

Cycle : 3

Titre : autour du portrait

scénario pédagogique proposé par l'école de la Crémetterie

Descriptif rapide: Dans la cadre de la semaine des Arts visuels des ateliers ont été organisés et l'un d'eux avait pour thème le portrait. L'activité concernait des élèves de CE encadrés par des élèves de CM.

Mot(s) clé(s) : arts visuels, arts plastiques, portrait, peinture, visage

Domaines d'activités :

Culture humaniste : Arts visuels

Compétences visées :

Découvrir, utiliser et réaliser des images.

découvrir les mots qui servent à décrire

développer la créativité et l'imagination

Domaine du B2i :

Domaine 3 : Créer, produire et exploiter des données

Compétences du B2i :

L'élève sait produire et modifier un texte, une image ou un son

L'élève sait utiliser les fonctions d'un logiciel pour mettre en forme un document numérique.

Il sait imprimer un document, mais ne le fait que si nécessaire ; il sait adapter la qualité et la taille d'impression à son besoin (brouillon, recto verso, impression partielle, etc.).

Dispositif pédagogique :

Afin de faciliter la prise en main des logiciels, les élèves de CM encadrent les CE et les aident à gérer leurs documents et à s'organiser dans l'atelier.

Pendant que certains colorient ou peignent leurs portraits, d'autres composent leur portrait à l'ordinateur à l'aide des filtres.

Matériel et supports :

Appareil photo numérique

Logiciel : F.B.I Faces EDU – Anmanie – Virtual Painter – Photofiltre - Free mind – Sqirlz morph

Papiers, ciseaux, crayons, pastels, peinture, colle

Déroulement :

Après visualisation de portraits « à la manière de » il est présenté aux enfants le fonctionnement des différents logiciels utilisables pour réaliser des portraits différents à partir de leurs portraits (photos numériques).

1 - A partir des portraits robots imprimés les élèves découpent en bandes horizontales puis mélangent ce portrait avec leur propre portrait.

Chaque élève choisit les variantes qu'il souhaite réaliser et les imprime en couleur et/ou en noir en blanc.

2 – A partir de leurs portraits transformés en contours les élèves mettent en couleur en utilisant différent médiums (exemples donnés dans Virtual Painter).

L'occasion aussi d'aborder le vocabulaire propre à la description.

Pour finir un film sous forme de morphing a été réalisé pour montrer la transition entre tous les visages des enfants.

Variante (ou prolongement) : Par la suite l'utilisation d'une carte mentale (**freeplane**) permet de rassembler le vocabulaire descriptif en rapport avec le visage.

A partir d'une description, réaliser le portrait robot de quelqu'un et deviner de qui on parle.

Apport spécifique des TICE : De nombreuses variantes dans les filtres. Les transformations des visages seraient impossibles à réaliser autrement.

Auteur(s) : Hervé Le Carrer PE 44

Annexe(s) :

Logiciels utilisés :



FBI FACES version 4 EDUCATION

pour créer des portraits robots et les mélanger aux portraits des enfants. Le portrait robot est généré aléatoirement et l'élève peut ensuite modifier les parties du visage comme il le souhaite.

Il imprime puis découpe ensuite le portrait en bandes pour le mélanger à sa propre image.

On peut aussi utiliser le logiciel gratuit en ligne **FLASHFACE**

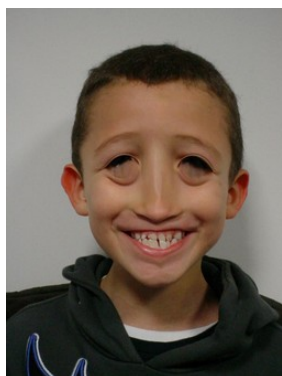
VIRTUAL PAINTER

16 possibilités à partir d'une photo numérique

Il est souhaitable d'imprimer en niveau de gris ou en contours et d'effectuer une mise en couleur par les élèves.

Les filtres appliqués par le logiciel amènent à développer l'imagination et à proposer aux élèves de nombreuses pistes.

On peut évoquer avec eux le pointillisme les différentes techniques



ANMANIE

Déforme les visages. Ce programme pose avec les enfants le problème de la perception de soi. Certains refusent de conserver une image d'eux qui n'est pas flatteuse. D'autres, au contraire, acceptent et veulent imprimer leur portrait « qui fait rire »...ou qui fait peur ».

PHOTOFILTRE

Utilisation du filtre « contour » puis mise en couleur ensuite par les élèves à l'aide de crayons, feutres, craies grasses... Quelques impressions en couleurs sont réalisées, bien que coûteuses, elles motivent les enfants.

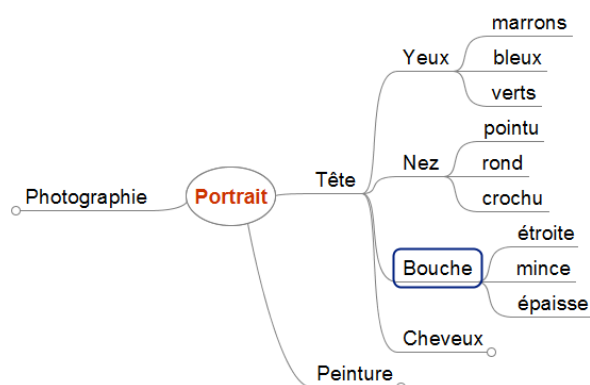


C'est l'occasion de réaliser un trombinoscope des tous les portraits en mode contour. Les élèves inscrivent ensuite leur nom au bout du lien.

Les élèves échangent entre eux sur les signes distinctifs, cheveux bouclés, lunettes...etc

FREEPLANE

Freeplane permet de réaliser des cartes mentales autour d'un sujet principal. Il est très facile avec cet outil de trouver tous les mots utilisables pour décrire un visage par exemple. L'affichage en liens logiques contribue à rassembler les idées.



SQIRLZ MORPH

Permet de réaliser un film ou plutôt une animation sous forme d'une suite d'images dont vous indiquez les points de repères qui serviront de transition. Dans le cas des portraits 5 points doivent être repérés : Les pupilles des yeux, le bout du nez et les commissures des lèvres. Il convient de le faire pour chaque photo afin que les transitions soient parfaites. Le film réalisé est destiné à tourner en boucle sur un écran lors de la présentation aux parents de l'exposition des travaux des élèves.

