

Projet « Image insolite »

2009/2010

Le projet : création d'une image insolite (drôle, inquiétante, étrange, inhabituelle ...) en utilisant différentes techniques plastiques (assemblage, collage, découpage, etc ...) à partir d'images imposées.

Les différentes communications avec l'organisateur se feront par courrier électronique :

Calendrier :

- Inscription des enseignants au projet - Date butoir : **le 4 décembre 2009**

Jusqu'au 31 janvier 2010 :

* l'animateur informatique de la circonscription vient :

- paramétrer le compte de messagerie sur les ordinateurs des classes inscrites au projet
- présenter le projet aux élèves et les initier à l'utilisation du logiciel pour l'inscription des élèves au projet par messagerie électronique.

* Les classes inscrites reçoivent un message avec le lien permettant de télécharger 2 exercices préalables afin d'initier les élèves à l'utilisation du logiciel Photofiltre :

- décorer un masque
- mettre du texte dans des bulles de bande dessinée.

Les classes téléchargent les fiches de travail et les images nécessaires.

A partir du 15 janvier 2010 :

* Envoi aux classes inscrites au projet d'un message avec le lien pour télécharger le descriptif et les images de l'épreuve du **concours « image insolite »**.

Jusqu'au 02 Avril 2010 :

* réalisation du photomontage par les élèves (individuellement ou par groupe de 2)

* envoi par les élèves à l'animateur informatique de la circonscription, de leur photomontage avec un titre donné à chaque production.

Du 19 au 23 avril 2010 :

Les animateurs informatiques mettent en ligne les réalisations des élèves

Du 26 avril au 11 mai 2010 :

* un message est envoyé aux classes avec le lien du site Web accueillant les réalisations des élèves.

* consultation du site par les élèves.

* les élèves votent en envoyant un message électronique pour la réalisation de leur choix.

Du 17 au 22 mai 2010 :

Publication des productions des ½ finalistes sur le site

Du 24 mai au 04 juin 2010 :

* les élèves consultent le site pour voir les productions des ½ finalistes

* les élèves votent une deuxième fois en envoyant un message électronique pour la réalisation de leur choix.

Le 10 juin 2010 :

Publication des résultats

Compétences travaillées dans le cadre de ce projet

Compétences du B2I :

Échanger avec les technologies de l'information et de la communication

Envoyer et recevoir un message.

Dire de qui provient un message et à qui il est adressé.

Trouver le sujet d'un message.

Trouver la date d'envoi d'un message.

Créer, produire, traiter et exploiter des données.

Utilisation du logiciel Photofiltre :

Fonctions copier, coller, insérer du texte, appliquer un filtre sur tout ou partie de l'image, insérer des éléments sur un fond.

Compétences du domaine des arts visuels :

Réaliser une production numérique, seul ou par groupe de deux élèves, menée à partir de consignes précises, avec une intention précise.

Les notions plastiques (composition, ligne, forme, couleur, sens ...), les techniques plastiques (accumulation, montage, assemblage, collage, etc ...) sont sollicitées.

Compétences dans le domaine de l'histoire des arts

Les élèves recevront six fiches présentant des oeuvres d'art illustrant l'idée d' « insolite », contribuant ainsi à l'enseignement de la discipline.