



CHAAP du collège Michelle Pallet, Angoulême : Chimères

publié le 21/03/2024 - mis à jour le 03/04/2024

Réalisations de chimères avec Gimp

Descriptif :

Réalisations de chimères avec Gimp

Sommaire :

- Contexte et objectif de la séance
- Plus-value du numérique dans cette séance
- Modalités de mise en œuvre
- Déroulement de la séance
- Compétences travaillées
- Bilan critique de la séance

● Contexte et objectif de la séance

À partir de photos d'animaux proposées aux élèves et mises en libre service sur le serveur du collège, les élèves doivent réaliser une chimère sur un logiciel de retouches d'images.

Consignes :

- À partir des animaux proposés, réalisez une chimère.
- Vous devrez intégrer au moins 5 animaux différents dans votre chimère.



Exemples de travaux réalisés par les élèves

● Plus-value du numérique dans cette séance

La séquence a pour objectif de familiariser les élèves aux logiciels de retouche d'images, leur faire comprendre le principe des calques, du détourage, du redimensionnement, du placement et de l'organisation des différents éléments à travers les membres de leur chimère.

Réaliser ce travail grâce au numérique permet également d'aller plus loin dans la fabrication d'une chimère en

offrant un panel de retouches et d'outils beaucoup plus large qu'avec un format papier tout en permettant une intégration visuelle plus fine entre les différents animaux.

● Modalités de mise en œuvre

- Niveau éducatif : Cycle 4 - 5e
- Durée : 2h
- Ressources numériques utilisées : **Gimp** ou **Photofiltre**
- Pré-requis : aucun mais je leur fournis un [tutoriel simplifié de Gimp](#)

● Déroulement de la séance

- Définition du mot chimère avec les élèves à l'aide de la référence : [Griffon, Liber Floridus, de Lambert de Saint-Omer, manuscrit du XVe siècle, ms. 724/1596, fol. 40v., Musée Condé, Chantilly.](#)
- Présentation et explication des consignes
- Démonstration d'une intégration d'image sur **Photofiltre**
- Réalisation du travail sur deux séances en salle informatique
- Présentation et explication des références artistiques
 - [Joan FONTCUBERTA, Fauna \(secreta\), 1985-1989, Musée-Château d'Annecy, 2005.](#)
 - [Thomas GRUNFELD, Misfit, 1997-2000, Animaux naturalisés.](#)
 - [Laurent SEROUSSI, Insects, Photographies retouchées](#)
 - Harry Potter, Extraits de films : sirènes, centaures, hippogriffes, cerbère

● Compétences travaillées

• **Compétences disciplinaires :**

- Recourir à des outils numériques de captation et de réalisation à des fins de création artistique.
- Explorer l'ensemble des champs de la pratique plastique et leurs hybridations, notamment avec les pratiques numériques.
- Faire preuve d'autonomie, d'initiative, de responsabilité, d'engagement et d'esprit critique dans la conduite d'un projet artistique.

• **Compétences du CRCN** mises en œuvre par les élèves :

▶ [CRCN : consulter le tableau avec une entrée par compétence](#)

- Information et données
 - Gérer des données
 - Traiter des données
- Création de contenus
 - Adapter les documents à leur finalité
- Environnement numérique
 - Évoluer dans un environnement numérique

• **Compétences du CRCN-Edu** mises en œuvre par l'enseignant :

▶ [CRCN-Edu : Domaines et compétences](#)

- Enseignement - Apprentissage
 - Concevoir
 - Mettre en œuvre
 - Évaluer au service des apprentissages
- Compétences numériques des apprenants
 - Développer les compétences numériques des apprenants

● Bilan critique de la séance

Si les élèves ont du mal au début à prendre le logiciel en main, cela devient rapidement un outil ludique qui leur permet de réaliser leurs chimères. Ils prennent plaisir à tester plusieurs solutions et demandent rapidement comment aller au delà des attendus pour rendre leurs transitions entre les différents animaux plus esthétiques.

Cette séquence est une bonne initiation aux logiciels de retouche d'images et permet véritablement aux élèves d'en comprendre les bases, de gagner en autonomie et de progresser rapidement.

Document joint

 [Tutoriel Gimp](#) (PDF de 1.3 Mo)



**Académie
de Poitiers**

Avertissement : ce document est la reprise au format pdf d'un article proposé sur l'espace pédagogique de l'académie de Poitiers.

Il ne peut en aucun cas être proposé au téléchargement ou à la consultation depuis un autre site.