

5° Light painting

Photographie / dessin

Cycle	4			
Niveau	cinquième			
Calendrier	T1	T2	T3	
Durée	1	2	3	4
Modalité	individuel			
	Binôme			
	Groupe			
	Demi-classe			
	Classe entière			

- **Qu'est-ce que les élèves apprennent ?**

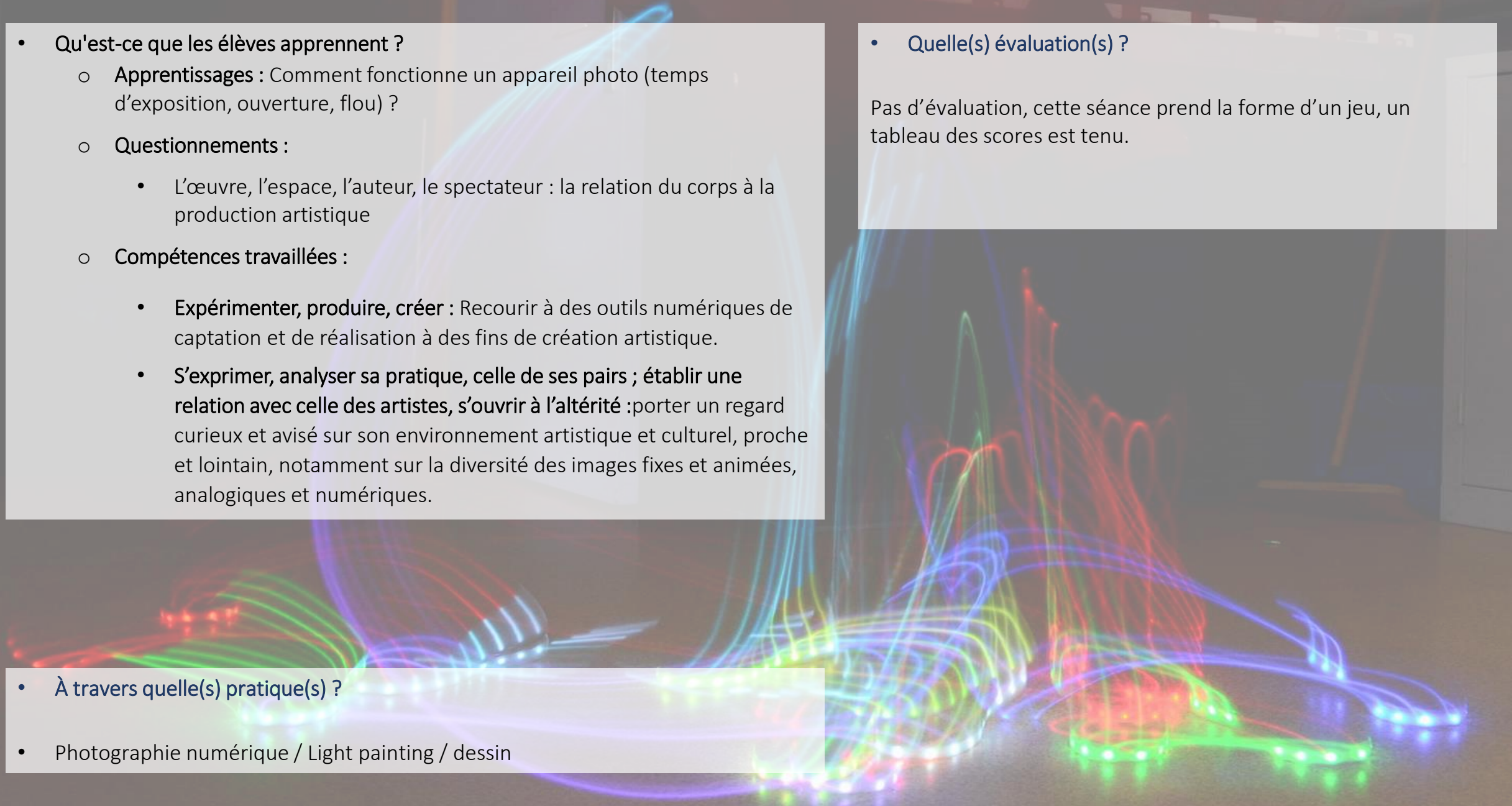
- **Apprentissages** : Comment fonctionne un appareil photo (temps d'exposition, ouverture, flou) ?
- **Questionnements** :
 - L'œuvre, l'espace, l'auteur, le spectateur : la relation du corps à la production artistique
- **Compétences travaillées** :
 - **Expérimenter, produire, créer** : Recourir à des outils numériques de captation et de réalisation à des fins de création artistique.
 - **S'exprimer, analyser sa pratique, celle de ses pairs ; établir une relation avec celle des artistes, s'ouvrir à l'altérité** : porter un regard curieux et avisé sur son environnement artistique et culturel, proche et lointain, notamment sur la diversité des images fixes et animées, analogiques et numériques.

- **Quelle(s) évaluation(s) ?**

Pas d'évaluation, cette séance prend la forme d'un jeu, un tableau des scores est tenu.

- **À travers quelle(s) pratique(s) ?**

- Photographie numérique / Light painting / dessin



Mise en œuvre :

- **Séance :** Appareil photo reflexe numérique relié à l'ordinateur de la salle, vidéoprojecteur.
- Explications sur le fonctionnement d'un appareil photo : il faut faire entrer une certaine quantité de lumière dans l'appareil et nous pouvons jouer sur deux paramètres pour régler ça, le temps d'ouverture et la taille de l'ouverture.
 - Que se passe-t-il si le temps d'exposition est long ? La photo est floue ! Un exemple est réalisé en direct avec l'appareil photo, les élèves bougent, la photo floue et surexposée est vidéoprojetée.
 - Nous allons nous servir de ce procédé pour faire du light painting. Démonstration : lumières éteintes, on balade une source lumineuse devant l'objectif, le résultat est vidéoprojeté.
 - Ce procédé photographique sera notre technique de dessin pour un « dessiner c'est gagné »
- **Règles du jeu :**
 - La classe est divisée en équipes de 4
 - La première équipe désigne un dessinateur, il vient devant l'objectif, il tire une carte sur laquelle est écrit un mot et prend une lumière.
 - Il va falloir dessiner ce mot à l'aide de la lumière (le dessiner, pas l'écrire).
 - L'élève reste à proximité du bureau pour ne pas pouvoir communiquer, la photo est vidéoprojetée
 - Le reste de la classe lève la main pour tenter de deviner ce qui a été dessiné (celui qui parle sans être interrogé ou avant que la photo ne soit vidéoprojetée sera interrogé en dernier).
 - 1 point pour l'équipe qui a dessiné (si le mot est deviné)
 - 1 point pour l'équipe qui devine
 - 1 point en moins pour l'équipe qui ne respecte pas les règles

Réalisations

