



# Séance pédagogique incluant du numérique en arts plastiques : apprendre à gérer des effets et créer une animation

publié le 16/04/2025

## 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

Cette séance s'inscrit dans le prolongement de [la séquence "abstractions"](#) qui interrogeait la matérialité de la couleur et les effets produits avec des techniques traditionnelles. Ce prolongement va permettre d'interroger les effets numériques et de faire dialoguer les techniques entre elles. Travail d'hybridation.

### ● Plus-value du numérique dans cette séance

Cette séance va permettre aux élèves de comprendre que l'on peut mixer différentes techniques entre elles pour produire de nouveaux effets. Elle permet également de comprendre l'importance des calques afin d'obtenir des effets mais aussi de permettre d'animer une image fixe.

### ● Modalités de mise en œuvre

Les productions ont été photographiées puis placées dans l'espace numérique : groupe / travail de la classe. Puis les élèves ont travaillé en salle informatique.

- Niveau éducatif : cycle 4, 5e
- Durée : 3 séances de 55 minutes
- Ressources numériques utilisées :
  - appareil photo numérique
- Applications numériques utilisées :
  - logiciel photofiltre 11
- Pré-requis :

- Les élèves ont déjà utilisé les calques en cycle 3 et ont réalisé un gif mais n'ont pas utilisé les fonctions de traitement de l'image.

### ● Déroulement de la séance

Une présentation des manipulations possible de l'image en début de séance. Les élèves sont invités à utiliser les calques et les modes et à expérimenter les réglages (teinte/saturation ; la balance des couleurs), les filtres (artistique, effet d'optique, déformation). Une manipulation qui permet d'observer les effets produits.

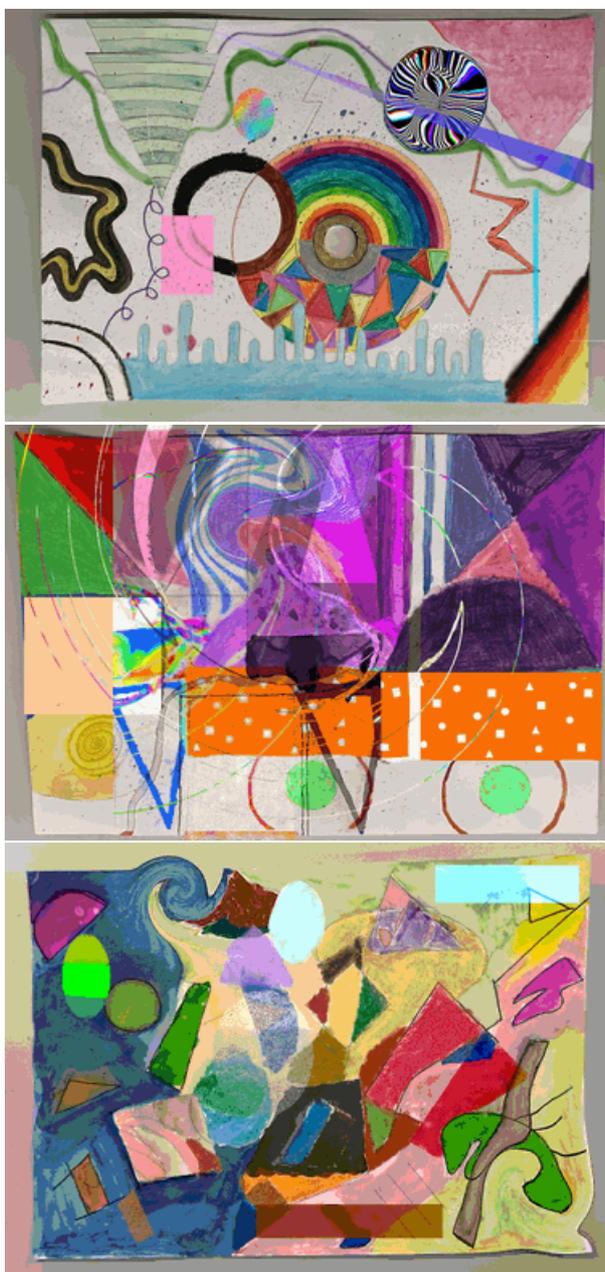
**La séance 2** : les élèves importent leur image dans le logiciel photofiltre 11 et la retravaillent en tenant compte de la consigne suivante : *Faite dialoguer vos techniques ! Ajouter des effets de couleur et de texture à votre production tout en laissant certaines parties de l'image apparentes. Techniques traditionnelles et Techniques numériques se fondent ou s'entrechoquent !*

Ils doivent alors opérer des choix en fonction des effets produits puis enregistrer leur travail en fin de séance.

**La séance 3** est un rappel des procédés d'animation abordés en 6e (gestion des calques).

Les élèves choisissent des parties d'images à animer à l'aide des effets déjà travaillés en séance 2 et créent un petit gif qui sera présenté au final dans un document canva qui lui même sera publié sur le site du collège, ce qui permet de partager les productions et de montrer les singularités.

### ▶ Réalisations de quelques élèves





## ● Compétences travaillées

### ● **Compétences disciplinaires :**

- Expérimenter produire créer
- Explorer l'ensemble des champs de la pratique plastique et leurs hybridations, notamment avec les pratiques numériques

### ● **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
- Communication et collaboration
  - S'insérer dans le monde numérique
- 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** [↗](#)

- Environnement professionnel
  - Communiquer
  - Collaborer
  - Se former, développer une veille
  - Adopter une posture ouverte, critique et réflexive
- Ressources numériques
  - Sélectionner des ressources
  - Gérer des ressources
- Enseignement - Apprentissage
  - Concevoir
  - Mettre en œuvre
  - Évaluer au service des apprentissages
- Diversité et autonomie des apprenants
  - Inclure et rendre accessible
  - Différencier
  - Engager les apprenants
- Compétences numériques des apprenants
  - Développer les compétences numériques des apprenants

## ● Bilan critique de la séance

Notons que cette séquence est utile pour aider l'élève à oser, à faire, défaire, à découvrir le logiciel sans contrainte de narration.

Les élèves expérimentent les nombreux effets et les possibilités du logiciel photofiltre. Ils interrogent ainsi les combinaisons entre techniques traditionnelles et numériques et comprennent les bases de l'animation sans se soucier de la narration, d'un sens particulier lié à une histoire.



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.