

PORTONS UN REGARD SUR LES IMAGES

« Cherchez l'erreur »

Séance n° 5

50 min

Contexte de la séance

Dans la continuité de la précédente séance, il est toujours question par ce jeu d'aborder la notion d'auteur et d'intention, et donc de point de vue.

Objectif de la séance

Au travers d'un jeu, prendre conscience que le contenu d'une photographie peut être adapté ou modifié et n'est donc pas toujours le reflet de la réalité.

Acquis d'apprentissage

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

- Concevoir une photographie comme un contenu médiatique arbitraire conçu par son auteur pour véhiculer un message ou une émotion.
- Repérer une incohérence (facilement identifiable) dans une photographie (élément modifié ou ajouté).

Matériel nécessaire

- Des photographies (modifiées)
- Un matériel de projection numérique

Déroulement

En amont de l'activité, l'enseignant récolte vingt photos dont le contenu a clairement été modifié. Celles-ci sont compilées pour être projetée l'une après l'autre aux élèves.

- *Pour trouver des images rapidement, n'hésitez pas, dans la barre d'un moteur de recherche, à taper « images truquées » ou « Photoshop drôle » ou encore « perles de Photoshop ». Vous trouverez rapidement votre bonheur...*

Il est important que la modification puisse être identifiée de manière effective par les élèves :

- présence d'un élément clairement ajouté



- erreur apparente dans la modification.



- contenu invraisemblable



(Source des photos : Internet)

La consigne : « Vous allez découvrir 20 photos. Chaque fois, l'image a été modifiée : la photo n'aurait pas pu être prise telle quelle. Vous disposerez de 20 secondes par photo pour repérer l'élément qui permet de se rendre compte qu'elle a été modifiée. Une fois cet élément trouvé, expliquez-le en quelques mots sur votre document de travail ».

- Le document de travail consiste en une feuille sur laquelle la numérotation 1 à 20 a été prévue. On peut également prévoir d'y insérer une miniature de chaque photo.
- La projection peut être réalisée de différentes manières : directement via l'explorateur, via un montage vidéo à regarder seul ou avec l'ensemble de la classe, via un diaporama type « Powerpoint »...

Si nécessaire, une seconde projection des images est proposée.

Une correction collective est ensuite effectuée. Durant celle-ci, les élèves argumentent leurs propositions. Pour chaque photo, ils tentent également d'identifier l'intention ou la raison de la modification.

Une conclusion est émise par le groupe : « Que nous a permis de découvrir cette activité ? ». Cette conclusion, validée par le groupe, est notée dans le cahier de correspondance.

Piste d'évaluation

Proposer 4 photos dont le contenu a été modifié (de façon visible).

Suggestion d'indicateur :

L'élève peut identifier, sur au moins trois photos, l'élément visuel qui permet de démontrer que l'image a été modifiée et qu'elle n'aurait pas pu être prise telle quelle.



Deux autres suggestions :

- Il existe, sur Internet, des propositions de « jeux des 7 erreurs » à partir d'une photographie. Il suffit de les afficher via l'écran d'un ordinateur. Pour en trouver, insérez « jeux des 7 erreurs + photographie » dans un moteur de recherche.

- On trouve de nombreuses photos où l'on voit le sujet « avant » et « après » transformation. Que diriez-vous d'en faire un puzzle (à imprimer et à découper) ?

Un exemple (les pièces du puzzle ont été réalisées à l'aide du programme « Photofiltre 7 » téléchargeable gratuitement) :



Il existe de nombreuses vidéos où l'on peut suivre tout le processus de transformation d'un sujet à l'aide de Photoshop.

Que diriez-vous d'en visionner une avec vos élèves puis d'en débattre avec eux ?

Un exemple <https://www.youtube.com/watch?v=mpJ97jO-fCg>