

MISE EN PRODUCTION VIA PICMONKEY



Séance n°8

90 min

Contexte de la séance

Cette séance doit permettre aux élèves de s'approprier le logiciel PicMonkey et de travailler leurs contenus d'exposition dessus.

Objectifs de la séance

- > Découvrir les outils numériques de conception, leur potentiel et leurs limites.
- > Être capable de produire des éléments définitifs de l'exposition

Acquis d'apprentissage

Au terme de la séance, l'élève sera capable :

- d'utiliser les fonctions principales d'un service en ligne pour la retouche d'images.

Matériel nécessaire

- Un vidéo-projecteur
- Le support de la [présentation de la séance 8](#)
- les badges "agences" (annexes)
- les images et photos prises et/ou récupérées en classe et à la maison (chargées dans les ordinateurs)
- Postes informatiques connectés à internet correspondant au nombre d'agences

Déroulement

Attention à bien avoir au préalable chargé les images et photos de la séance précédentes ainsi que celles récupérées ou prises par les élèves lors de la dernière activité maison !

ÉTAPE 1 : PRÉSENTATION DU LOGICIEL

Cette séance permet de finaliser les productions visuelles par le biais de l'utilisation du numérique. Les enfants vont ici travailler par "agence" (= groupe de 4 élèves environ, pour un ordinateur ou une tablette). Les élèves vont devoir utiliser leur carte d'agence contenant le mail + mot de passe pour se connecter aux services.(cf annexe)

1. PRÉSENTATION DU LOGICIEL UTILISÉ ET DE SON MODÈLE ÉCONOMIQUE

SLIDE 3 : Explication de ce qu'est "un outil de retouche d'images"
Prévenir qu'il est en anglais mais que l'on va pouvoir "reconnaître les différentes fonctionnalités" grâce aux logos, pictogrammes, etc...

SLIDES 3 et 6 : C'est aussi l'occasion d'expliquer aux enfants le modèle économique des services. Le service Picmonkey fonctionne en Freemium (mot-valise des mots anglais free : gratuit, et premium : prime). Cette stratégie commerciale associe une offre gratuite, en libre accès, et une offre « Premium », plus haut de gamme, en accès payant.

2. COMMENT UTILISER PICMONKEY ?

SLIDE 7 : Présentation de la page d'accueil et du choix à faire entre les trois grandes options proposées.

SLIDE 8 : Présentation des 4 principales familles de manipulations.

- Les retouches de bases (sur l'ensemble de l'image) : Recadrer, tourner, régler la luminosité/contraste, etc...
- Les retouches précises (sur une partie de l'image seulement) : Retouche maquillage, rides, boutons, dents, blush, etc.
- L'ajout de textes : Écrire, modifier la police, la taille et l'emplacement
- Les options supplémentaires : Mettre des filtres.

SLIDES 9 À 19 : Faire deviner à la classe quelle modification est effectuée à partir d'une même image.

SLIDE 20 : Présentation des 4 autres familles de manipulations. Attention, celles-ci sont comme le nappage ou la décoration sur un gâteau, elles sont facultatives et doivent arriver à la fin de la recette. Pour le dire autrement, il est important de s'être posé les bonnes questions sur les 4 premières étapes, avant de vouloir agrémenter son image d'une autre texture, d'un thème, d'un cadre ou ajouter des stickers.

ÉTAPE 2 : MANIPULATION ET RÉALISATION DES RETOUCHES

En fonction du temps disponible, la retouche peut se faire en deux étapes. Chacun-e expérimente d'abord le logiciel à partir d'une même image pour tester, "s'amuser" et produire des résultats en fonction d'intention. → il peut s'agir d'une image "test" préenregistrée dans les tablettes expressément pour cela.

Puis, les agences travaillent ensuite chacune sur différentes images de l'exposition (celles prises/récupérées en classes et/ou à la maison)

1. Les photos/images prises en classes et/ou récupérées à la maison ont été préalablement chargées sur les ordinateurs ou les tablettes que les élèves utilisent, pour leur faciliter l'accès aux images

Attention avec Picmonkey les jeunes peuvent découvrir le potentiel de création du visuel mais ils ne pourront pas retravailler leurs visuels d'une séance à l'autre puisqu'ils ne peuvent pas enregistrer leurs créations en cours.

2. Les élèves apprennent dans un premier temps à importer les images dans le logiciel – on leur explique la notion de « drag and drop », on leur explique que l'image transférée – la photo par exemple – est désormais « hébergée » sur les serveurs de Picmonkey.

3. À présent, ils apprennent à retraiter leurs images. Réglages, cadrage mais aussi effets afin d'être en cohérence avec le message.

> recadrage : presque toujours nécessaire

> luminosité et contraste : augmenter la force de l'image.

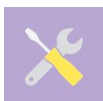
> effets pour donner un style : ici la recherche est bien souvent esthétique.

4. Ils choisissent enfin le format d'export – en grande taille - puisque le print est le plus exigeant en terme de résolution.

5. Pour terminer, l'image est donc exportée sur le disque dur de l'ordinateur (ou la mémoire interne de la tablette).

Piste d'évaluation

Suggestion d'indicateur : L'élève est capable de mobiliser plusieurs options du logiciel en cohérence avec les normes et intentions définis pour l'exposition.



Ressources, liens utiles

<https://www.picmonkey.com>