

Activité : Arts visuels - La caricature - Christophe GILGER – ATICE Passy – christophe.gilger@ac-grenoble.fr

Compétences du B2I travaillées (en gras)

1- S'approprier un environnement informatique de travail	2- Adopter une attitude responsable	3- Créer, produire, traiter, exploiter des données	4- S'informer, se documenter	5- Communiquer, échanger
<p>1-1) Je sais désigner et nommer les principaux éléments composant l'équipement informatique que j'utilise et je sais à quoi ils servent.</p> <p>1-2) Je sais allumer et éteindre l'équipement informatique; je sais lancer et quitter un logiciel.</p> <p>1-3) Je sais déplacer le pointeur, placer le curseur, sélectionner, effacer et valider.</p> <p>1-4) Je sais accéder à un dossier, ouvrir et enregistrer un fichier.</p>	<p>2-1) Je connais le droits et devoirs indiqués dans la charte d'usage des TIC dans mon école.</p> <p>2-2) Je respecte les autres et je me protège moi-même dans le cadre de la communication et de la publication électroniques</p> <p>2-3) Si je souhaite récupérer un document, je vérifie que j'ai le droit de l'utiliser et à quelles conditions.</p> <p>2-4) je trouve des indices avant d'accorder ma confiance aux informations et propositions que la machine me fournit.</p>	<p>3-1) Je sais produire et modifier une texte, une image ou un son</p> <p>3-2) Je sais saisir les caractères en minuscules, en majuscules, les différentes lettres accentuées et les signes de ponctuation.</p> <p>3-3) Je sais modifier la mise en forme des caractères et des paragraphes.</p> <p>3-4) Je sais utiliser les fonctions copier, couper, coller, insérer, glisser, déposer.</p> <p>3-5) Je sais regrouper dans un même document du texte ou des images ou du son.</p> <p>3-6) Je sais imprimer un document.</p>	<p>4-1) Je sais utiliser les fenêtres, ascenseurs, boutons de défilement, liens, listes déroulantes, icônes et onglets.</p> <p>4-2) Je sais repérer les informations affichées à l'écran.</p> <p>4-3) Je sais saisir une adresse internet et naviguer dans un site.</p> <p>4-4) Je sais utiliser un mot-clé ou un menu pour faire une recherche.</p>	<p>5-1) Je sais envoyer et recevoir un message.</p> <p>5-2) Je sais dire de qui provient un message et à qui il est adressé.</p> <p>5-3) Je sais trouver le sujet d'un message.</p> <p>5-4) Je sais trouver la date d'envoi d'un message.</p>

Niveau : C2 et 3 Temps : 15+30+45 minutes Organisation : ateliers et classe Nombre de séances : 3 Compétences techniques enseignantes (1* à 5*) : ***

Matériel informatique requis : ordinateurs en fond de classe ou salle informatique avec éventuellement site internet et/ou imprimante

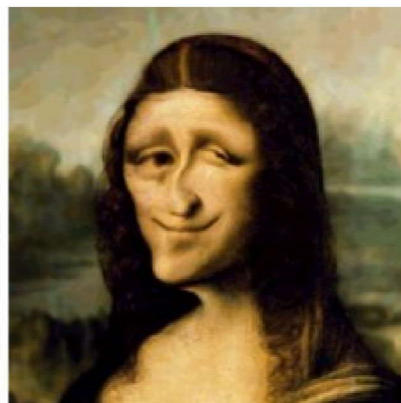
Logiciel informatique requis : AnManieSMP (téléchargeable ici : <http://tiry73.free.fr/anm/anmanie.htm>)

Documents requis : Tutoriel du logiciel AnManieSMP : http://www.clg-picasso-eragny.ac-versailles.fr/site_techno/informatique/traitement_images/anmanie/anmanie.html

Prolongements : Possibilité de retravailler l'image (filtres) avec Photofiltre : <http://photofiltre.free.fr/frames.htm>

Il s'agit, pour l'élève, grâce à un logiciel de retouche photo, de modifier un portrait d'un peintre connu. Les autres élèves devront alors retrouver le portrait original et décrire les transformations effectuées.

Note sur le logiciel : AnManieSMP permet de déformer à loisir n'importe quelle image ou photographie. Il est doté d'une interface particulièrement simple. Vous disposez d'un pinceau paramétrable en terme de taille déformant la partie de l'image que vous désirez. Une option permet également de régler la « force de l'effet » : effet fort, normal ou faible. Enfin, il est possible de générer une vidéo de toutes les transformations effectuées.



On pourra prolonger cette activité par un travail sur la caricature : comment sont créées les caricatures ? Comment dessiner ou écrire la caricature d'un personnage ?

Proposition de déroulement

Première phase

Chaque élève cherche un tableau d'artiste sur Internet (portrait, auto-portrait). On pourra cibler la recherche sur un ou plusieurs peintres : Picasso, Van Gogh...
Quand l'image est trouvée, l'enregistrer dans son dossier personnel.

Deuxième phase

L'élève ouvre à l'aide du logiciel l'image trouvée.
Il effectue les modifications désirées

Troisième phase

L'élève enregistre son projet.
On pourra alors éventuellement utiliser Photofiltre pour effectuer d'autres modifications. On utilisera alors les nombreux filtres de Photofiltre afin de modifier les couleurs, de vieillir la photo, d'ajouter un cadre, de polariser la photo...

Quatrième phase

Les différentes productions sont imprimées ou publiées sur le site de l'école.

Cinquième phase

L'objectif est de retrouver le titre original du tableau. On pourra donner comme indice le nom du peintre. Les élèves peuvent alors utiliser un moteur de recherche pour retrouver le tableau.
Possibilité également pour un élève de choisir un portrait modifié et de décrire les transformations effectuées. Ce petit texte pourra alors être affiché avec le portrait et validé par l'auteur de la transformation.

PS : Ci-contre le portrait de la Joconde transformé avec AnManieSMP.