



Séance pédagogique incluant du numérique en arts plastiques : Photofiltre 7

publié le 30/04/2026

Un hybride augmenté, partie 2

Descriptif :

Un hybride augmenté, partie 2

Sommaire :

- Contexte et objectif de la séance
- Plus-value du numérique dans cette séance
- Modalités de mise en œuvre
- Déroulement de la séance
- L'évaluation
- Compétences travaillées
- Compétences du CRCN mises en œuvre par les élèves :
- Compétences du CRCN-Edu mises en œuvre par l'enseignant :
- Bilan critique de la séance :

● Contexte et objectif de la séance

Suite à la visite du [Château de Oiron](#) avec deux classes, nous allons pouvoir aborder la question du corps augmenté et par extension des hybrides.

Nous sommes au milieu de l'année de sixième et la plupart des élèves ne connaissent pas les outils numériques de transformation d'image. Certains n'utilisent pas l'ordinateur et n'ont comme base numérique que l'utilisation de leur téléphone.

Cette séance arrive après 1h de pratique "technique pure" sur le logiciel [Photofiltre](#), des commandes de bases sont explorées et à l'issue de la séance, les élèves maîtrisent le copier/coller, redimensionner, effacer, détourer, et gérer les calques.

Il est précisé aux élèves la notions d'images libres de droits et le droit à l'image. C'est le droit pour chaque personne de décider si on peut prendre une photo ou une vidéo d'elle, et si on peut la montrer aux autres. Sur Internet, on trouve beaucoup d'images. Mais attention : la plupart ne peuvent pas être utilisées librement. On peut trouver des images sur des sites spécialisés, par exemple : Pixabay, Unsplash, Pexels, ces sites proposent des images que l'on peut utiliser plus facilement pour des exposés ou des projets numérique à l'école.

La séance se déroule en salle informatique, les élèves sont par deux sur les ordinateurs et doivent collaborer pour ce travail. Questionnement du prof quand à l'intérêt d'acquérir des compétences sur ce logiciel de traitement d'images, plusieurs questions se posent :

Comment passer d'une application technique à un travail artistique ?

Comment mettre cette technique au service du sens ?

Quelle appropriation pour un élève de sixième ?

● Plus-value du numérique dans cette séance

Le recours au numérique permet aux élèves d'expérimenter de manière souple et évolutive différentes associations d'images, en facilitant les ajustements et les modifications pendant la réalisation. Il favorise ainsi une démarche exploratoire et réflexive, tout en rendant visible la construction de l'image, notamment avec l'utilisation des calques.

Cette pratique engage les élèves dans une compréhension des enjeux de fabrication des images contemporaines, tout en développant des compétences techniques liées à l'usage des outils graphiques numériques.

● Modalités de mise en œuvre

Niveau éducatif : 6e

Durée : une séance de 55 minutes

Ressources numériques utilisées :

Ordinateurs de la salle informatique

Vidéoprojecteur pour montrer les différentes manipulations

Applications numériques utilisées :

Photofiltre 7

Pré-requis :

maitrise de la notion d'hybride et de corps augmenté.

Maîtrise des fonctions de base du logiciel

● Déroulement de la séance

La séance s'intitule « Un agent très spécial » et s'inscrit dans une réflexion autour de la transformation du portrait grâce aux outils numériques. la question posée en début d'heure aux élèves est la suivante : comment transformer un portrait en un personnage hybride doté de pouvoirs extraordinaires grâce aux outils numériques ?

Ce travail s'appuie sur des références artistiques liées à la notion de corps augmenté, notamment à travers les œuvres de Rebecca Horn avec Gants à doigts (1972) et de Stelarc avec Troisième main (1967/1980). Ces artistes interrogent la transformation du corps humain par l'ajout d'objets ou de technologies.

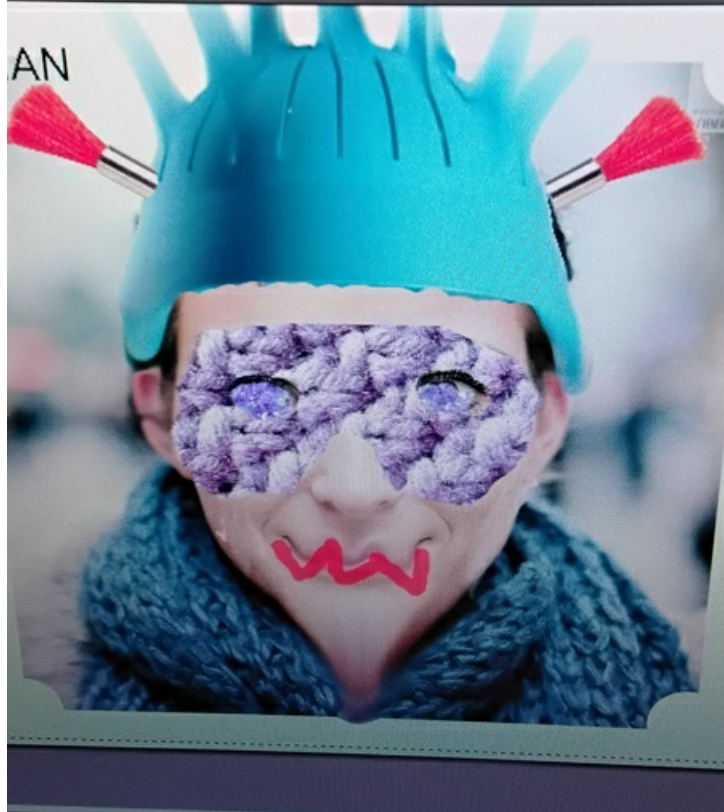
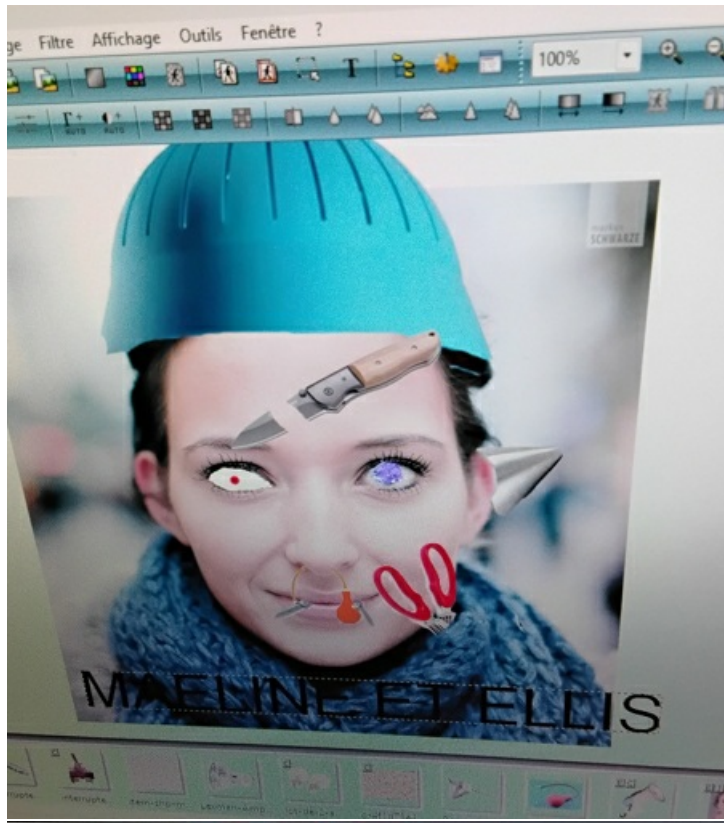
Les objectifs d'apprentissage se déclinent en deux volets. Sur le plan plastique, il s'agit de comprendre le détournement d'objet, de créer un corps hybride mêlant humain et objet, et de donner du sens à une image construite. Sur le plan méthodologique, les élèves doivent apprendre à faire des choix visuels cohérents et à organiser une composition numérique. Cette séquence mobilise également des compétences numériques, l'utilisation d'un logiciel de retouche d'image comme Photofiltre. Les élèves sont amenés à manipuler des outils de base tels que le copier-coller, les calques, le détourage simple et le redimensionnement, ainsi qu'à exporter une image.

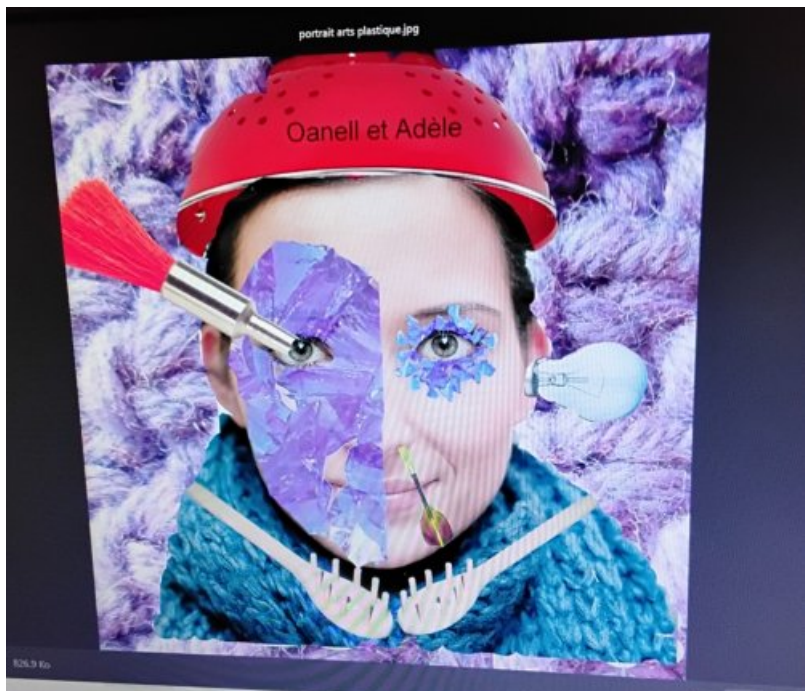
La question d'enseignement qui guide la séquence est : comment donner du sens à un photomontage d'objets hétéroclites ? Pour y répondre, les élèves s'approprient un vocabulaire spécifique comprenant les notions d'hybride, de prothèse, de photomontage et de détournement.

Cette séance est consacrée à la recherche et aux intentions. Les élèves doivent imaginer un personnage d'« agent très spécial » doté d'un pouvoir particulier, comme la capacité de voir à travers les murs ou une vitesse surhumaine. Ils choisissent un portrait à partir d'une banque d'images (préparée au préalable par l'enseignant) sélectionnent des objets numériques et réalisent directement sur ordinateur. L'accent est mis sur la cohérence du projet : quel pouvoir est choisi, quels objets sont utilisés et pourquoi.

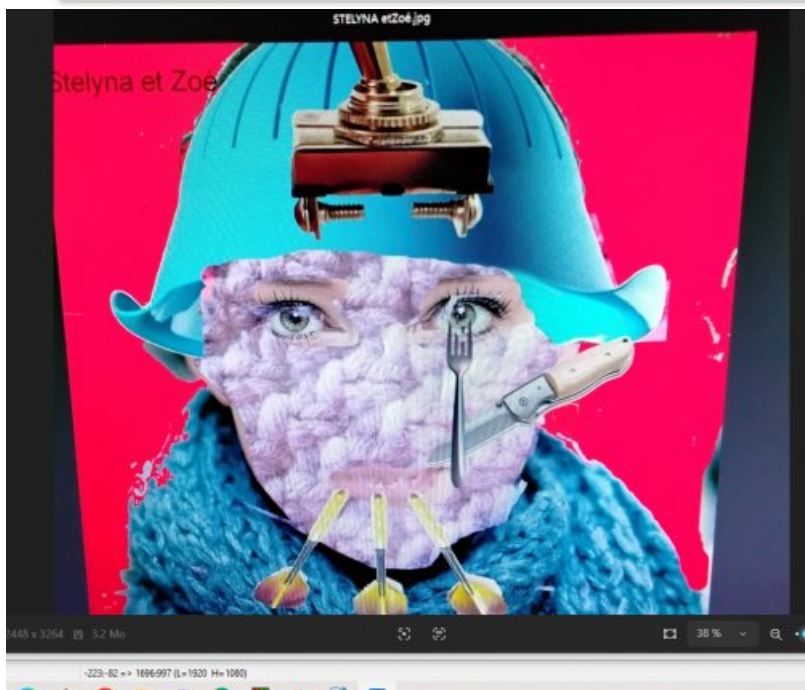
La suite de la séance est dédiée à la réalisation du photomontage. Les élèves apprennent à organiser une image plus complexe en détournant des objets, en les intégrant au portrait et en ajustant leur taille, leur orientation et leur superposition. Cette étape permet d'aborder des notions essentielles comme la cohérence visuelle, le placement des éléments et la lisibilité de l'image.

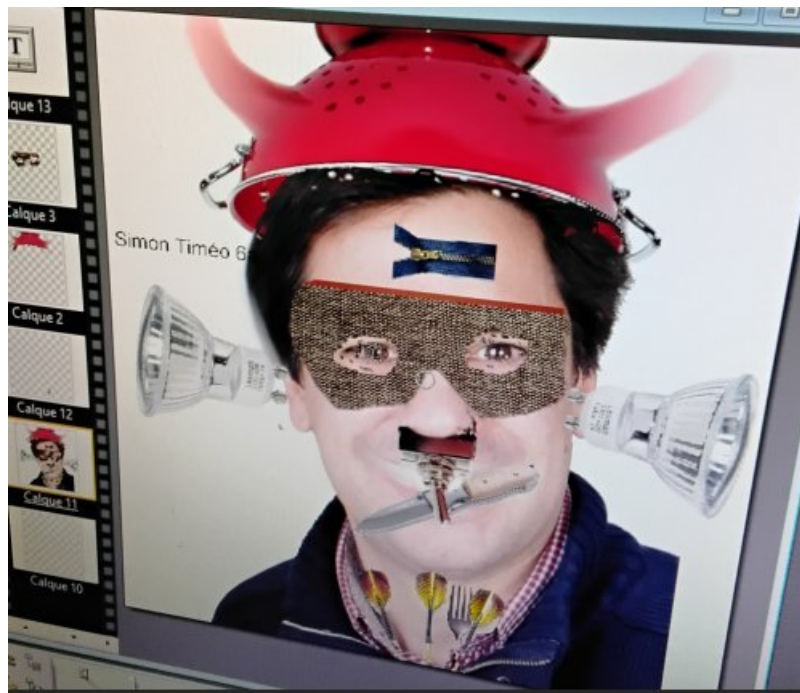
Dans une deuxième séance qui correspondra à la finalisation et à la verbalisation. Les élèves exporteront leur image et présenteront leur travail à l'oral. Ils devront expliquer le pouvoir de leur personnage, les objets choisis et la manière dont ceux-ci transforment le corps représenté.





11 élément(s) 1 élément sélectionné 1,94 Mo





● L'évaluation

Quelques critères qui peuvent servir de base pour une évaluation par compétences :

- Le portrait montre un personnage aux capacités extraordinaires
- Les objets sont détournés et utilisés avec sens
- Utilisation pertinente des outils
- Utilisation des calques
- Autonomie sur logiciel

● Compétences travaillées

○ Compétences disciplinaires :

La compétence **expérimenter, produire, créer**. À travers le photomontage, ils explorent des procédés numériques pour transformer une image existante. Ils manipulent des objets, testent des associations et produisent un portrait hybride original, en lien avec une intention de départ.

Ils sont également amenés à **mettre en œuvre un projet artistique**. Cela se traduit par la capacité à passer d'une idée (imaginer un agent doté de pouvoirs) à une réalisation concrète. Ils font des choix (objets, composition, effets visuels), organisent leur travail en collaboration et mènent leur production jusqu'à son aboutissement.

La compétence **s'exprimer, analyser sa pratique et celle des autres** est aussi sollicitée. Lors de la présentation orale, les élèves doivent expliquer leurs choix, décrire le pouvoir imaginé et justifier l'utilisation des objets. Ils apprennent ainsi à mettre des mots sur leur démarche et à utiliser un vocabulaire spécifique (hybride, photomontage, détournement, prothèse).

Enfin, ils travaillent la compétence **se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques, être sensible aux questions de l'art**. L'analyse des œuvres de Rebecca Horn et Stelarc leur permet de comprendre la notion de corps augmenté et de faire le lien entre leur production et des références artistiques. Ils situent ainsi leur travail dans une démarche artistique plus large.

● Compétences du CRCN mises en œuvre par les élèves :

○ - CRCN : consulter le tableau avec une entrée par compétence [↗](#)

- ○ Communication et collaboration
 - Partager et publier

- Création de contenus
 - Développer des documents multimédia
 - Adapter les documents à leur finalité
- Protection et sécurité
 - Sécuriser l'environnement numérique
 - Protéger les données personnelles et la vie privée
- Environnement numérique
 - Résoudre des problèmes techniques
 - Évoluer dans un environnement numérique

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

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

- ◦ Ressources numériques
 - Sélectionner des ressources
- Diversité et autonomie des apprenants
 - Inclure et rendre accessible
- Compétences numériques des apprenants
 - Développer les compétences numériques des apprenants

● Bilan critique de la séance :

Cette séance permet aux élèves de manipuler assez rapidement les commandes de traitement d'images et de créer facilement des êtres augmentés et hybrides. Le rendu est bien plus valorisant que leur pratique du dessin, qu'ils trouvent souvent pauvre et fastidieuse.

La prise en main de Photofiltre 7 est simple et assez intuitive ; les élèves s'en saisissent rapidement après deux ou trois séances. Le fait de proposer cette séance en 6e permet ensuite aux élèves de faire des propositions numériques lors des prochaines séquences. Cet apprentissage est également valable pour tous les niveaux du collège.

En revanche, comme le dossier mis à disposition des élèves n'est pas infini, on retrouve une certaine ressemblance entre les travaux.