exploradome
musée interactif • sciences • numérique

Atelier numérique

LIGHT PAINTING

Durée : 2 heures
Âge : À partir de 8 ans
Niveau : Cycle 2 : CE2
Cycle 3 : CM1 - 6ème
Cycle 4 : 5ème - 3ème

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Acquérir des connaissances théoriques et pratiques en photographie
- Favoriser la maîtrise de périphériques et leur utilisation avec l'outil informatique
- Développer sa confiance en soi en s'exprimant devant autrui
- S'entraider et partager ses compétences dans un groupes

NOTIONS ABORDÉES

- Présentation de la technique du *light painting*
- Oeuvres réalisées en *light painting*
- Techniques et caractéristiques de la prise photographique : temps de pose, focale, sensibilité ISO
- Fonctionnement d'un appareil numérique réflex

DÉROULÉ DE L'ATELIER

L'animateur commence par présenter les principales fonctionnalités et techniques d'utilisation d'un appareil photo numérique.
Une visualisation d'images réalisées en *light painting* est ensuite réalisée afin de montrer quelques exemples. S'en suit une démonstration de la technique de base de *light painting* (dans l'obscurité) avec différentes sources de lumière. Cela permet aux enfants de comprendre le principe « peindre avec la lumière ».

Ils choisissent ensuite une source de lumière parmi différentes lampes mises à disposition et réfléchissent à leur création. Chacun passe à tour de rôle ou par groupe devant l'appareil photo pour réaliser sa création (plusieurs passages sont possibles).

L'activité se poursuit par l'utilisation de logiciel Glowdoodle®. Cette application permet de réaliser du *light painting* à l'aide d'une simple webcam et peut être ensuite réutilisé chez soi.

Le discours des médiateurs et les expériences sont adaptés à l'âge et au niveau des participants.

Liens avec le programme scolaire

Cycle 2 : CE2 : Questionner le monde : Monde des objets: les objets techniques qu'est ce que c'est ? A quels besoins répondent-ils ? Comment fonctionnent-ils ? : Commencer à s'approprier un environnement numérique.
Cycle 3 : CM1-6ème : Sciences et technologie : Matériaux et objets techniques ; Repérer et comprendre la communication et la gestion de l'information : Environnement numérique de travail. Usage de logiciels usuels.
Cycle 4 : 5ème-3ème : Technologie : le design, l'innovation, la créativité ; les objets et systèmes techniques et les changements induits dans la société.

Réservations :
01 43 91 16 33
reservation@exploradome.com
18 avenue Henri Barbusse
94400 Vitry-sur-Seine