuvres.
- Son processus de socialisation qui tisse des liens d'amitié, de familiarité et d'entente cordiale entre les élèves par la formation des différents groupes qui collaborent de concert dans un cadre collectif à la réalisation de leurs projets communs tels que les pièces de théâtre ou les danses folkloriques...
- Les différentes formes d'intelligences qui peuvent favoriser la compréhension ou l'apprentissage dans des domaines tels que la peinture, l'architecture, la chorégraphie, la cinématographie stimulant ainsi l'ouverture d'esprit ainsi que la curiosité intellectuelle, si nécessaire à l'apprentissage.

III. Résultats escomptés

Les activités artistiques et culturelles stimulent les capacités cognitives et intellectuelles. Ce sont des exercices essentiels dans le développement de l'enfant. Elles permettent également de développer :

- La créativité
- La capacité à résoudre des problèmes et à communiquer de multiples façons
- L'autodiscipline
- La tolérance
- La pensée critique

La pratique de ces activités a plusieurs avantages, tant sur le plan physique qu'intellectuel.

En effet, sur le plan intellectuel, émotionnel et psychologique, elles favorisent :

- L'autodiscipline, la persévérance, la volonté et la détermination ;
- Les capacités d'apprentissage et la force mentale ;
- Les capacités de mémoire ;
- Les capacités d'élaboration mentale (représentation mentale, idées et association) ;
- Les capacités d'imagination ;
- Le développement de l'esprit critique ;
- L'appréhension de ses ressentis corporels, émotionnels, affectifs et psychologiques ;
- L'affirmation dans ses qualités et ses préférences ;
- La confiance et l'affirmation de soi ;
- La communication verbale et non verbale ;
- La réduction du stress et de l'anxiété par le divertissement.
- Accéder au calme, à la paix et à la relaxation

Sur le plan physique, les activités artistiques permettent de :

- Prendre conscience de son corps et de sa respiration ;
- Avoir une meilleure posture et de développer la coordination ;
- Avoir de la vitalité et du dynamisme
- Développer les habiletés motrices fines ;
- Développer les capacités sensorielles, visuelles, auditives et tactiles.

Outre, ces avantages, les activités artistiques et culturelles permettent également de :

- Vaincre la timidité ;
- Sortir de la solitude ;
- Mieux communiquer et s'ouvrir aux autres ;
- Exprimer ses sentiments et maîtriser ses émotions.

IV. Moyens/ Modalités :

Les enseignements artistiques et culturels se repartissent autour de trois actions :

➤ **Fréquenter**

- Cultiver sa sensibilité, sa curiosité et son plaisir à rencontrer des œuvres
- Échanger avec un artiste, un créateur ou un professionnel de l'art et de la culture
- Appréhender des œuvres et des productions artistiques régionales, africaines et internationales
- Identifier la diversité des lieux et des acteurs culturels de son territoire

➤ **Pratiquer**

- Utiliser des techniques d'expression artistique adaptées à une production
- Mettre en œuvre un processus de création
- Concevoir et réaliser la présentation d'une production
- S'intégrer dans un processus créatif
- Mobiliser ses savoirs et ses expériences pour produire, à son tour, une œuvre...

➤ **S'approprier**

- Réfléchir sur sa pratique
- Exprimer une émotion esthétique et un jugement critique
- Utiliser un vocabulaire approprié à chaque domaine artistique
- Mettre en relation différents champs de connaissances
- Mobiliser ses savoirs et ses expériences au service de la compréhension de l'œuvre

V. Types d'arts ou des techniques pouvant être enseignés et leur « utilité »

En rajoutant les bricolages et les arts artisanaux, nous pouvons identifier 4 grandes catégories d'activités artistiques et culturelles, qui sont :

- Les arts corporels, du spectacle et de la scène : expression corporelle, théâtre, danse, clown, cirque
- Les arts plastiques : dessin, peinture, sculpture, poterie, modelage, collage, etc.
- Les arts graphiques et visuels : calligraphie, photographie, vidéo, etc.
- Les arts de l'expression : musique, chant, voix, écriture, lecture, mime

1. Les arts du spectacle :

• **Le théâtre :**

L'intérêt de cet art dramatique du mouvement, de la vibration et des sensations physiques est de rendre l'enfant confiant, assuré et autonome dans ses actions et ses choix, ses prises d'initiative et ses expressions, souvent dans un espace public. C'est pourquoi l'atout maître de l'exercice du théâtre est de permettre à l'élève de favoriser la qualité de l'expression orale et apporte à l'élève des réflexes qui développent son imaginaire, son esprit de collaboration et son sens de l'effort.

• **La danse :**

Elle est l'occasion à tout enfant de s'exprimer au moyen de son corps dans un langage codifié ou pas. La danse manifeste les instants d'angoisses, d'épanouissement et de libération d'une personne, d'un peuple, d'une nation, d'où ses différentes formes qui expriment la condition sociale ou le vécu.

Elle renforce, tout comme le théâtre, l'estime de soi, la confiance en soi et l'esprit d'initiative pour les élèves et permet de sortir de l'isolement, de s'ouvrir aux autres et de gagner une certaine forme de reconnaissance.

La chorégraphie et les instruments (flûte, tambours) des folklores nationaux : Les danses folkloriques sont des moments intenses et importants pour les élèves qui apprennent à vivre en groupe, à former l'esprit d'équipe et agir ensemble pour réussir une démonstration. Les folklores, danses, chants ou instruments sont nos patrimoines matériels et immatériels que la nouvelle génération sur les bancs de l'école doit s'approprier en vue de les sauvegarder.

➤ **Les mimes ou expressions corporelles :**

Tout autant que le théâtre et la danse, il s'agit d'un art du spectacle qui s'appuie sur le corps pour véhiculer des messages dont le but est de sensibiliser, de divertir ou d'éduquer. On apprend à l'enfant à prendre une plus grande conscience de son corps, de son schéma corporel, de mieux le comprendre afin d'en avoir une meilleure maîtrise, et partant, pour en contrôler les expressions, les reproduire, les jouer à l'envie afin de s'exprimer pleinement.

2. Les arts plastiques :

• **Le dessin :**

Le dessin est la forme originale et primitive de l'expression des arts plastiques et du graphisme. C'est le premier procédé d'écriture inventé par l'homme dans la mesure où les peuples primitifs ainsi que les civilisations antiques tels que les babyloniens, les assyriens et les égyptiens se servaient des formes cunéiformes ou des hiéroglyphes pour communiquer. A l'ère paléontologique, les gravures rupestres sont des dessins utilisés par les premiers hommes ayant vécu dans notre territoire comme on en trouve à Abourma, Dorra et Assa koma dans les régions de Dikhil et de Tadjourah.

Dans le système éducatif, le dessin demeure un outil d'apprentissage efficace pour développer l'imagination de l'enfant.

• **La peinture :**

Tout comme les autres arts, la peinture est l'expression manifeste du génie humain dans le choix des couleurs, la reproduction des images, des portraits qui font l'objet d'interprétations diverses. Développé dans certains établissements scolaires dans le cadre de club. Elle est l'occasion pour les adolescent.e.s d'éveiller, de stimuler et d'explorer les capacités créatives qui sommeillent en eux et de s'exprimer au travers de moyens, matières et supports variés.

• **Les fils tendus :**

Cette activité, pratiquée déjà dans certains établissements scolaires, permet à l'élève de développer des techniques propres à cet art telles que la fixation des clous, l'enroulement des fils, pour produire une toile aux motifs cohérentes relevant de son imaginaire.

3. Les arts visuels :

• **La photographie :**

La photographie est l'expression du réel en saisissant un instant précis de celui-ci. Elle peut être approchée sous différents angles et points de vue. L'amélioration de l'image dépend ensuite du talent et de la sensibilité du photographe pour la retoucher ou y apporter diverses modifications. En ajoutant ou en supprimant des détails sur la photo, il est possible de créer un nouvel univers ou de le rendre plus compréhensible. Ainsi, ces diverses modifications permettent d'attirer notre attention sur une réalité ou un élément de cette réalité - sa beauté, sa laideur, son horreur ou son sens - ou nous alerter, dénoncer,

nous engager à la réflexion. Ainsi en ajoutant ou en supprimant ...

- **Le cinéma :**

L'art cinématographique permet aux enfants de voir le monde avec les yeux d'un autre, ceux du réalisateur ou de la réalisatrice. La diversité des films, des thèmes, des messages, des univers visuels, est importante pour l'éducation car elle permet à l'enfant de se construire des goûts. Comme pour les livres, la peinture ou la musique, les films stimulent la sensibilité artistique des enfants et donnent envie d'inventer, d'expérimenter, mais les films permettent aussi à l'enfant, dès le plus jeune âge, d'avoir un avis personnel, de savoir ce qu'il aime ou n'aime pas.

4. Les arts littéraires :

- **Le chant:**

Le Chant, permet à l'élève d'utiliser sa voix, de la travailler pour en affiner le timbre, les modulations, suivant un rythme musical ou de s'exprimer sans complexe en public, de s'épanouir, Aussi, il permet de développer la capacité d'écoute des élèves, donc une des compétences importantes dans le processus de construction du savoir.

- **La poésie :**

La poésie est le couronnement de la beauté des mots. Elle est un exercice de génie qui offre à l'élève la possibilité de jongler les mots, de leur donner un sens et de faire passer un message important pour lui et pour d'autres personnes si nécessaires. Au travers d'un poème, les élèves découvrent des mots, des phrases qui riment ensemble et qui ont un certain rythme lorsqu'ils le récitent. Ils appréhendent que réciter un poème servent à exprimer leurs émotions et sentiments.

Grâce aux poèmes, ils se rendent compte que les mots peuvent servir à bien des choses. Ils peuvent les écrire, les lire, les réciter, mais aussi former des phrases qui seront drôles, tristes ou amusantes. Ainsi, en opérant la magie des mots, la poésie aide à maîtriser l'éloquence et surtout la rhétorique.

La poésie est aussi un travail de renforcement de la mémoire de manière ludique et passionnée.

- **Le conte et la nouvelle :** Ils stimulent l'imagination et la créativité. C'est l'occasion d'exprimer son intériorité et de s'évader et surtout avoir la capacité d'écrire et d'imaginer des histoires, des anecdotes et des récits.

5. Les arts artisanaux

- La broderie, la vannerie, la sculpture : en bois, en céramique ou en argile sont pratiquées en république de Djibouti par les personnes œuvrant dans la promotion de l'artisanat sous formes des tableaux en perles, des colliers, des bracelets ou des nattes colorées fabriquées avec des pailles de palmier imprégnées aux différents produits colorants ou des outils traditionnels en bois ou en céramique.

Cette capacité d'adaptation à s'appuyer sur les matériaux disponibles dans le pays pour produire et créer des produits aux allures artistiques est une chose prometteuse qui faciliterait l'adhésion d'un large public et intégrer ces pratiques comme patrimoine culturel national : développer la connaissance du patrimoine national, veiller à sa sauvegarde tout en permettant aux élèves d'exprimer leurs talents au moyen de cet art et de ces matériaux...

6. Les bricolages

- **L'origami :** Technique qui consiste à utiliser du papier pour réaliser des figures et des objets. Capacité d'inventivité et de débrouillardise pour les élèves. Le bricolage développe chez l'élève des motricités

automatiques et des facultés à schématiser et à concevoir des objets. L'origami va amener les élèves à développer des aptitudes pour entamer des parcours dans l'ingénierie et l'architecture.

• La rosace : Une rosace est une figure symétrique, formée de courbes inscrites dans un cercle à partir d'un point central, ayant plus ou moins la forme d'une rose ou d'une étoile stylisée et utilisée comme motif de décoration. Le dessin géométrique d'une rosace s'obtient en utilisant du compas sans changer l'écartement de ses branches. Elle développe l'usage esthétique, les applications des compétences acquises en maths dans le domaine de l'art et de la construction.

VI. Compétences disciplinaires

➤ **Expérimenter, produire, créer**

- Choisir, organiser et mobiliser des gestes, des outils et des matériaux en fonction des effets qu'ils produisent
- Représenter le monde environnant ou donner forme à son imaginaire en explorant divers domaines (dessin, collage, modelage, sculpture, photographie, vidéo...)
- Rechercher une expression personnelle en s'éloignant des stéréotypes
- Intégrer l'usage des outils informatiques de travail de l'image et de recherche d'information, au service de la pratique plastique

➤ **Mettre en œuvre un projet artistique**

- Identifier les principaux outils et compétences nécessaires à la réalisation d'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
- Adapter son projet en fonction des contraintes de réalisation et de la prise en compte du spectateur

➤ **S'exprimer, analyser sa pratique, celle de ses pairs ; établir une relation avec celle des artistes, s'ouvrir à l'altérité**

- Décrire et interroger à l'aide d'un vocabulaire spécifique ses productions plastiques, celles de ses pairs et des œuvres d'art étudiées en classe
- 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, celles des autres élèves et des œuvres d'art

➤ **Se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques et visuels, être sensible aux questions de l'art**

- Identifier quelques caractéristiques qui inscrivent une œuvre d'art dans une aire géographique ou culturelle et dans un temps historique, contemporain, proche ou lointain
- Décrire des œuvres d'art, en proposer une compréhension personnelle argumentée

VII. Compétences de vie

Les compétences de vie sont des ensembles de compétences intellectuelles, personnelles, sociales et affectives dont tous les élèves ont besoin pour s'investir dans l'approfondissement continu de leurs savoirs. Elles inspirent directement l'élève à devenir un citoyen instruit. Elles permettent à l'élève la

possibilité de se situer dans l'espace et dans le temps et de l'intérêt de quelques grandes œuvres du patrimoine national et mondial dans les domaines des arts.

1. L'interaction

L'interaction englobe un ensemble d'aptitudes dont se sert l'élève pour transmettre et échanger de l'information, des expériences et des idées, explorer le monde qui l'entoure et comprendre et bien utiliser les diverses formes, stratégies et technologies de la communication. L'interaction établit un pont entre les connaissances de l'élève, son identité personnelle et sociale et le monde dans lequel il évolue. L'élève capable de bien communiquer se sert sciemment de ses habiletés et stratégies pour se faire comprendre de son auditoire. Il communique dans des contextes de plus en plus diversifiés, pour diverses raisons et en s'adressant souvent à de nombreux auditoires.

2. La collaboration

La collaboration a trait aux habiletés, aux stratégies et aux dispositions dont l'élève se sert pour collaborer avec d'autres en vue d'atteindre des objectifs communs.

L'élève qui collabore efficacement reconnaît que de combiner les points de vue, les stratégies et les efforts des autres aux siens permettent d'approfondir la compréhension collective, d'optimiser les ressources et d'avoir un impact plus important. Il reconnaît la valeur de la contribution des membres du groupe, les soutient et emploie à bon escient des pratiques d'inclusion, le tout dans l'espoir de rallier le groupe autour d'un même engagement, au bénéfice de tous.

3. Pensée critique et réflexive

L'élève qui fait preuve de pensée critique et réflexive a l'esprit d'analyse et d'investigation, est prêt à se questionner et à remettre en doute ses propres réflexions, idées et suppositions, de même que celles des autres. Il analyse l'information qu'on lui transmet sous forme d'observations, d'expériences ou d'autres formes de communication pour résoudre des problèmes, concevoir des produits, comprendre des événements et surmonter des difficultés. L'élève qui fait preuve de pensée critique s'appuie sur ses idées, son expérience et ses réflexions pour se fixer des objectifs, porter des jugements et affiner son raisonnement.

4. Pensée créatrice

L'élève qui a recours à la pensée créatrice est curieux et ouvert d'esprit, affiche un sentiment d'émerveillement et de joie dans l'apprentissage, se montre prêt à raisonner de façon divergente et n'est pas troublé par la complexité. Il réfléchit aux idées et aux concepts connus, il fait preuve d'imagination, d'inventivité, de débrouillardise et de flexibilité, et il se montre prêt à courir le risque d'explorer en terrain inconnu.

5. Conscience de soi et responsabilité personnelle

La sous-compétence conscience de soi et responsabilité personnelle a trait à la compréhension des liens entre le bien-être et l'attitude d'une personne, ainsi que son comportement vis-à-vis des autres; elle incite l'élève à prendre des décisions constructives et éthiques et à y donner suite.

L'élève responsable et qui a conscience de lui-même se respecte et fait preuve de persévérance dans les situations difficiles, et il prend ses responsabilités. Il réalise que ses décisions et ses actions ont des conséquences. L'élève responsable et qui a conscience de lui-même prend des mesures pour assurer son bien-être, se fixe des objectifs et suit de près ses progrès, gère ses émotions et son stress et reconnaît et défend ses droits.

6. Identité personnelle et culturelle positive

La sous-compétence identité personnelle et culturelle positive a trait à la connaissance, à la compréhension et à la considération des facteurs qui contribuent au développement d'une saine

perception de soi, laquelle se traduit par la connaissance de son milieu familial, de ses origines, de sa ou de ses langues, de ses croyances et de ses points de vue au sein d'une société pluraliste.

L'élève dont l'identité personnelle et culturelle est positive reconnaît la valeur de ses expériences personnelles et culturelles et est conscient de la manière dont elles façonnent son identité. Il affiche une confiance en soi, une conscience de soi ainsi qu'une identité positive en vue de devenir une personne sûre et satisfaite d'elle-même et de ses capacités. L'élève contribue à son bien-être et à celui de sa famille, de son entourage et de la société.

7. Conscience et responsabilité sociales

L'élève socialement conscient et responsable contribue au bien-être de son environnement physique et social. Il se porte en faveur des milieux sociaux accueillants et axés sur l'inclusion, où chacun éprouve un sentiment de sécurité et d'appartenance.

L'élève socialement conscient et responsable contribue de façon constructive à sa famille, à sa collectivité et à son milieu, il manifeste de l'empathie envers les autres et respecte leur point de vue, il est capable de résoudre des problèmes sans violence et il tisse et entretient de saines relations.

VIII. Démarche

1- Une pédagogie progressive

Les disciplines artistiques retenues sont essentiellement enseignées à tous les niveaux d'enseignement en préconisant, selon le niveau, un degré d'apprentissage défini en tenant compte des pré-requis des élèves.

Sachant que chacune des activités artistiques et culturelles nécessite un temps pour l'appréhension et l'acquisition des techniques qui lui sont propres et compte tenu d'un nombre restreint d'intervenants, il est envisagé de procéder par projet d'activité pour chaque classe en précisant la durée correspondante. Les élèves sont répartis par demi-classe pour favoriser non seulement la participation de tous mais aussi faciliter à l'enseignant son travail d'encadrement.

IX. Volume horaire

Le volume horaire officiel accordé aux Enseignements Artistiques et Culturels est de (1) une heure par quinzaine ; ce qui revient à 16 heures pour l'année scolaire.

X. Intervenants

Il n'y a pas des professeurs spécialisés pour les Enseignements Artistiques et Culturels mais tous les professeurs peuvent être sollicités. Sont concernés les professeurs de français, d'EPS ou de mathématiques pour leur maîtrise des domaines en relation avec leur discipline d'enseignement. Les enseignants d'EPS peuvent s'occuper des danses, ceux du maths des bricolages, ceux des langues de la poésie, du théâtre et du chant, ceux de la physique de la photographie ou du cinéma.

XI. Évaluation

Étant donné que plusieurs enseignants interviennent dans les Enseignements Artistiques et Culturels, il est préconisé qu'une note sur 20 soit fixée mais qu'elle soit répartie à part égale entre les différents intervenants.

XII. Enseignements artistiques facultatifs

Sachant que les enseignements artistiques correspondant à la broderie, la vannerie, la sculpture en bois, en céramique ou en argile nécessitent des investissements conséquents, qui parfois ne sont pas à portée des établissements, il est laissé aux choix des établissements d'opter ou non pour ces enseignements en fonction de l'environnement dans lequel est implanté l'établissement.

MODULE 1

Concevoir et Imaginer



Chapitre 1- Les maquettes

Activité 1 : Réaliser des maquettes

Durée : 1h00

Objectifs :

- Représenter un plan de maquette
- Construire une maquette à l'aide d'un carton de couverture
- Imaginer et concevoir une ville futuriste

Matériels : Papiers cartons, crayons de couleur, crayons, feutres, ciseaux, règle et colle.

Supports : Connexion internet, vidéoprojecteur.

Sources : Quelques plans, croquis, maquettes pour aider les élèves à comprendre l'objectif de leurs activités.

Déroulement de la séance

I. Motivation et mise en train

L'enseignant explique aux élèves les différentes notions liées à la réalisation d'un ouvrage conceptualisé. Schéma, croquis, carte, plan, miniature, maquette sont définis et expliqués. Ensuite, l'enseignant demande aux élèves s'ils ont apporté tous les éléments nécessaires pour réaliser une maquette.

A l'aide de la connexion internet, il projette les différents plans de maquettes simples, simplifiés et réalisables au mieux à la main. Une fois qu'ils auront assimilé les termes relatifs aux activités et à leurs concepts, l'enseignant va devoir proposer trois activités différentes pour étudier, travailler et élaborer des maquettes.

Il commence à demander aux élèves de concevoir en crayon le plan ou la maquette de son village ou de son quartier pour un enfant de la ville.

II. Découverte et mise en commun

Les élèves préparent le crayon, la feuille blanche (A4) si nécessaire. Les crayons de couleur sont aussi nécessaires s'il reste du temps à la fin de l'heure. Le plan du village ou du quartier va respecter les consignes données par l'enseignant. Les élèves s'organisent en différents groupes pour travailler ensemble en crayon et vont procéder par différentes étapes.

Il faut que tout le travail soit fait au crayon. C'est la première étape. On utilise uniquement les règles pour délimiter les contours. Les élèves suivent le plan ou la maquette proposé par l'enseignant à travers la projection via internet ou la reproduction sur le tableau.

III. Synthèse

Les élèves doivent préparer le plan de la maquette ou le croquis du village ou du quartier avec le crayon. Ils vont finir en même temps les travaux. Les résultats de chaque groupe seront observés par l'enseignant. Ce dernier choisira un ou deux modèles qui auront retenu l'attention. L'enseignant promet d'afficher les meilleures productions dans la classe ou à la bibliothèque.

IV. Application

Le professeur invite les élèves à travailler en groupe et propose à chaque élève à l'intérieur d'un groupe donné de choisir une activité quelconque. Limiter le tout dans le temps et élaborer la maquette selon les étapes proposées par le guide.

V. Évaluation

Les élèves vont devoir faire un travail de groupe d'abord pour ensuite remplir la grille de tableau proposé.

Activité 1 : Réaliser la maquette d'un village

Exercice 1 :

Étape 1 : Fixer les contours en carré ou en rectangle. Enfoncer en double ou en triple contour la surface délimitée.

Étape 2 : Préparer d'abord les axes routiers, les pistes et les carrefours et ronds points

Étape 3 : Dessiner ensuite le dispensaire, l'école, la fontaine, la mosquée, ...

Étape 4 : Faire le plan de chaque maison, secteur et rue. Jouer avec le condensé du crayon à tenir appuyé pour limiter chaque élément.

Activité 2 : Réaliser la maquette de son établissement scolaire

I. Motivation et mise en train

Une fois le plan ou la maquette en crayon du quartier ou du village terminé, les enfants vont devoir passer à la seconde activité. Il s'agit ici de réaliser une maquette de l'établissement scolaire respectif des élèves. L'enseignant s'assure que les élèves disposent de tous les matériels nécessaires pour réaliser le plan de l'établissement scolaire.

À l'aide de la connexion internet, l'enseignant va montrer aux élèves les différents plans proposés dans le cadre de la recherche sur Google. Il va inviter les élèves à observer des plans ou des croquis ou maquettes d'établissements scolaires simples et simplifiés.



II. Découverte et mise en commun

Les élèves préparent leurs accessoires (crayons, crayons de couleur, stylos de couleur, feutres, règles) afin de démarrer l'activité de préparation de la maquette d'un établissement scolaire. L'enseignant les invite à s'organiser en différents groupes. Réaliser une maquette de son établissement scolaire demande une observation de tous les détails qui doivent être notés. Chaque établissement est différent d'un autre établissement scolaire. Il faut tenir compte de tous ces éléments nouveaux et différents chaque fois. Les élèves s'organisent en différents groupes et cette fois-ci, les consignes sont claires. Il faut respecter les consignes sur les couleurs dont chacune a une fonction bien précise. Les noirs sont pour les axes et transports, les bleus pour les eaux, les fleuves, les rives, les rouges pour les caractères importants, les jaunes pour les lumières et les paysages ainsi que les marrons et les verts pour les paysages, les reliefs et la nature.

III. Synthèse

Les élèves doivent visualiser et conceptualiser une maquette avant de la réaliser. Ils sont orientés par l'enseignant qui leur illustre quelques exemples en vidéo projection.

IV. Application

Le professeur invite les élèves à travailler en groupe et propose à chaque élève à l'intérieur d'un groupe donné de choisir une activité donnée. Certains vont tracer en crayon le plan général, le contour et les éléments fondamentaux sous forme de maquette tandis que d'autres vont pouvoir commencer le coloriage avec des couleurs minutieusement choisies, quatre ou cinq couleurs au maximum.

V. Évaluation

Les élèves vont devoir faire un travail de groupe d'abord. Ils vont ensuite colorier la maquette à l'aide d'un crayon de couleur mais aussi du feutre. L'enseignant va vérifier s'ils maîtrisent les feutres et surtout les crayons de couleur. Il veille à ce que chaque coloriage soit bien fait et que surtout les formes dessinées correspondent aux couleurs adoptées.

Exercice 2:

Étape 1 : Réaliser le plan de l'établissement en crayon

Étape 2 : Utiliser les crayons de couleur pour illustrer chaque forme et élément.

Étape 3 : Fixer la clôture de l'école et réaliser la porte principale

Étape 4 : Penser à l'espace vert et à l'aire de jeu

Étape 5 : Réaliser une légende si nécessaire.

Activité 3 : Réaliser la maquette d'une ville futuriste

I. Motivation et mise en train

L'enseignant invite les élèves à la troisième activité qui consiste à deviner, imaginer ou concevoir une nouvelle ville dans la ville. Une ville du futur qu'on dénommerait une ville futuriste. Il y'a lieu d'extraire de l'ancienne ville et de s'en accommoder avec une nouvelle intégrant tous les éléments nécessaires pour une vision futuriste. Ils vont devoir utiliser des cartons pour réaliser cette ville futuriste. Des cartons de récupération qui sont ramenés par chaque élève pour exécuter cet ouvrage.

Pour ce faire, le professeur a le choix entre projeter un plan de croquis de la ville de Djibouti ou distribuer les croquis pour que les élèves puissent faire une esquisse. On outrepassa les cadres urbanistiques fixés par l'ancienne ville. Des autoroutes, des gares, des stations et plusieurs accessoires sont représentés.

Un travail de groupe est plus que nécessaire pour gagner du temps et faire le travail ensemble. Ainsi, chaque élève pourra apporter sa touche, son idée originale à inventer une nouvelle ville.

II. Découverte et mise en commun

Les élèves préparent leurs papiers cartons ainsi que les accessoires pour décorer la maquette. Les élèves vont devoir découper le gros carton en trois parties afin que les trois activités soient effectuées. Réaliser une maquette de Djibouti, ville futuriste .

III. Synthèse

Les élèves doivent visualiser et conceptualiser une maquette avant de la réaliser. Ils sont conscients des distances à respecter et des limites à fixer pour chaque partie. Les ciseaux doivent être bien tenus pour couper des cartons qui ne sont pas facilement malléables. Ils doivent laisser des parties pour pouvoir attacher les cartons les uns aux autres. Mais avant tout, tout dessiner en crayon et sur le carton. Mais pour accélérer et gagner en temps, c'est un travail d'équipe qui est demandé.

IV. Application

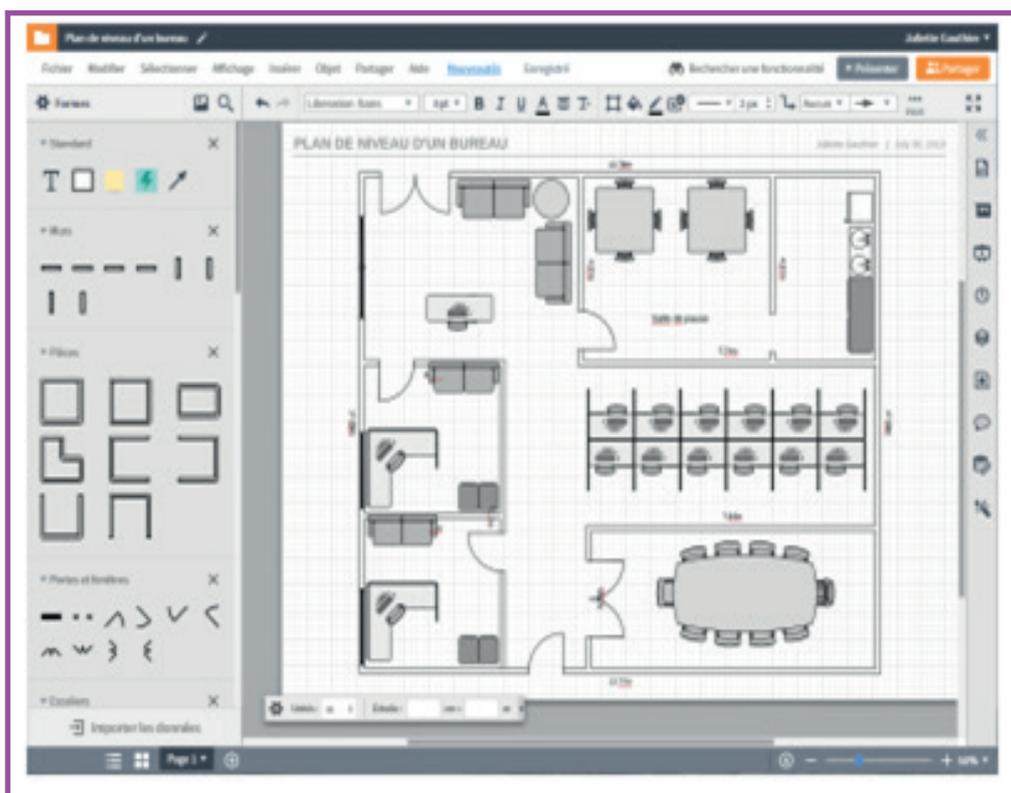
Le professeur invite les élèves à travailler en groupe mais aussi à faire preuve d'ingéniosité dans la création d'une ville futuriste qui doit comprendre des nouveaux éléments. Les élèves peuvent des recherches sur internet pour avoir en vue les différents exemples des villes futuristes.

V. Évaluation

Les élèves vont devoir faire un travail de groupe d'abord. Ils vont ensuite remplir la grille de tableau proposé par le QCM qui est un travail individuel.

Exercice 3: Le professeur va distribuer une maquette d'une ville futuriste. Il faut imaginer une nouvelle ville dans la ville ancienne et faire en sorte de se projeter dans le futur. Pour cela, il faut s'inspirer du plan de la capitale ci-dessous et la calquer afin de présenter sa ville futuriste.

Sources : maquettes et croquis pour aider les élèves dans leurs activités.





MODULE 2

Arts plastiques et bricolage



Chapitre 2 : La création de différentes couleurs

Activité 1 : Créer différentes couleurs à l'aide des couleurs en aquarelle

Durée : 1h00

Objectifs :

- _ Créer des nouvelles couleurs en mélangeant deux couleurs différentes
- _ Respecter le dosage des couleurs
- _ Réaliser un cercle chromatique avec des couleurs primaires



Figure 1

Matériel : Feuilles blanches ou cahiers de croquis, crayon, gomme, couleurs aquarelles, des gouttes d'eau, petits pinceaux, etc.

Déroulement

I. Observation et découverte

Le professeur lance l'activité en faisant observer les trois couleurs primaires (figure1) et leur demande :

- _ Qu'est-ce que vous voyez ?
- _ Comment a-t-on créé des nouvelles couleurs à partir des trois couleurs primaires ?

II. Application

1. Tracer un grand cercle; puis, tracer trois petits cercles au milieu du grand cercle.
2. Tracer autour de trois cercles, construire des cercles équidistants comme indiqué sur l'image.
3. Mélanger chaque couleur primaire (bleu, jaune, rouge) avec une autre couleur primaire cinq fois en différents dosages pour obtenir des nouvelles couleurs.

IV. Restitution

Suite à l'activité réalisée par les élèves, l'enseignant leur pose des questions suivantes :

- _ Combien des couleurs avez-vous crée à partir des couleurs primaires ?
- _ Comment avez-vous fait pour obtenir les différentes couleurs ?
- _ Comment faire varier une même couleur en la mélangeant avec une autre couleur ?

Le professeur laisse les élèves s'exprimer librement pour émettre toutes les hypothèses possibles.

V. Consolidation

Le professeur demande aux élèves de produire un arc en ciel en utilisant les trois couleurs primaires.



Activité 2 : Créer des couleurs secondaires

Durée : 1h00

Objectifs :

- _ Créer les couleurs secondaires à partir des couleurs primaires en :
- _ Mélangeant le jaune et le bleu.
- _ Mélangeant le rouge et le bleu.
- _ Mélangeant le rouge et le jaune.
- _ Veiller à respecter le dosage à part égale en mélangeant les deux couleurs primaires
- _ Créer des nouvelles couleurs (le vert, le violet et l'orange).

Déroulement

I. Observation et découverte

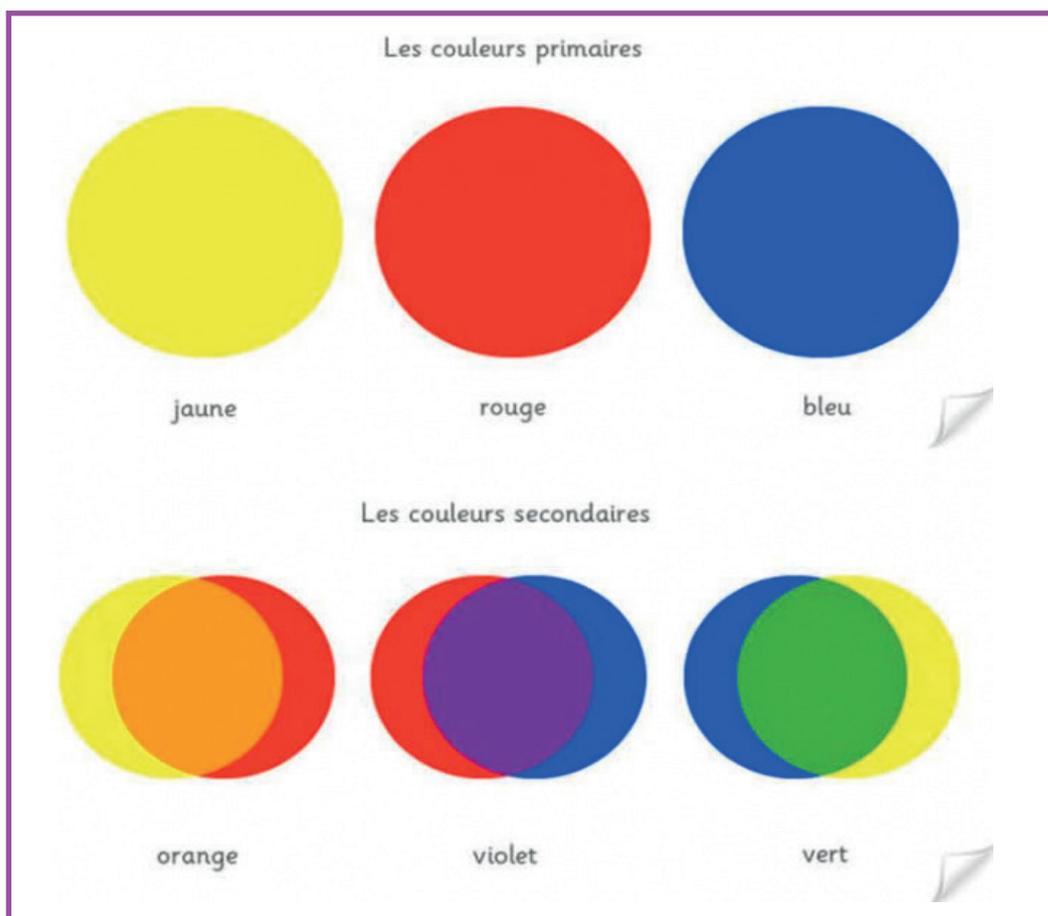


Figure 2

1. Quelles sont les trois couleurs que vous voyez dans la première rangée de la figure ?
2. Quelle est la couleur obtenue après avoir mélangé le bleu et le jaune ?
3. Quelle est la couleur obtenue après avoir mélangé le bleu et le rouge ?
4. Quelle est la couleur obtenue après avoir mélangé le rouge et le jaune ?

II. Application

Le professeur lance l'activité en demandant aux élèves de mélanger par deux les trois couleurs primaires (**figure2**) pour obtenir les couleurs : vert, violet et orange.

Il laisse les élèves faire plusieurs tentatives jusqu'à ce qu'ils trouvent les couleurs sollicitées.

III. Restitution

Suite à l'activité réalisée par les élèves, l'enseignant leur pose des questions suivantes :

- _ Quelle est la technique que vous avez utilisée pour obtenir les trois couleurs ?

IV. Consolidation

En se servant des couleurs secondaires obtenues à partir des couleurs primaires, le professeur demande aux élèves de dessiner une cabane en utilisant le violet pour le toit, le vert pour les fenêtres et l'orange pour la porte.



Activité 3 : Créer des couleurs complémentaires

Réaliser des cercles chromatiques facilement avec des couleurs en aquarelle.

Le titre: Apprendre les couleurs complémentaires et les couleurs analogues.

Objectifs :

➔ Créer des couleurs complémentaires en :

- _ Effectuant un mélange entre les couleurs primaires et secondaires ;
- _ Équilibrant les quantités entre deux couleurs mélangées ;

➔ Créer des couleurs analogues en :

- _ Effectuant un mélange entre les couleurs secondaires et complémentaires ;
- _ Choissant les quantités mélangées de manière aléatoire pour créer des couleurs comme le rose, le vert, le turquoise, le vert clair, le gris foncé, le gris...

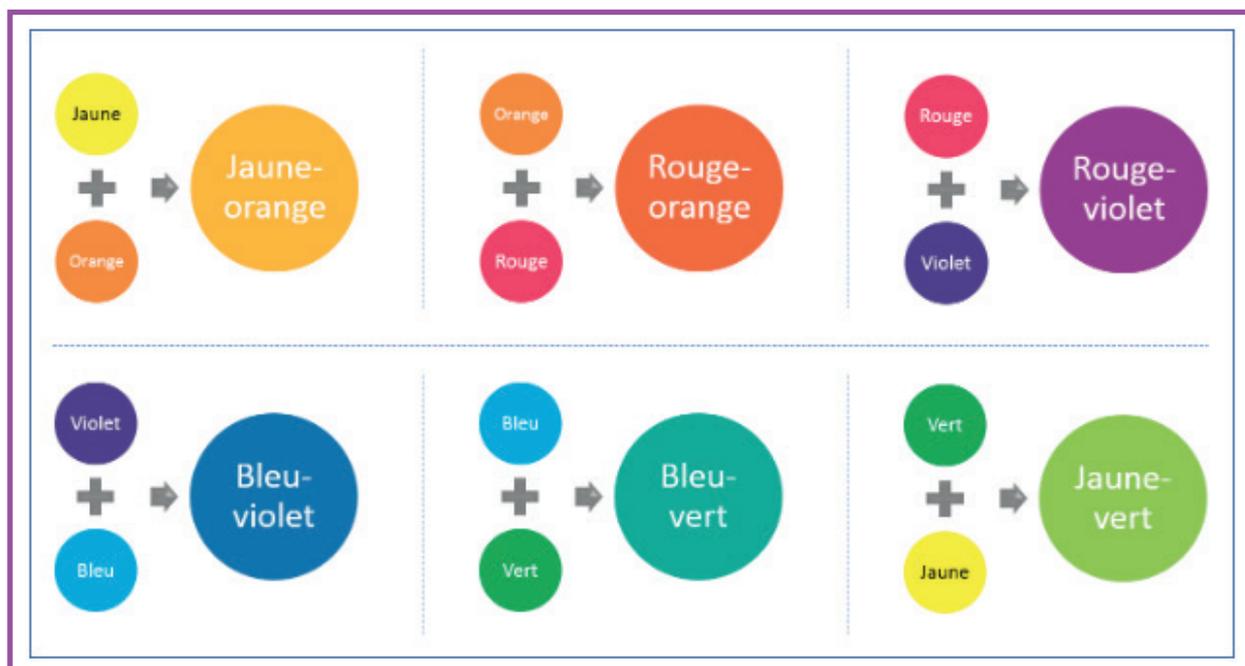
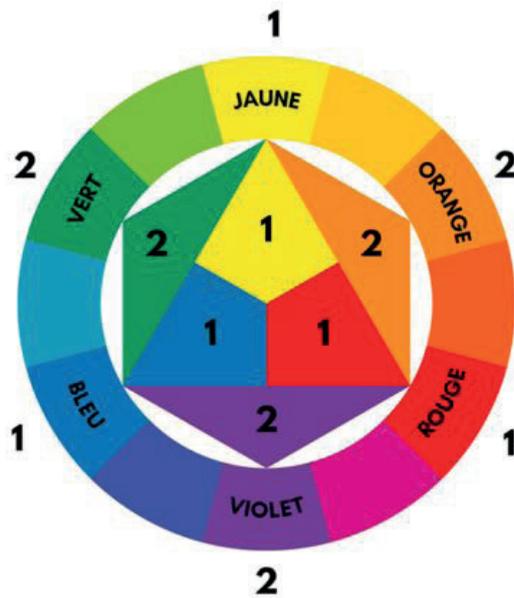


Figure 3

La théorie DES COULEURS



1. COULEURS PRIMAIRES

Ils sont utilisés pour créer d'autres couleurs. Vous ne pouvez pas les créer en mélangeant d'autres couleurs.



2. COULEURS SECONDAIRES

Ce sont les couleurs que nous avons à la suite du mélange de deux couleurs primaires.



COULEURS COMPLÉMENTAIRES

Ce sont des paires de couleurs qui contrastent les unes avec les autres. Elles sont positionnées l'une en face de l'autre sur la roue chromatique.



COULEURS ANALOGUES

Ce sont trois couleurs ou plus qui sont côte à côte sur la roue chromatique. Elles se ressemblent beaucoup et, vues ensemble, elles ont un aspect agréable et harmonieux.



Figure 4

Déroulement

I. Observation et découverte

Le professeur lance l'activité en faisant observer les couleurs complémentaires (figure3 et figure 4) et leur demande :

- _ Que voyez-vous ?
- _ Comment peut-on créer une couleur complémentaire ?
- _ Comment sont produites les couleurs analogues ?



Déroulement

Activité 1 :

- _ Mettre à la disposition des élèves trois couleurs secondaires
- _ Tracer neuf cercles ou triangles équidistants
- _ Mélanger les couleurs primaires (bleu, jaune, rouge) avec une couleur secondaire (violet, orange, vert) en dosages égaux
- _ Observer les nouvelles couleurs obtenues (couleurs complémentaires)

Activité 2 :

2. Tracer neuf cercles ou triangles équidistants
3. Mélanger les couleurs secondaires (violet, vert, orange) avec une couleur complémentaire (vert clair, vert turquoise, violet foncé, rouge violette, vert jaune, jaune) en dosages égaux ou variables
4. Mélanger entre trois couleurs en utilisant une couleur secondaire avec deux couleurs complémentaires ou vice versa
5. Observer des nouvelles couleurs obtenues (couleurs analogues)

II. Restitution

Suite à l'activité réalisée par les élèves, l'enseignant leur pose des questions suivantes :

- _ Quelle est la technique que vous avez utilisée pour obtenir les couleurs complémentaires ?
- _ Combien des couleurs avez-vous obtenus ?
- _ Quelles couleurs faut-il mélanger pour obtenir les couleurs gris foncé ou gris clair, vert turquoise, violet, rose, ... ?
- _ Combien des couleurs peut-on obtenir en mélangeant les couleurs complémentaires avec des dosages variables ?

III. Réalisation

Le professeur demande aux élèves de dessiner un grand cercle; puis, de tracer 15 petits cercles à égales distances afin que les élèves mélangent une couleur avec une autre couleur cinq fois en variant les quantités utilisées.

Les élèves expliquent comment ils ont procédé pour obtenir les nouvelles couleurs analogues tout en précisant que les dosages variables permettent de produire des nouvelles couleurs.

Chapitre 3 : Création des objets décoratifs

Activité 1. Création des objets décoratifs à partir d'un carton et des feuilles

Le titre : Apprendre l'art du collage et les pliages décoratifs à partir d'un carton et des feuilles

Objectifs :

- _ Plier des papiers en forme cylindrique ou de cercle
- _ Couper un carton en forme de cercle
- _ Dessiner des formes circulaires superposées de différentes tailles sur le carton
- _ Coller les papiers sur le carton coupé en forme de cercle
- _ Colorier les papiers avec différentes couleurs
- _ Coller les papiers sur les cercles selon leurs couleurs



Figure 5



figure 6

Déroulement

→ Observation et découverte :

Le professeur lance l'activité en faisant couper les cartons en forme de cercle (figure5) et leur demande :

- _ Qu'observez-vous dans la figure 5 ?
- _ Sous quelle forme géométrique peut-on couper le carton ?
- _ Combien de cercles faut-il tracer ?

Déroulement

1. Présentation d'un grand carton
2. Couper le carton en forme de cercle
3. Tracer quatre ou cinq cercles équidistants et le premier cercle un peu plus grand que les autres
4. Couper les feuilles blanches en quatre morceaux. Cela dépend de la dimension du carton
5. Colorier les feuilles blanches pliées en différentes couleurs comme la couleur rouge, jaune, orange, marron, noir, ...
6. Coller bien les feuilles pliées sur le cercle équidistant
7. Observation des nouvelles œuvres décoratives (figures 7 et 8)



Figure 7



Figure 8

I. Application

Le professeur lance l'activité en demandant aux élèves de couper le carton en forme de cercle (figure 5), puis des cercles superposés et colorier les feuilles avec des couleurs convenables. Ensuite, les élèves plient les feuilles en forme cylindrique ou en forme circulaire. Il laisse les élèves faire coller les feuilles sur les cercles jusqu'à ce qu'ils réalisent les œuvres demandées.

II. Restitution

Suite à l'activité réalisée par les élèves, l'enseignant leur pose des questions suivantes :

- _ Quelle est la technique que vous avez utilisée pour réaliser les œuvres ?
- _ Combien des couleurs avez-vous utilisé ?
- _ Comment avez-vous plié les feuilles ?

III. Motivation et mise en train

Le professeur lance l'activité en faisant observer les figures 7 et 8 à obtenir et leur demande :

- _ Que voyez-vous ?
- _ Comment peut-on coller les feuilles pliées sur le carton ?
- _ Quelles sont les couleurs convenables pour colorier les feuilles pliées ?

IV. Découverte et mise en commun

Suite à l'activité précédente, l'enseignant continue avec les élèves :

- _ Quelles sont les œuvres que vous avez réalisées ?
- _ Comment avez-vous plié les feuilles ?
- _ Sous quelle forme avez-vous plié les feuilles ?
- _ Quelles sont les couleurs que vous avez choisies ?

V. Réalisation

Le professeur demande aux élèves de couper un carton et de réaliser une maquette décorative sur un grand cercle à l'aide des petits morceaux de papiers utilisant une colle liquide et petit ciseau.

Activité 2 : Création des objets décoratifs à partir des assiettes en plastiques et en carton

Objectifs :

- _ Couper un carton en forme de cercle (figure 9)
- _ Dessiner des formes circulaires superposées de différentes tailles sur le carton
- _ Couper les tiges des cuillères
- _ Colorier les cuillères avec des couleurs dégradées
- _ Coller les cuillères sur les cercles selon leurs couleurs



Figure 9

Déroulement

Observation et découverte

Le professeur lance l'activité en faisant couper les cartons en forme de cercle (figure 9) à obtenir et leur demande :

- _ Que voyez-vous sur la figure 9 ?
- _ Sous quelle forme géométrique peut-on couper le carton ?
- _ Combien des cercles faut-il tracer ?
- _ Quels sont les matériels nécessaires pour réaliser cette activité ?



Déroulement

1. Présentation d'un grand carton et des cuillères en plastiques
2. Couper le carton en forme de cercle
3. Tracer quatre ou cinq cercles équidistants
4. Couper les feuilles blanches en quatre morceaux. Cela dépend de la dimension de carton
5. Colorier les cuillères avec une couleur dégradée
6. Coller bien les cuillères sur le cercle équidistant
7. Observation des nouvelles œuvres décoratives (figures 10 et 11)



Figure 10



Figure 11

I. Application

Le professeur lance l'activité en demandant aux élèves de couper le carton en forme de cercle (figures 10 et 11), puis des cercles superposés et de colorier les cuillères avec des couleurs convenables.

Ensuite, les élèves collent les assiettes en forme circulaire.

Il laisse les élèves faire coller les cuillères sur les cercles jusqu'à ce qu'ils réalisent les œuvres demandées.

II. Restitution

Suite à l'activité réalisée par les élèves, l'enseignant leur pose des questions suivantes :

- _ Quelle est la technique que vous avez utilisée pour réaliser les œuvres?
- _ Combien des couleurs avez-vous utilisé ?
- _ Comment avez-vous coupé les cuillères et comment les avez-vous collé ?

III. Réalisation

Le professeur demande aux élèves de couper un carton en forme de cercle et de réaliser une bordure décorative sur des grands cercles à l'aide des petits papiers utilisant une colle liquide.

Activité 3: Création des pots à crayons ou fleurs à partir des bouteilles en plastiques.

Le titre: Apprendre la création des pots à crayons ou à fleurs à partir des bouteilles en plastiques.

Objectifs :

- _ Fabriquer des pots à crayons ou à fleurs à partir des bouteilles en plastiques
- _ Commencer par découper une bouteille d'eau en plastique en deux avec un cutter ou avec un ciseau
- _ Choisir une taille convenable pour le pot à crayons ou à fleurs 12 centimètres ou un peu plus
- _ Peignez-la avec de la peinture appropriée et laissez la sécher

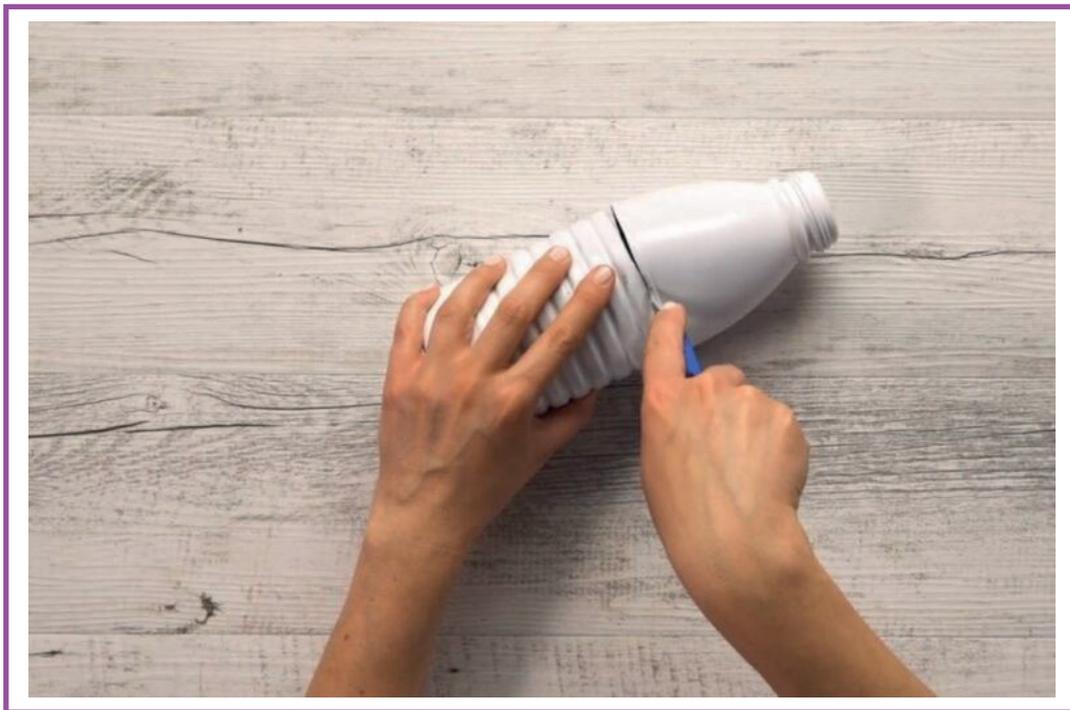


Figure12

Déroulement

→ Observation et découverte

Le professeur lance l'activité en faisant couper les bouteilles d'eau en plastique en deux. (figure12) et leur demande :

- _ Que voyez-vous dans la figure 12 ?
- _ Quelle est la taille convenable pour le pot à crayons ou à fleurs ?
- _ Quelle est la couleur convenable pour le pot à crayons ou à fleurs ?



Déroulement

- _ Présentation d'une grande ou petite bouteille d'eau en plastique
- _ Découper la bouteille d'eau en plastique en deux avec un couteau ou avec un ciseau
- _ Colorier la partie cible ou coller avec des papiers cartonnés (figure13)
- _ Dessiner sur la partie cible visage de chaton
- _ Colorier les oreilles et le nez par des couleurs différentes



Figure13

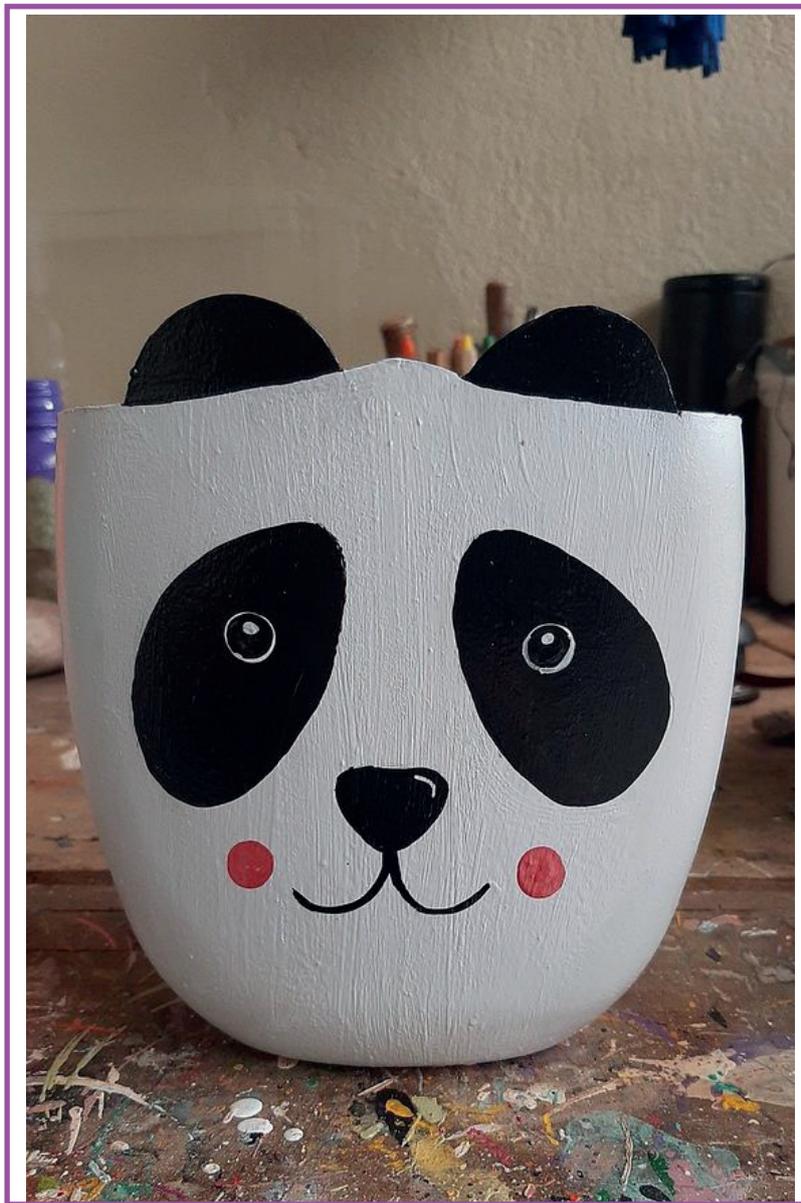


Figure14

MODULE 3

Arts visuels

Chapitre 4 : L'image numérique

Activité 1 : Connaitre les caractéristiques d'une image numérique

Durée : 1 heure

Objectifs :

- Définition de l'image
- Connaitre une résolution d'image

Matériels :

- Smartphone, un par élève de préférence
- Vidéoprojecteur

Intentions pédagogiques :

Expliquer la notion d'image numérique et ses différentes résolutions dans le but de les initier aux termes techniques relatifs à la photographie numérique et à la prise des photos à partir de leurs Smartphones.

I. Définition de l'image numérique

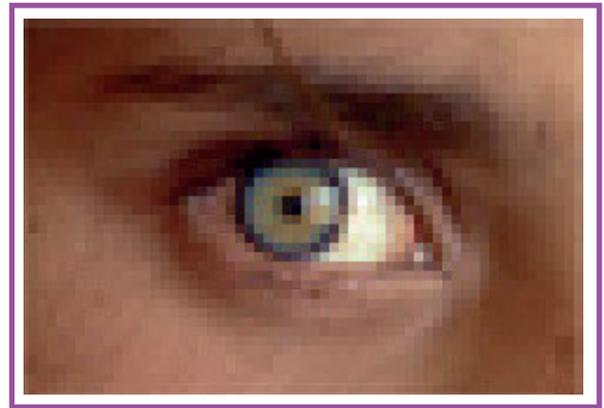
L'appellation d'**image numérique** désigne toute **image** (**dessin, icône, photographie...**) acquise, créée, traitée et stockée sous forme binaire (langage informatique basé sur un code composé de 1 et de 0).

- Acquise par des **convertisseurs analogiques-numériques** situés dans des dispositifs comme les **scanners**, les **appareils photos** ou les **caméscopes** numériques, les cartes d'acquisition vidéo (qui numérisent directement une source comme la **télévision**)
- Créée directement par des programmes informatiques, grâce à une souris, des **tablettes graphiques** ou par de la **modélisation tridimensionnelle** (ce que l'on appelle aussi les « **images de synthèse** ») ;
- Traitée grâce à des **outils graphiques**, de façon à la transformer, à en modifier la taille, les couleurs, d'y ajouter ou d'en supprimer des éléments, d'y appliquer des **filtres** variés, etc.
- Stockée sur un support informatique (**clé USB, SSD, disque dur, CD-ROM...**).

Déroulement

Le professeur explique aux élèves la notion d'image numérique et l'illustre par plusieurs exemples pour faire assimiler la notion en question. Le professeur lance l'activité en faisant observer les deux images et leur demande:

1. Qu'avons-nous ici?
2. Comment appelle-t-on ce genre d'image?
3. Relevez les différences entre ces deux images.



La définition d'une image s'exprime en pixels. Ces pixels sont des petits carrés semblables à des carrés de mosaïque. L'image se forme grâce à cet ensemble ordonné des carrés ou pixels. La définition de l'image s'exprime en pixels comme ici. Elle est de 30 pixels de large et de 20 pixels de hauteur (abréviation: 30x20px). Cette image est donc définie par $30 \times 20 = 600$ pixels.



Image de 30 x 20 pixels : faible définition. Dimension réelle sur le document: 2 x 1,33 pouces

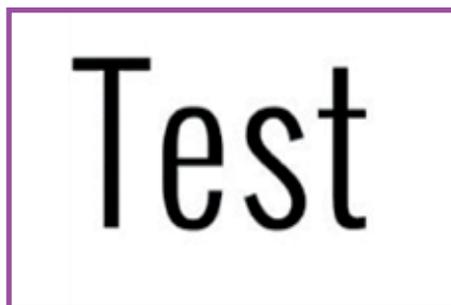


Image de 120 pixels par 80 pixels : haute définition. Dimension réelle sur le document: 2 x 1,33 pouces

En résumé la définition d'une image s'exprime de la façon suivante: 100pixelsx100pixels.

Découverte et mise en commun:

Suite à l'activité précédente, l'enseignant continue avec les élèves:

1. Comment a-t-on fait pour obtenir ces images?
2. Pouvez-vous déterminer les étapes de la prise de ces photos ? (il laisse les élèves s'exprimer librement pour émettre toutes les hypothèses possibles)

Réalisation:

Comme consigne, le professeur demande aux élèves de réaliser des photos à partir de leur Smartphone en leur demandant de faire des photos de haute résolution. Les élèves réalisent les photos en autonomie. On procède ensuite à une autocritique pour apprécier leurs travaux.

Le professeur va par la suite guider les élèves en leur expliquant le concept de résolution de l'image :

II. RÉOLUTION D'UNE IMAGE.

La résolution d'une image numérique. La résolution s'exprime en Pixels par pouce (PPP) en français et en Dots per inch (DPI) ou Pixels per inch (PPI) selon les pays.

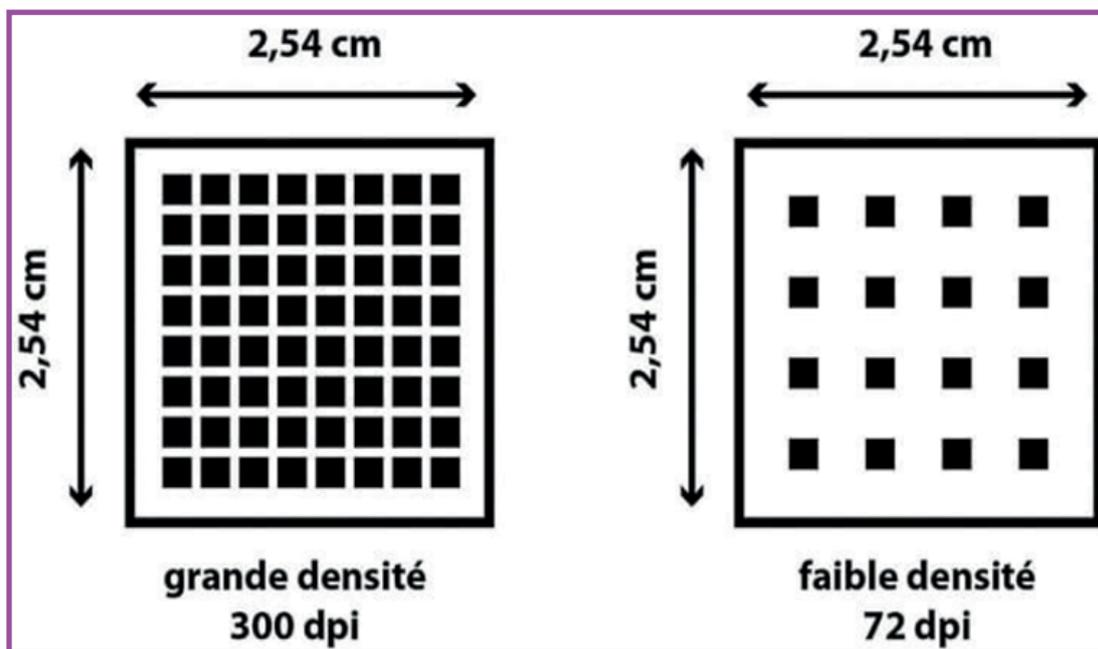
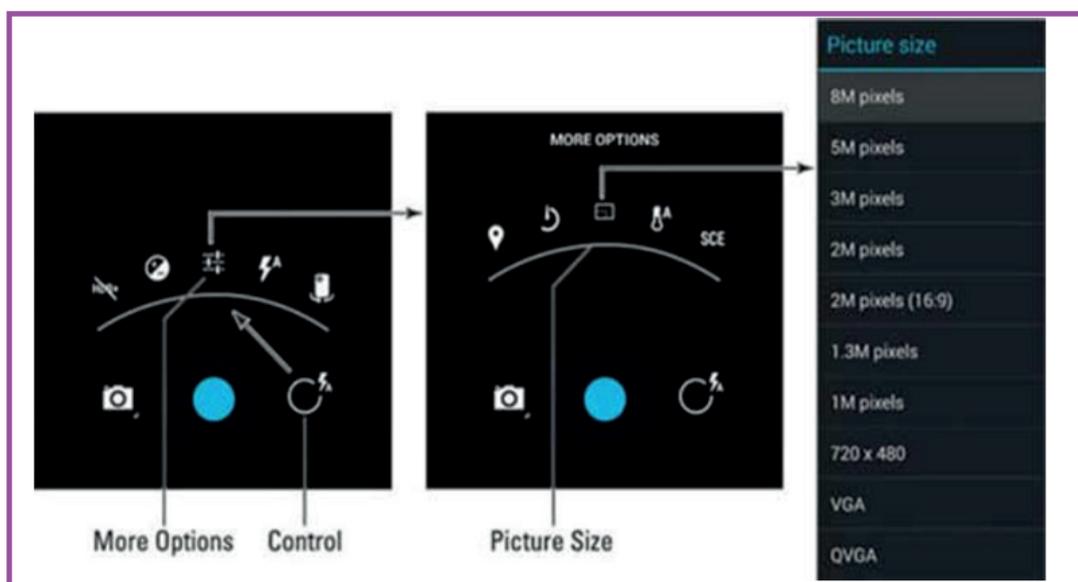


Schéma explicatif de la résolution de l'image numérique.

Les étapes :

Méthode 1 : Comment changer la résolution des photos avec l'appareil photo





Étape 1 : Exécutez votre application Appareil photo à partir du tiroir de l'application lorsque vous modifiez la résolution des photos sur Androïde.

Étape 2 : Appuyez sur le **Control** bouton, choisissez le **Plus d'options** l'icône et appuyez sur la **Redimensionner l'image** option.

Étape 3 : Ici, une liste des résolutions disponibles vous sera présentée, telles que 720 x 480, 1M pixels, etc. **QVGA** est la résolution la plus basse.

Notes: La conception et les icônes de l'application Appareil photo peuvent varier sur les téléphones Androïde de différents fabricants mais le flux de travail de base est similaire. Vous pouvez lire la description de votre Smartphone pour trouver l'écran des options ou des paramètres dans l'application de caméra intégrée.

Activité 2 : Choix du plan, du cadrage et de la lumière.

Durée : 1 heure.

Objectifs :

- _ Connaitre un plan.
- _ Déterminer le choix du cadrage.
- _ Déterminer le choix de la lumière.

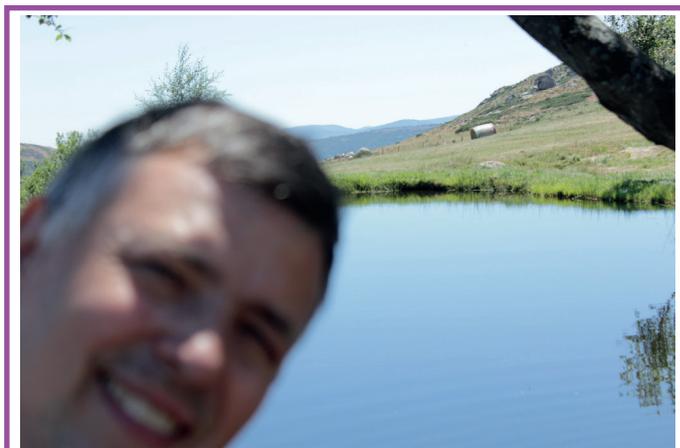
Matériels :

- _ Smartphone, un par élève de préférence.
- _ Vidéoprojecteur

Intentions pédagogiques :

Expliquer l'importance des différents éléments qui composent une photo réussie à partir de leurs Smartphones à savoir le plan, le cadrage et la lumière.

Déroulement



Le professeur commence par montrer une série de photos ratées et leur pose les questions suivantes:



1. Qu'avons-nous ici?
2. Quels sont les problèmes présents dans ces images? Citez en quelques uns. Les élèves vont tour à tour relever les différents problèmes présents dans les photos.
3. Quelles sont les solutions possibles pour régler ces problèmes ? Laisser les élèves proposer les différentes solutions possibles et les noter.

I. Découverte et mise en commun

Suite à l'activité précédente, l'enseignant continue avec les élèves :

1. Pouvez-vous prendre des photos meilleures que celles-ci et dire quelles sont les différentes étapes ? Il laisse les élèves s'exprimer librement pour émettre toutes les hypothèses possibles.

Réalisation:

Comme consigne, le professeur demande aux élèves de réaliser des photos à partir de leur Smartphone en leur demandant de prendre des photos de haute qualité. Les élèves réalisent les photos en autonomie. On procède ensuite à une autocritique pour apprécier leurs travaux.

Le professeur va par la suite guider les élèves en leur expliquant le concept de cadrage, de plan et de lumière.

A. Le plan et le cadrage

1. Plan large



En photographie, le plan large est un cadre qui permet de rendre visible un sujet dans lequel l'environnement est très présent. Ce genre de cadre est généralement utilisé pour mettre en relation le personnage (ou l'élément photographié) avec un environnement qui l'entoure. Le plan large permet d'insister sur l'ambiance dans lequel le sujet, seul et isolé, se trouve.

Plus particulièrement dans le format portrait, un plan large permet de rendre la personne plus « petite » parmi un environnement bien plus « grand ». En utilisant ce cadre, l'environnement prend une place considérable, montrant ainsi l'étendue et la grandeur de l'endroit photographié par rapport au modèle. La relation entre le sujet et le lieu dans lequel il se trouve est forte.

2. Plan d'ensemble



Le plan d'ensemble est relativement proche du plan large puisque l'environnement est encore fort présent dans le cadrage. Cependant, on se rapproche un peu plus du personnage ou de l'objet (ou tout autre élément) photographié. En effet, le sujet est bien plus présent dans le cadrage, occupant ainsi une plus grande partie de la photo.

Dans le format portrait, le plan d'ensemble permet de prendre en photo un sujet dans un environnement défini et précis : une rue, une place, un endroit spécifique dans une maison. Tout comme avec le plan large, la mise en scène a encore une place prépondérante dans le cadrage. Cependant, la place de la personne photographiée est bien plus grande qu'avec un plan large.

En utilisant le plan d'ensemble, le photographe doit essayer de transmettre une information, une émotion



: pour quelle raison ce décor entoure-t-il le sujet photographié ? Existe-t-il une relation entre les deux éléments ?

3. Plan américain



Le plan américain, aussi appelé plan $\frac{3}{4}$, permet de photographier un personnage de la tête jusqu'au niveau des cuisses. L'environnement qui entoure le sujet est toujours présent mais reste secondaire par rapport au modèle mis en avant. En utilisant ce genre de cadrage, le photographe cherche ici une composition équilibrée entre le décor, la tenue du personnage et son émotion. Cette perspective est une des plus utilisées par les photographes. Le but de l'image ici est d'exclure, petit à petit, l'environnement au profit du sujet photographié.

Petite variante également avec le plan italien. La différence entre les deux cadres est la capture du sujet jusqu'aux genoux (et non plus jusqu'à la mi-cuisse).

Pour une meilleure qualité de photo, il est préférable de ne pas cadrer le sujet au niveau des articulations (genoux, chevilles, hanches). Il est plutôt conseillé de prendre des photographies à mi-cuisses. C'est pour cette raison que le plan italien est de moins en moins utilisé car ce genre de cadrage coupe le personnage photographié au niveau des articulations.

4. Plan rapproché (taille-poitrine)



Le plan rapproché, aussi appelé poitrine photo, est un cadre pris de la tête jusqu'à la taille voire, dans certains cas, jusqu'à la poitrine du sujet photographié.

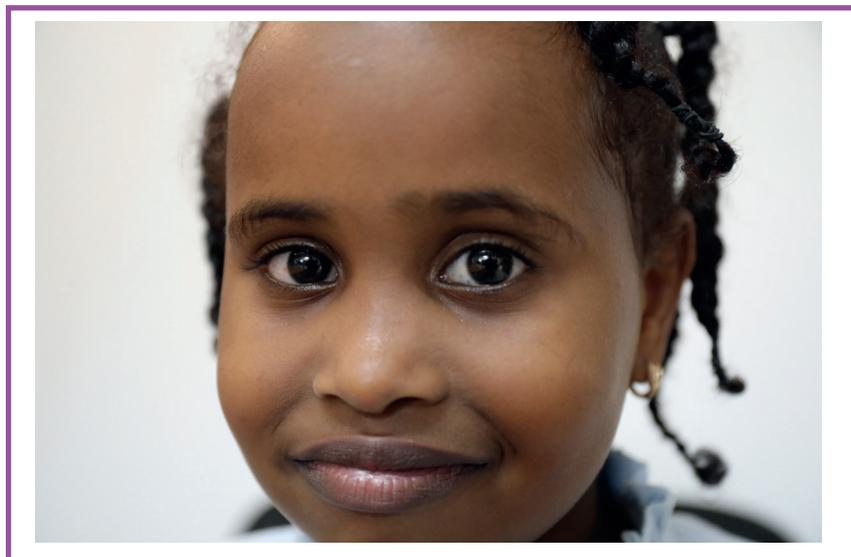
Le photographe se focalise ici sur les expressions, le regard et les émotions du modèle. On se rapproche de plus en plus de la figure du personnage et un lien se crée entre le sujet photographié et l'œil du spectateur.

Encore une fois, faites attention à ne pas couper votre sujet au niveau des articulations. Pour une meilleure qualité, couper les bras du sujet entre son coude et son épaule.

Au niveau technique, il est préférable d'utiliser une grande ouverture pour effacer complètement l'environnement, le décor qui entoure la personne photographiée. L'arrière-fond importe peu ici, notre regard doit uniquement se focaliser sur le sujet et ses émotions.

Avec le plan américain, c'est un des plus populaires dans le format portrait. C'est notamment le cadrage parfait pour se rapprocher du sujet sans pour autant se focaliser sur son visage. Avec le choix de ce cadre, vous pouvez également analyser l'allure et les vêtements de la personne photographiée

5. Gros plan



Le gros plan permet de prendre en photo uniquement le visage, dans son entièreté avec les épaules du



sujet. On se focalise principalement sur la figure de la personne photographiée pour nous laisser lire ses émotions. Dans le monde du cinéma, ce point de vue est utilisé pour l'analyse psychologique des personnages.

Tous les traits sont visibles avec ce cadrage. Il est donc important d'apporter le plus grand soin à la lumière sous un bon jour afin de sublimer votre sujet. La lumière pour photo est très importante pour ce genre de cadrage !

Comme pour certains champs de prise de vue, le choix de l'objectif est important. Oubliez les objectifs grands angles (20 mm) et les focales standard (35 – 50 mm) qui vous empêcheront d'obtenir une photo de qualité. Privilégiez plutôt des objectifs zoom (100 mm et plus) pour améliorer la qualité de votre photo. Opter pour cet objectif évite notamment la déformation du visage.

6. Très gros plan



Pour terminer ce tour d'horizon de divers plans, nous terminons par le très gros plan. Il permet de prendre en photo un gros plan d'un détail particulier sur votre sujet photographié. L'arrière-fond ici est inexistant. Comme avec le gros plan, avec ce genre de cadre très serré, il est important d'apporter une grande attention à l'esthétique : éliminez tous les défauts possibles, apportez une belle lumière pour photo sous un bon jour.

Le très gros plan est utilisé pour photographier un détail du visage : des yeux, une bouche, une boucle d'oreille ou encore un maquillage en particulier. Le but étant de créer une vraie relation de proximité entre l'œil du spectateur et le sujet photographié. Ce cadrage peut également être utilisé pour photographier des détails comme des objets.

Pour réussir votre capture, privilégiez un téléobjectif ou un objectif macro afin de faire de belle photo de meilleure qualité.

Vous l'aurez donc compris, prendre de belle photo nécessite de connaître quelques bases et règles, notamment bien choisir le plan et le cadrage. Cependant, il est tout à fait possible de créer ses propres cadrages, le tout est d'être créatif, de s'amuser tout en respectant les règles de base comme par exemple, ne pas couper les articulations du sujet photographié.

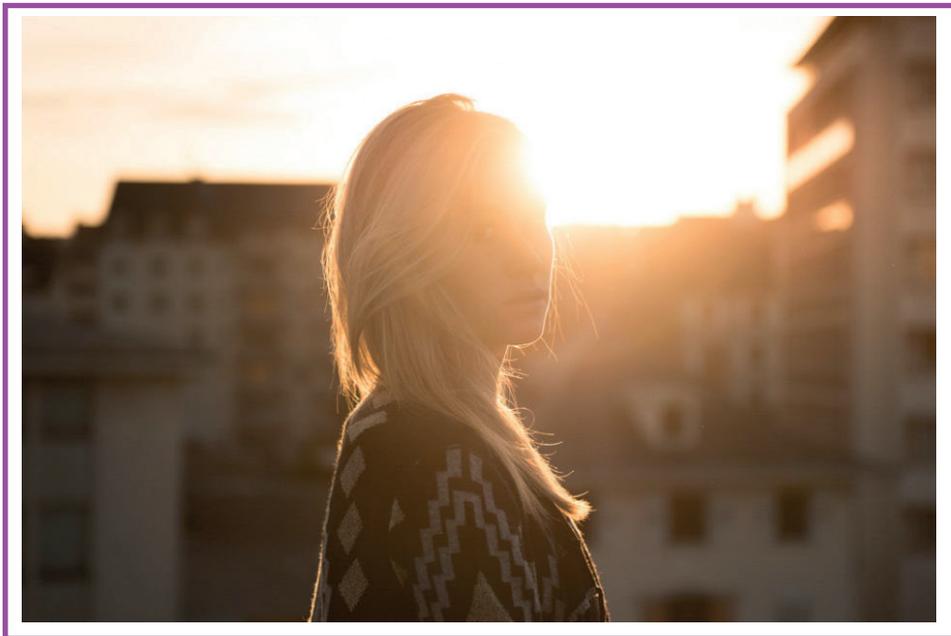
B. La lumière.

En photo, la lumière est primordiale et il est essentiel de comprendre comment la lumière fonctionne si vous voulez prendre de superbes photos avec votre appareil photo ou votre Smartphone. Cet article vous apprendra les bases du contrôle de la lumière en photographie, afin que vous puissiez créer de belles images en toute simplicité.

1. La lumière a une couleur

La lumière du soleil a une couleur et elle peut être utilisée pour améliorer ou changer l'ambiance d'une photo. A chaque prise de vue, essayez de réfléchir la lumière de manière à éviter les ombres. Si vous voulez créer plus d'ombre, utilisez le réflecteur noir. Si vous voulez adoucir la lumière, utilisez le réflecteur plus clair.

2. La lumière peut être directe ou diffuse



La lumière peut être diffuse ou directe. Pour une lumière diffuse, utilisez un réflecteur blanc pour faire rebondir la lumière sur le sujet et dans toutes les directions. Pour une lumière directe, prenez un réflecteur noir pour concentrer la lumière sur le sujet. Aussi, dans des endroits fermés, évitez de prendre des photos en contre jour. Le contre-jour est une situation où le photographe se trouve face au soleil, le soleil arrivant alors presque directement dans le viseur de l'appareil photo. Votre sujet est éclairé uniquement par l'arrière.



Activité 3 : Analyser un personnage, une scène publique ou un paysage.

Durée : 1 heure.

Objectifs :

- Connaître les particularités des images.
- Savoir analyser les différents éléments d'une image ou d'une photo.

Matériels :

- Smartphone, un par élève de préférence.
- Vidéoprojecteur

Intentions pédagogiques :

Expliquer l'importance des différents éléments qui composent une photo réussie à les analyser et les interpréter.

Déroulement

Le professeur commence à montrer une série de photos et leur pose les questions suivantes :





1. Qu'avons-nous ici?
2. Quels sont les points communs entre ces images ? Quel est le message transmis ? (prendre note des différentes réponses des élèves).

Découverte et mise en commun:

Suite aux idées et aux réponses données par les élèves, le professeur va commencer à expliquer comment analyser les images.

I. Introduction

Pourquoi analyser une image ? Parce que les images ont forcément quelque chose à nous apprendre. Ce message visuel a son propre langage, avec ses propres codes et a toujours une ou plusieurs fonction(s): communiquer, convaincre, persuader, critiquer, etc.

Pour analyser une image, vous devez donc :

1. Décrire objectivement (« ce que je vois »)
2. Mettre en contexte (« ce que je sais »)
3. Interpréter et critiquer (« ce que j'en déduis »)

II. Décrire l'image

Avant de commencer à décortiquer l'image et l'analyser tel un détective, prenez le temps de la regarder. Ce n'est pas perdre son temps. N'hésitez pas à écrire dessus, entourez les éléments importants, tracer des lignes, etc. La première chose qu'on vous demande, c'est : « Qu'est-ce que vous voyez ? »

1. Introduire le sujet

Tout d'abord, vous devrez être capable d'identifier le type d'image et le sujet traité. Vous commencerez cet exercice d'analyse en répondant aux questions suivantes :

- Qui est l'auteur de l'image ?
- Quelle est la date de création et/ou de publication ?
- Où a-t-elle été publiée ? (Pays, mais aussi le support : journal, livre, galerie d'art, etc.) ou bien encore, s'il



s'agit d'une œuvre d'art : où l'œuvre est-elle conservée ?

- Quel est le titre de l'image ?
- Quelle est la technique employée ?
 - _ Photographie,
 - _ Dessin (fusain, crayons de couleurs, pastels, etc.),
 - _ Gravure (sur cuivre, sur bois, lithographie)
 - _ Collage
 - _ Peinture (à l'huile, aquarelle, acrylique, etc.)
 - _ ...
- Pouvez-vous préciser la nature de l'image ?
 - _ dessin de presse/caricature
 - _ photographie d'actualité (celle-ci peut être également une photographie politique, une photographie documentaire, etc.)
 - _ affiche culturelle, politique ou publicitaire
 - _ carte postale
 - _ planche de bande dessinée
 - _ œuvre d'art (celle-ci peut être un tableau, une photographie, un dessin, un collage, etc.)
 - _ ...
- Quel est le format de l'image originale ?
- L'image a-t-elle été modifiée ? A-t-elle été recadrée par rapport à l'original ? A-t-elle été retravaillée sur Photoshop (par exemple) ?
- Qu'est-ce qui est représenté sur l'image ? Quel est le sujet, la thématique principale ?
 - _ des personnages ? Connus ou non ? Des politiques ? Des stars ? Des hommes ? Des femmes ? Des animaux ?
 - _ un symbole
 - _ un paysage
 - _ un objet
 - _ une scène, une bataille, un événement connu
 - _ quel est le thème : religieux, profane, historique, politique, publicitaire, etc.
 - _ y a-t-il un rapport entre le titre de l'image et le sujet ?
 - _ Ensuite, le professeur va demander aux élèves d'introduire l'image selon les points énoncés au début de la partie (1).



Finale de la coupe du monde du Qatar 2022 / L'Argentine sacrée championne du monde de football au Qatar, le 18 décembre 2022. © AFP - FRANCK FIFE

2. Faire l'analyse formelle de l'image

Pour poursuivre votre découverte de l'image, vous devrez répondre à la question suivante : comment le sujet est-il représenté ?

L'analyse formelle, c'est la description objective des éléments composants l'image. Pour cela, vous devrez décrire et proposer une première analyse des éléments suivants :

- le format
- le cadrage
- la composition
- l'espace
- la lumière
- les couleurs
- la typographie
- la touche/le trait



III. Mettre en contexte

Une image, c'est la représentation visuelle d'un événement, d'une opinion, ou une vision personnelle sur un sujet. L'interprétation de l'auteur est toujours liée à son époque, au contexte politique, économique, culturel d'une période. Sa ou ses fonction(s) est parfois de convaincre, de critiquer, ou de représenter un événement ou une personne. Vous devez donc mettre en contexte l'image pour bien la comprendre. Très bien. Comment dois-je m'y prendre ?

Pour l'étude du contexte, je vous conseille d'observer quatre éléments :

- Le contexte artistique et technique : Dans quel contexte artistique (mouvement artistique par exemple) ou technique se situe l'œuvre ?
- L'auteur : Qui a réalisé l'image et quel est le rapport avec son histoire professionnelle (éventuellement personnelle) ?
- Le commanditaire : Qui a commandité l'image ? Un particulier ? Une agence de publicité ? Un journal ? Le gouvernement ? Quelle est l'orientation politique du commanditaire ?
- Le contexte historique, politique, économique, culturel : En quelle année/période cette image a été réalisée : période de guerre, crise économique, guerre froide ? En un mot, que savez-vous du contexte de création de l'image ?

Pour la fin de ce chapitre et avant de commencer le suivant, demandez aux élèves de télécharger des applications d'édition photo pour le chapitre suivant.

Voici une liste non exhaustive de différentes applications de traitement et d'édition photo :

- PicsArt photo studio et Collage.
- Pixlr Mobile.
- Snapseed.
- Lightroom.
- Adobe Photoshop Express.
- Canva.
- VvSCO.
- TouchRetouch.
- Fotor.
- Prisma Photo Editor.
- Vivid AI...etc.

Mais on travaillera sur PicsArt !photo studio et Collage pour cette fois ci puisque cette application offre beaucoup d'options.

Chapitre 5 : L'édition de la photo

Activité 1 : Connaître et utiliser des applications de traitement des images numériques.

Durée : 1 heure.

Objectifs :

- Qu'est ce qu'une application photo ?
- Utiliser des applications pour retoucher ou rééditer les photos.

Matériels :

- Smartphone, un par élève de préférence.
- Vidéoprojecteur.

Intentions pédagogiques :

Expliquer la notion d'application photo aux élèves et leur expliquer leurs utilités. Prendre des photos et les retravailler. Demander aux élèves s'ils connaissent d'autres applications de traitement et d'édition photo.

Définition: Une application photo réalise des collages de niveau professionnel, conçoit et ajoute des stickers, supprime et échange rapidement les arrière-plans et les défauts. Vous pouvez utiliser des montages populaires tels que le Golden hour, l'effet Canvas, les filtres rétros VHS ou encore Glitch. La plupart des applications utilisent le système interne des Smartphones ou encore des intelligences artificielles pour rendre vos photos plus nettes, plus belles ou simplement plus originales.

Déroulement



Le professeur commence par montrer une série de photos et leur pose les questions suivantes:

1. Qu'avons-nous ici?
2. Que remarquez-vous sur les deux photos ? Qu'est ce qui les distingue et les rapproches en même temps ?
3. Comment avons-nous obtenu ce résultat selon vous ? (Laisser les élèves proposer les différentes



solutions possibles et les noter).

Découverte et mise en commun:

Suite à l'activité précédente, l'enseignant continue avec les élèves:

1. Pouvez-vous prendre des photos et les retravailler? (il laisse les élèves s'exprimer librement pour émettre toutes les hypothèses possibles)

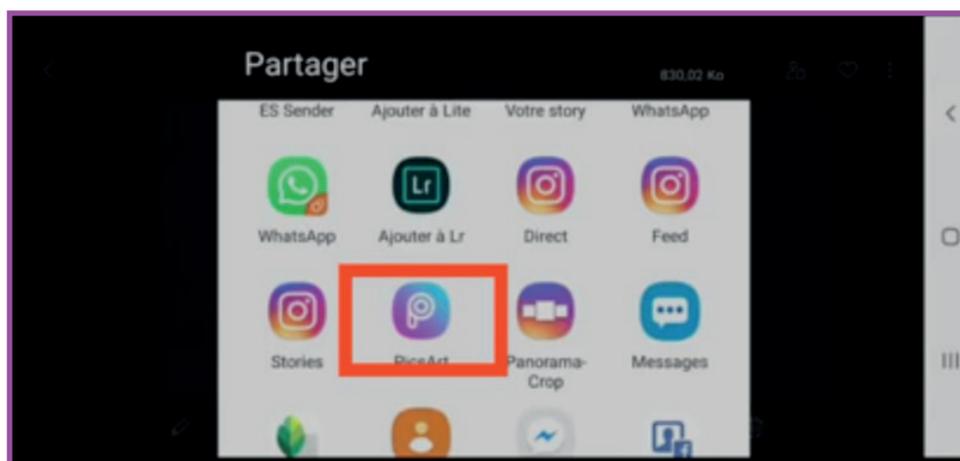
Réalisation:

Comme consigne, le professeur demande aux élèves de réaliser des photos à partir de leur Smartphone en leur demandant de faire des photos de haute qualité. Les élèves réalisent les photos en autonomie. On procède ensuite à une vérification; puis, on leur demande d'éditer ces photos.

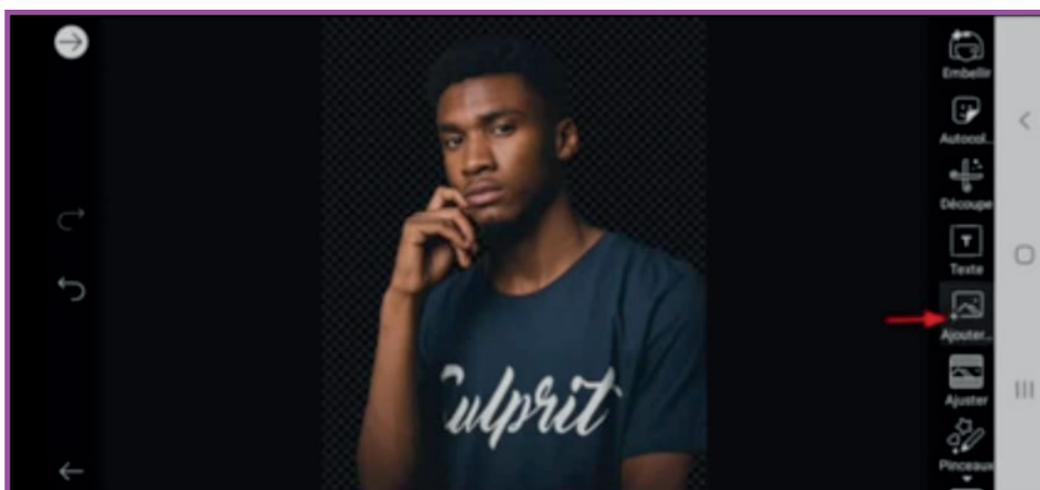
Le professeur va par la suite guider les élèves en leur expliquant comment éditer une photo sur PicsArt (par exemple). Mais avant de commencer de manipuler l'application, il faut vérifier que les images soient en mode PNG.

Les étapes :

1. Ouvrir l'application PicsArt.



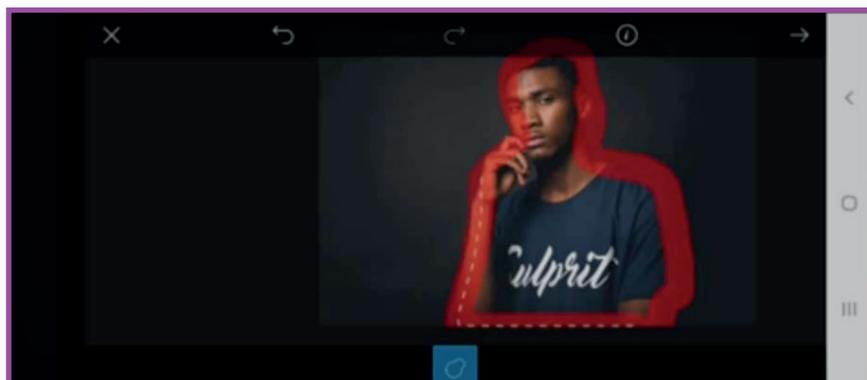
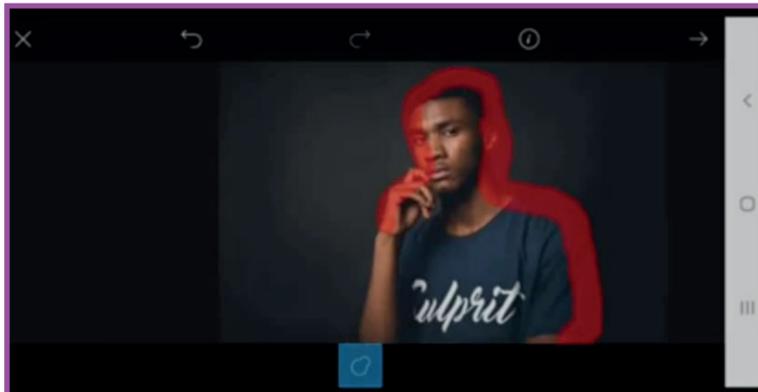
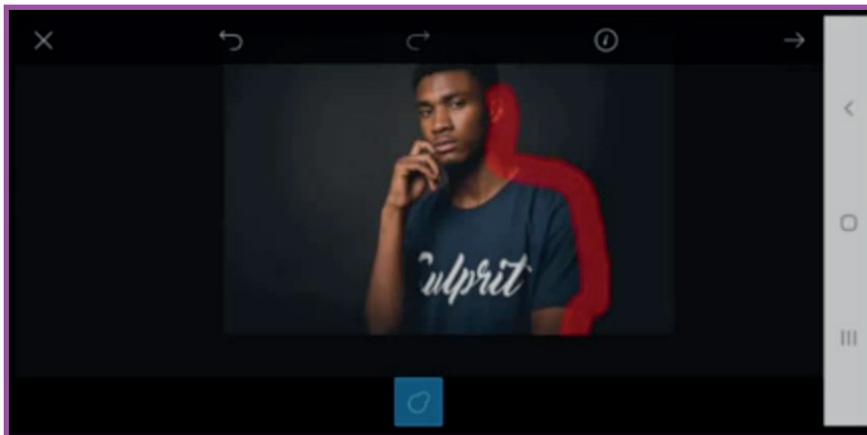
2. Cliquez sur l'icône « Ajouter » pour ajouter une photo.



3. Cliquez sur l'icône « découpez » ce qui vous permettra d'enlever l'arrière plan initiale et de prendre la partie que l'on va retravailler.



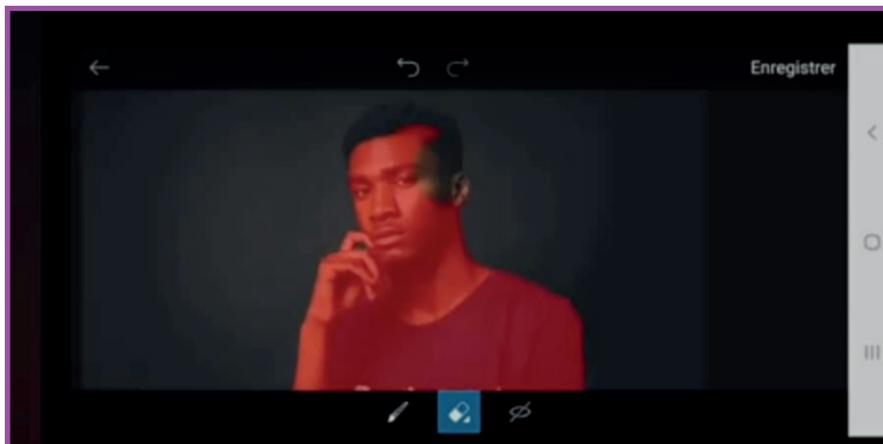
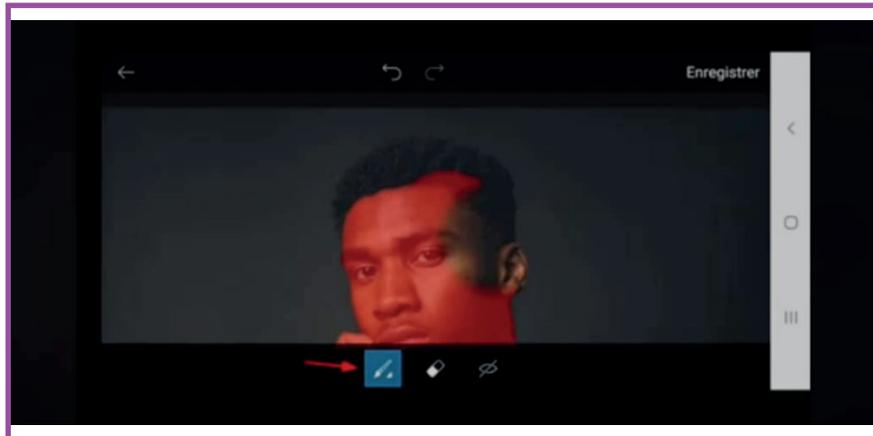
4. Agrandir l'image et sélectionner le contour avec le pinceau.



5. Une fois le contour supprimé cliquez sur « création d'un autocollant » pour enregistrer la partie à

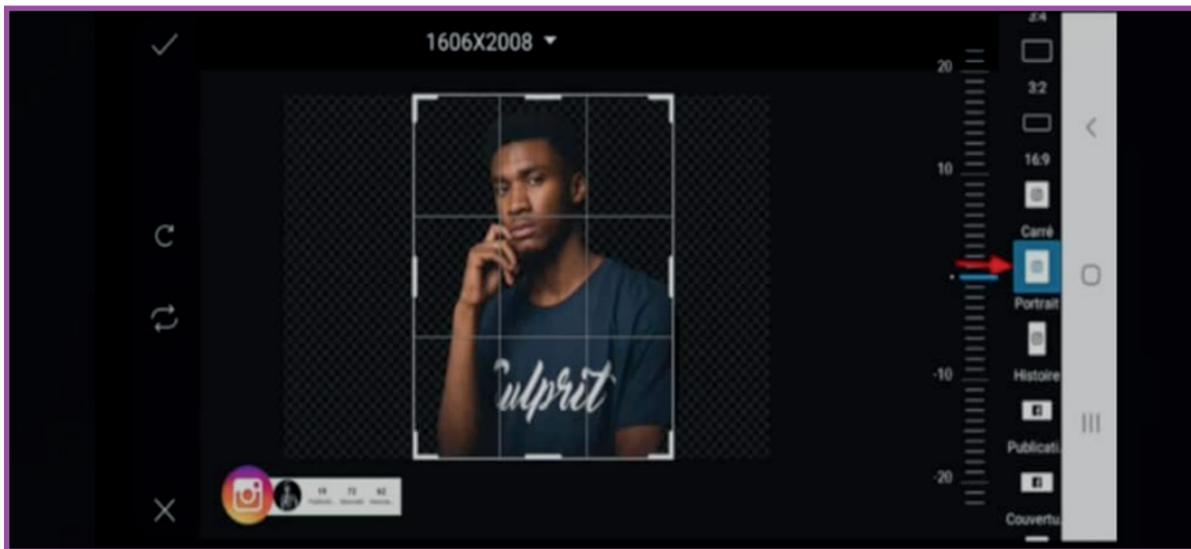


retravailler. Soyez sûr d'avoir repassé toute la partie sélectionnée pour la création de l'autocollant.



- Une fois l'autocollant choisi ; il faut recadrer le modèle et l'enregistrer. Pour cela cliquez sur les icones « outils » et « recadrer ».

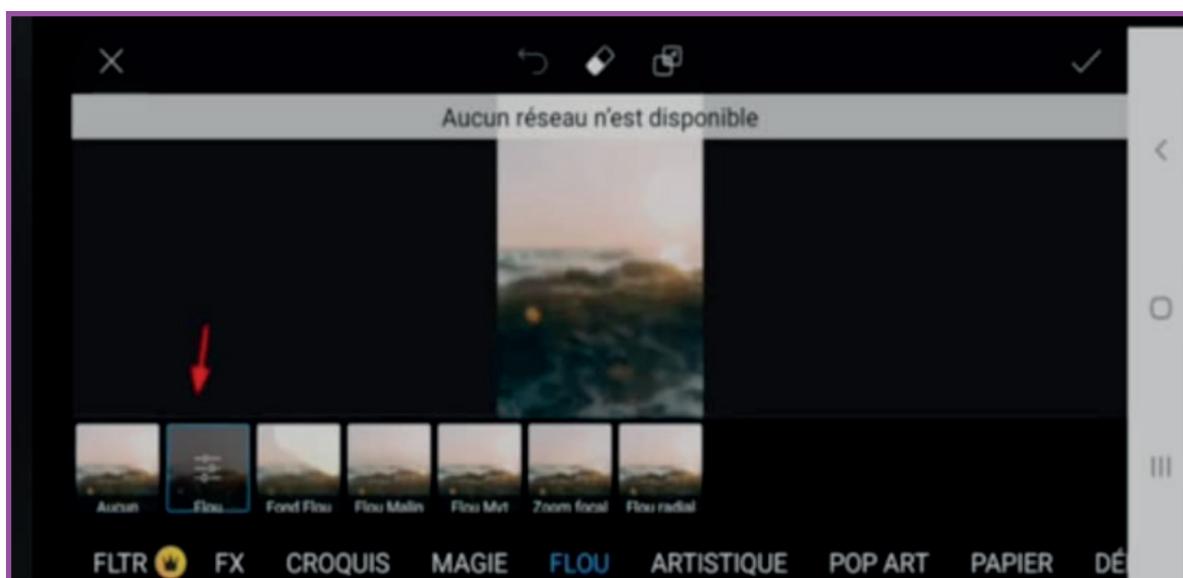
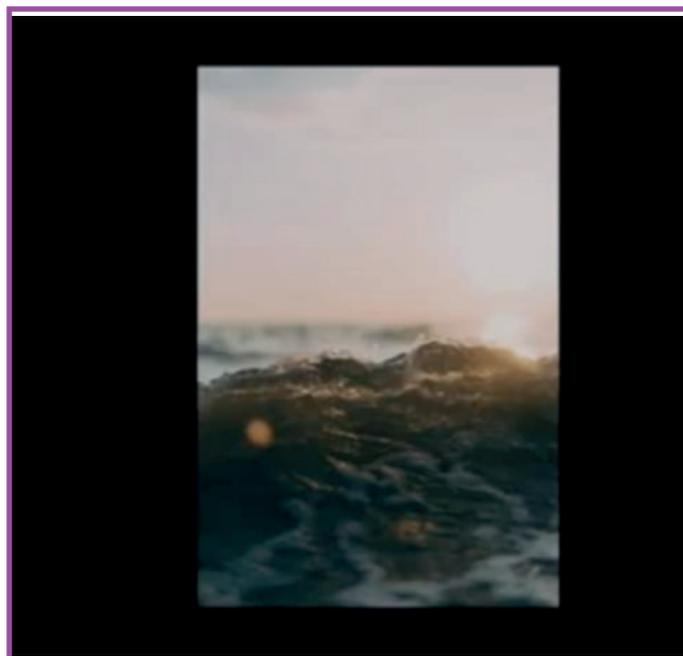
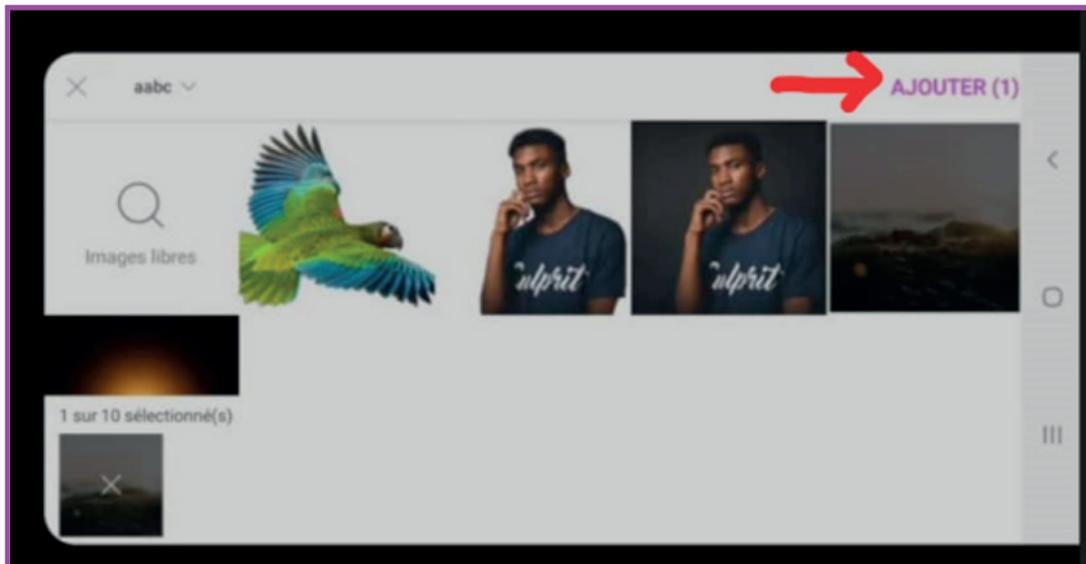
7. Choisir (pour le cadrage) le mode portrait.



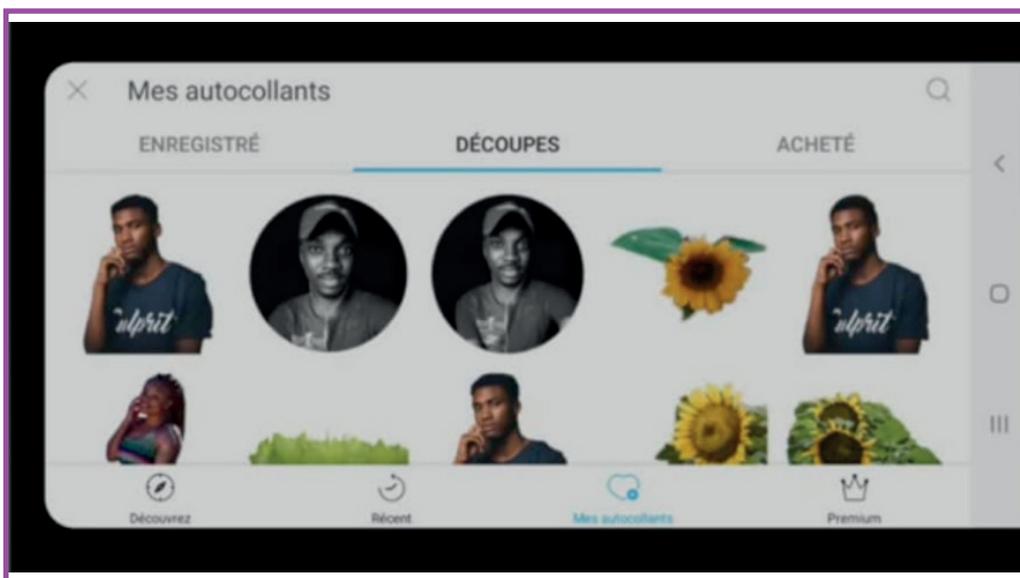
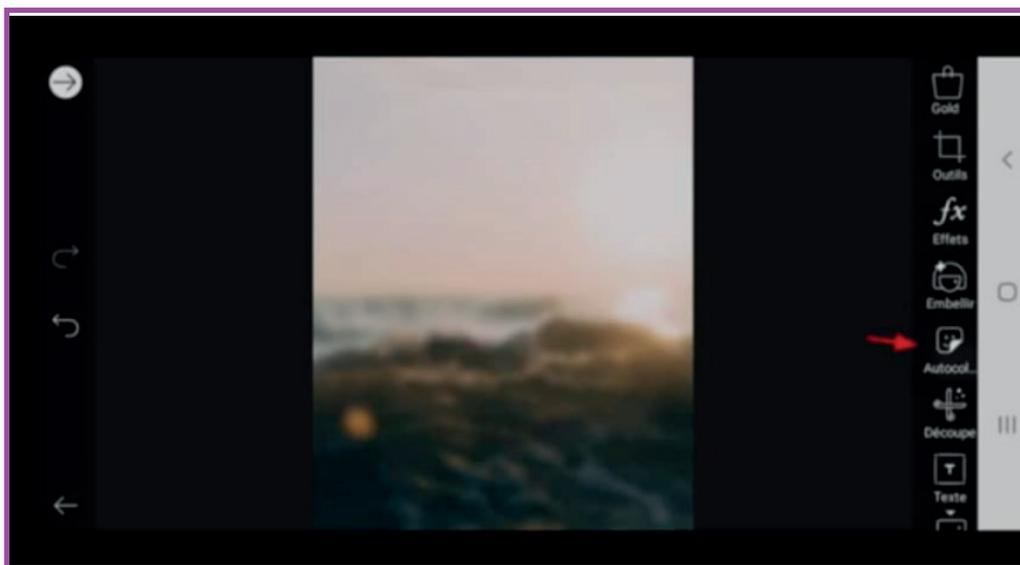
8. Ensuite, revenir sur l'icône « outil » puis cliquez sur redimensionner. Il est aussi important de bien choisir les dimensions de l'image. Il faut choisir le rapport hauteur (2590) et largeur (3233)

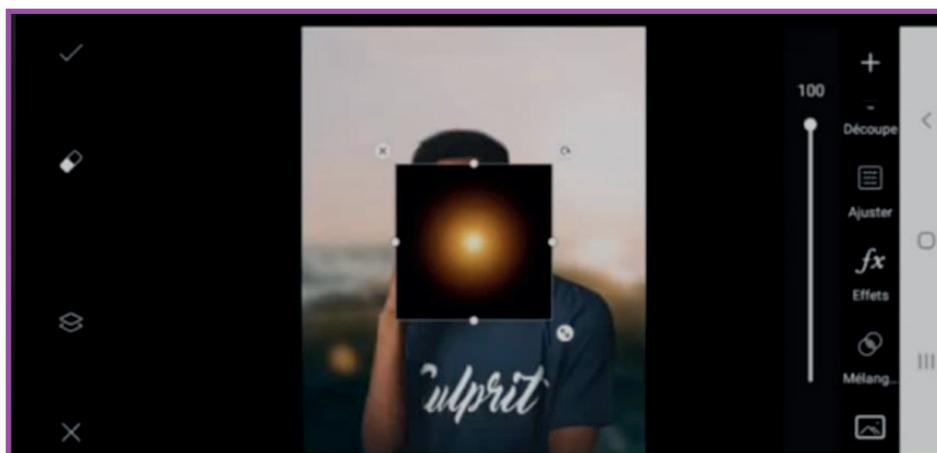


9. Revenir sur l'icône « ajouter » pour choisir une image d'arrière plan que vous voulez appliquer à votre photo puis une fois l'image d'arrière plan intégrée, il l'agrandir pour la faire correspondre à la taille exacte de votre photo de départ. Appuyez ensuite sur « fx » et choisissez le mode « flou » pour insérer l'arrière plan.



10. Une fois votre arrière-plan finalisé, revenez sur "ajouter" et choisissez votre autocollant c'est-à-dire la photo retravaillée au début puis ajoutez la sur l'arrière-plan en allant dans le menu « mes autocollants » et « découpes ». Ensuite réajustez la luminosité en ajoutant l'image de la lumière du soleil ou toute autre image en cliquant sur « mélange » puis sur le mode « écran » ce qui vous permettra d'équilibrer le ratio image de base et les effets. Enfin, modifier l'opacité de l'effet en ajustant le pourcentage en cliquant sur « opacité » puis en réglant le pourcentage.





Activité 2 : Produire une affiche publicitaire.

Durée : 1 heure.

Objectifs :

- Qu'est-ce qu'une affiche publicitaire ?
- Utiliser des applications pour produire une affiche publicitaire.
- Concevoir des slogans accrocheurs.

Matériels :

- Smartphones, un par élève de préférence.
- Vidéoprojecteur.

Intentions pédagogiques :

Expliquer la notion d'affiche publicitaire aux élèves et réfléchir sur les moyens de rendre l'affiche attractive de manière à convaincre les clients.

Définition:

Une affiche publicitaire est composée de deux éléments : Une image et un texte (slogan). Le but d'une publicité est de vanter les avantages d'un produit afin de convaincre les clients de l'acheter.

Déroulement

Le professeur commence par montrer une série de photos et leur pose les questions suivantes :



1. Qu'avons-nous ici ?
2. Est-ce que le produit vous plait ? Comment attirer le client avec cette image ?

Découverte et mise en commun :

Suite à l'activité précédente, l'enseignant continue avec les élèves :

1. De quoi est composée une affiche publicitaire ?
2. Pouvez-vous déterminer les étapes nous permettant de concevoir ou de fabriquer une affiche publicitaire ? (il laisse les élèves s'exprimer librement pour émettre toutes les hypothèses possibles)

**Mise en pratique :**

Le professeur va ensuite revenir sur l'utilisation d'une application (PicsArt par exemple) puis va appliquer les étapes qui suivent :

1. Choisir une image à redéfinir.
2. Puis appliquez les 10 étapes de modification d'une image (vues en activité 1).
3. Cliquer sur l'icône « T » (qui signifie insertion d'un texte) et choisir un ou deux slogans accrocheurs.
4. Choisir le format, les dimensions et les couleurs du texte.
5. Cliquer sur enregistrer.

Activité 3 : Produire une affiche de sensibilisation.

Durée : 1 heure.

Objectifs :

- Qu'est ce qu'une affiche de sensibilisation ?
- Utiliser des applications pour produire une affiche de sensibilisation.
- Concevoir des slogans accrocheurs.

Matériels :

- Smartphone, un par élève de préférence.
- Vidéoprojecteur

Intentions pédagogiques :

Expliquer la notion d'affiche de sensibilisation aux élèves et réfléchir sur les moyens de créer un impact effectif sur les personnes ciblées de manière à les convaincre ou influencer leur comportement.

Définition:

Une affiche de sensibilisation tout comme l'affiche publicitaire est fait de deux éléments : Une image et un texte (slogan). Le but d'une affiche de sensibilisation est de sensibiliser les gens sur l'existence d'un problème afin de leur faire adopter un comportement civil, civique et responsable .

Déroulement





Le professeur commence par montrer une série de photos et leur pose les questions suivantes:

1. Qu'avons-nous ici?
2. Quel est le message délivré par ces deux affiches ? Est-ce que ces deux affiches vont ont convaincu ?

Découverte et mise en commun:

Suite à l'activité précédente, l'enseignant continue avec les élèves:

1. De quoi est composée une affiche publicitaire?
2. Pouvez-vous déterminer les étapes nous permettant de concevoir ou de fabriquer une affiche publicitaire? (il laisse les élèves s'exprimer librement pour émettre toutes les hypothèses possibles)

Mise en pratique:

Le professeur va ensuite revenir sur l'utilisation d'une application (PicsArt par exemple) puis va appliquez les étapes qui suivent :

1. Choisir une image à redéfinir.
2. Puis appliquez les 10 étapes de modification d'une image (vues en activité 1).
3. Cliquer sur l'icône « T » (qui signifie insertion d'un texte) et choisir un ou deux slogans accrocheurs.
4. Choisir le format, les dimensions et les couleurs du texte.
5. Cliquer sur enregistrer.