

MISE EN PRODUCTION VIA PICMONKEY



Séance n°8

90 min

Contexte de la séance

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

Objectifs de la séance

- > Découvrir un outils numériques de conception, son potentiel et ses 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](#)
- Postes informatiques (ou tablettes) connectés à internet correspondant au nombre d'agences

Déroulement

ÉTAPE 1 : PRÉSENTATION DU LOGICIEL

Note : la séance et le support de présentation présentent la prise en main de PicMonkey sur ordinateur, mais il est également possible de l'utiliser sur tablettes.

Cette séance permet de finaliser les productions visuelles par le biais de l'utilisation du numérique. Remettre les enfants par agence. Les élèves vont devoir utiliser leur carte d'agence contenant le mail + mot de passe pour se créer un compte (essai gratuit de 7 jours).

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. Puis, les agences travaillent ensuite chacune sur différentes images de l'exposition.

1. Dans un premier temps, les enfants sont amenés à récupérer leurs illustrations et photos. Pour cela ils se connectent au dossier drive avec leur code agence. Une fois l'image récupérée c'est à dire téléchargée sur le disque dur de l'ordinateur ou de la tablette, ils vont pouvoir l'importer dans le logiciel afin de l'améliorer.

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 l'impression est plus exigeante en terme de résolution.

5. Une fois l'image exportée sur le disque dur, les élèves l'enregistrent à nouveau dans leur dossier sur le drive/cloud.

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.