

La photographie et l'image numérique en CM2 : leçon, exercices et évaluation



CM2

Difficulté ★★★

⌚ 30 min

Objectif : La photographie et l'image numérique

Fiche élève

Prénom :

Date :

Compétence visée (programme) : Intégrer l'usage des outils informatiques de travail de l'image et de recherche d'information au service de la pratique plastique (photographie, vidéo)



Nova te résume l'essentiel

- Nova te le rappelle : une photographie n'est pas seulement ce que tu vois, c'est aussi ce que tu choisis de montrer.
- Le cadrage décide de ce qui entre dans l'image, tandis que le point de vue indique d'où tu regardes.
- Une image numérique peut être recadrée, éclaircie, assemblée ou annotée pour mieux faire comprendre une intention.

La leçon

Une photographie est un choix

Une photographie est une image obtenue avec un appareil photo, une tablette ou un téléphone. Quand tu prends une photo, tu ne copies pas simplement le monde : tu fais des choix. Tu décides ce qui sera visible, ce qui restera hors de l'image, l'endroit où tu te places et le moment où tu déclenches. Ces choix donnent un sens à la photographie. Une même cour d'école peut sembler calme si tu photographies un banc vide, très animée si tu cadres un groupe qui court, ou mystérieuse si tu montres seulement une ombre sur le sol. Avant de photographier, demande-toi : qu'est-ce que je veux faire ressentir ou comprendre ? Tu peux vouloir montrer un détail amusant, raconter une action, mettre en valeur un objet, inventer une image étrange ou garder le souvenir d'un moment. Ton intention guide ensuite tes choix. Nova prépare son entrée en 6e et te confie son plan : d'abord imaginer l'effet recherché, ensuite regarder attentivement, puis photographier sans te précipiter.

Les mots indispensables

Le sujet est ce que tu veux montrer en priorité : une personne, un objet, un lieu ou une action. Le cadrage est la partie du réel qui apparaît dans l'image. Le point de vue est l'endroit ou la hauteur depuis lesquels tu photographies. Le premier plan est proche de toi ; l'arrière-plan est plus éloigné. Une image numérique est composée de petits points colorés appelés pixels et enregistrée sous forme de fichier.

Cadrer pour attirer le regard

Le cadrage fonctionne comme une fenêtre : tout ce qui se trouve à l'intérieur de cette fenêtre sera vu, tout ce qui est à l'extérieur ne sera pas montré. Pour réussir ton cadrage, commence par repérer ton sujet. Puis regarde les bords de l'écran avant de prendre la photo. Un élément coupé par hasard, comme le sommet d'une tête ou un morceau de panneau, peut gêner la lecture de l'image. Parfois, couper est pourtant un choix intéressant : tu peux ne montrer que des mains qui construisent une maquette pour donner envie de deviner le reste de la scène. Dans ce cas, la coupe doit être volontaire. Si ton sujet est trop petit, approche-toi sans danger ou utilise un cadrage plus serré. Évite de zoomer fortement avec l'appareil, car l'image peut perdre en

netteté. Si tu veux montrer le lieu autour du sujet, éloigne-toi et choisis un cadrage plus large. Pour raconter une histoire, vérifie aussi ce qui se trouve derrière le sujet : un fond trop chargé peut détourner l'attention. Déplace-toi légèrement, demande au sujet de changer de place ou attends un autre moment. Tu peux également utiliser une porte, une branche ou une fenêtre comme cadre dans l'image : cela dirige le regard vers le sujet.

Choisir un cadrage adapté à ton intention

Type de cadrage	Ce que l'on voit	Effet possible
Très large	Un grand lieu et de petits sujets	Présenter un décor ou situer une action
Large	Le sujet et une partie importante de son environnement	Montrer une personne dans un lieu
Rapproché	Le sujet occupe une grande place	Attirer l'attention sur une action ou une expression
Gros plan	Un visage, un objet ou une petite partie du sujet	Faire observer un détail ou provoquer une émotion
Très gros plan	Un détail précis, comme un œil, une texture ou une main	Créer une image étonnante ou difficile à reconnaître

Changer de point de vue

Le point de vue dépend de ta position par rapport au sujet. Photographier à hauteur des yeux donne souvent l'impression d'être face au sujet. Pour un objet posé au sol, mets-toi à sa hauteur : il prendra davantage d'importance. Une vue en plongée est prise d'en haut vers le bas. Elle permet par exemple de montrer la forme d'un dessin au sol, les objets rangés sur une table ou un chemin vu depuis un étage. Une vue en contre-plongée est prise d'en bas vers le haut. Elle peut faire paraître un arbre, une sculpture ou un bâtiment plus grand et plus impressionnant. Tu peux aussi choisir une vue de côté, de dos ou très près du sujet. Ne confonds pas point de vue et cadrage : le point de vue concerne ta place ; le cadrage concerne ce que tu laisses entrer dans l'image. Pour comparer, photographie le même objet depuis trois endroits différents. Tu remarqueras que l'objet ne raconte plus la même chose. Reste attentif à ta sécurité : ne monte pas sur un mobilier instable, ne traverse pas un endroit dangereux et demande l'accord de l'adulte responsable avant de te déplacer.

Ta méthode en six gestes avant de déclencher

- Choisis ton intention : informer, émouvoir, étonner, raconter ou mettre en valeur.
- Repère ton sujet principal et décide où il sera placé dans l'image.
- Observe le premier plan et l'arrière-plan : retire ou évite ce qui gêne.
- Essaie au moins deux positions : à hauteur du sujet, plus haut, plus bas ou sur le côté.
- Vérifie les bords de l'écran et garde l'appareil aussi immobile que possible.
- Prends plusieurs vues, puis compare-les pour choisir celle qui correspond le mieux à ton intention.

Photographier des personnes avec respect

Avant de photographier une personne, demande-lui si elle accepte. Explique ce que tu veux faire de l'image et respecte son refus. Ne diffuse pas une photographie sans l'accord de la personne concernée et de l'adulte responsable. Pour un projet scolaire, suis toujours les consignes données.

Comprendre l'image numérique

Une image numérique est enregistrée dans un appareil sous la forme d'un fichier. Tu peux l'ouvrir, la copier, la renommer, la classer dans un dossier et parfois la modifier avec un logiciel ou une application. Quand tu agrandis beaucoup une image, tu peux voir de petits carrés colorés : ce sont les pixels. Ils sont très nombreux et forment ensemble l'image que tu vois. Si une photo est floue, ce n'est pas toujours un défaut du fichier. Elle peut être floue parce que l'appareil a bougé, parce que le sujet bougeait, parce qu'il manquait de lumière ou

parce que la mise au point s'est faite sur un autre élément. La mise au point rend net l'élément que l'appareil a choisi de regarder précisément. Sur un écran tactile, il est souvent possible de toucher le sujet affiché pour aider l'appareil à faire la mise au point. Regarde aussi la lumière : face à une fenêtre très lumineuse, une personne peut devenir sombre. Tourne-toi, change de place ou choisis un autre angle pour que son visage soit mieux éclairé.

Retoucher sans tromper

Retoucher une image numérique signifie la modifier après la prise de vue. Une retouche simple peut servir à rendre ton intention plus claire. Tu peux recadrer une photo pour enlever un objet gênant, redresser une image penchée, éclaircir une zone trop sombre, diminuer une lumière trop forte ou ajuster les couleurs. Tu peux aussi ajouter un titre, une légende, une flèche ou un cadre pour guider le lecteur. Une légende explique ce que montre l'image ; elle est particulièrement utile dans un exposé ou une affiche. Avant de modifier, garde si possible la photographie originale. Travaille sur une copie afin de pouvoir comparer avant et après. Fais une modification à la fois et observe son effet. Si tu augmentes trop les couleurs, l'image peut devenir peu naturelle ; si tu recadres trop, tu peux supprimer une information importante. Retoucher demande donc de rester fidèle à ton projet. Si ton image sert à informer, ne la transforme pas au point de faire croire à une situation qui n'a pas existé. En revanche, pour une création artistique annoncée comme telle, tu peux inventer : changer les couleurs, répéter un motif, superposer deux images ou créer un collage numérique.

Des outils simples et leur utilité

Outil	Action	Question à te poser
Recadrer	Enlever une partie des bords	Mon sujet est-il plus visible après cette modification ?
Redresser	Remettre droit un horizon, une table ou un mur	Les lignes importantes sont-elles volontairement droites ou inclinées ?
Éclaircir	Rendre une zone sombre plus visible	Voit-on mieux le sujet sans effacer les détails ?
Ajouter du texte	Placer un titre ou une légende	Le texte aide-t-il à comprendre sans cacher l'image ?
Assembler	Réunir plusieurs images dans une même composition	Les images racontent-elles une idée commune ?

Associer des images pour raconter

Associer des images consiste à les placer ensemble pour créer un nouveau sens. Tu peux réaliser un diptyque, c'est-à-dire une composition de deux images, ou une suite de plusieurs images. Par exemple, photographie une graine, puis une jeune plante : l'association raconte une transformation. Tu peux aussi associer un gros plan d'écorce et une vue large de l'arbre pour passer du détail à l'ensemble. L'ordre des images est important. Une photo d'un ballon dans une main, suivie d'une photo du ballon en l'air, raconte une action. Si tu inverses l'ordre, le récit devient différent. Pour préparer une composition, choisis des images qui ont un lien : le même lieu, les mêmes couleurs, une action, une opposition ou une question. Tu peux opposer « plein » et « vide », « près » et « loin », « ancien » et « nouveau ». Laisse de l'espace entre les images pour qu'elles soient faciles à lire. Enfin, donne un titre à ton travail : quelques mots peuvent orienter le regard sans tout expliquer.

Le test des trois questions de Nova

Avant de garder une image, demande-toi : « Que vois-je en premier ? », « Mon point de vue est-il un choix ? » et « Cette image correspond-elle à mon intention ? ». Si tu ne peux pas répondre clairement, essaie une autre prise de vue ou une retouche plus simple.

Exemples résolus

Mettre en valeur une feuille étrange

Énoncé. Tu veux photographier une feuille avec des nervures très visibles pour donner l'impression d'un paysage miniature.

1. Approche-toi de la feuille pour choisir un gros plan.
2. Place-toi à hauteur de la feuille plutôt que de la photographier debout.
3. Change légèrement l'angle pour éviter une ombre qui cache les nervures.
4. Vérifie que l'arrière-plan ne prend pas plus d'importance que la feuille.
5. Recadre légèrement l'image si un morceau de table détourne le regard.

Résultat : Un gros plan, pris à hauteur de la feuille et recadré avec soin, attire le regard sur les nervures.

Raconter une action avec deux images

Énoncé. Tu dois réaliser deux photographies qui racontent la construction d'une tour de cubes.

1. Choisis une première image montrant les mains qui empilent les cubes.
2. Prends une seconde image montrant la tour terminée en cadrage plus large.
3. Place les images dans l'ordre de l'action : construction puis résultat.
4. Ajoute une courte légende sous chaque image.
5. Vérifie que les deux images montrent bien le même projet.

Résultat : Les deux images associées racontent une transformation : la tour est d'abord en construction, puis elle est terminée.

Corriger une photographie trop sombre

Énoncé. Sur une photo, le visage d'un camarade est difficile à voir car il se trouve devant une fenêtre lumineuse.

1. Observe que la lumière vient de derrière le sujet.
2. Si tu peux reprendre la photo, place le camarade face à la lumière ou sur le côté.
3. Si tu travailles seulement sur le fichier, éclaire doucement les zones sombres.
4. Compare l'image modifiée à l'originale pour ne pas effacer les détails du visage.
5. Conserve l'original et enregistre la version modifiée sous un autre nom.

Résultat : Le visage devient plus visible, tout en gardant une image naturelle et lisible.

Mes exercices

1 Les mots de l'image ★★★

Associe chaque mot à sa définition.

1. Cadrage
2. Point de vue
3. Retouche

2 Regarder avec précision ★★★

Indique si chaque affirmation est vraie ou fausse.

1. Le cadrage correspond à tout ce qui existe autour du photographe.
2. Un gros plan peut servir à montrer un détail.
3. Une vue prise d'en haut vers le bas est une plongée.

3 Le bon choix ★★★

Choisis le cadrage le plus adapté à chaque intention.

1. Tu veux montrer les détails d'une coccinelle posée sur une feuille. Choisis : cadrage très large, gros plan ou cadrage large.
2. Tu veux présenter toute la cour avant le début d'un jeu. Choisis : très gros plan, cadrage très large ou gros plan.

4 Fabrique un cadre ★★★

Dans le cadre, dessine un arbre et un banc. Trace ensuite un rectangle de cadrage qui montre surtout le banc et une partie du tronc.

1. Production graphique dans le cadre.

5 Changer de place ★★★

Complète chaque phrase avec « plongée », « contre-plongée » ou « à hauteur du sujet ».

1. Je photographie une table en me plaçant au-dessus : c'est une vue en
2. Je photographie une statue en tenant l'appareil près du sol : c'est une
3. Je photographie le chat en me baissant près de lui : je suis

6 Modifier avec une intention ★★★

Associe chaque problème à la retouche la plus utile.

1. Une photographie de paysage est penchée.
2. Une poubelle apparaît sur le bord d'une photographie de fleur.
3. Le sujet est difficile à voir dans une zone sombre.

7 Raconter en images ★★★

Remets les descriptions dans l'ordre pour raconter la plantation d'une graine, puis justifie ton choix.

1. A. Une jeune pousse sort de la terre. B. Une main dépose une graine dans un pot. C. Une main arrose la terre.

8 Prépare ta photographie ★★★

Rédige un projet de photographie pour rendre un objet de la classe impressionnant. Indique le sujet, le cadrage, le point de vue et une retouche éventuelle.

Écris ton projet en quatre phrases ou sous forme de quatre rubriques.

9 Imagine un diptyque ★★★

Propose deux photographies associées sur le thème « près et loin », puis explique leur lien.

Décris l'image 1, l'image 2 et leur ordre.

Évaluation

Réponds avec soin. Justifie tes choix quand cela est demandé.

Barème : 20 points

1. Explique avec tes mots ce qu'est le cadrage. / 3
2. Nomme le point de vue d'une photo prise d'en bas vers le haut. / 2
3. Tu veux montrer les détails d'une montre. Choisis un cadrage et justifie. / 3
4. Une photo est sombre et le sujet est difficile à voir. Indique une retouche possible. / 2
5. Explique la différence entre cadrage et point de vue. / 4
6. Écris dans l'ordre deux photos qui pourraient raconter qu'une tour de cubes est construite. / 2
7. Indique deux vérifications à faire avant de prendre une photographie. / 4

Les astuces de Nova



Le cadre-fenêtre

Nova te souffle ceci : imagine que ton écran est une fenêtre. Tout ce qui ne t'aide pas à raconter peut rester dehors.



Bouge avant de zoomer

Pour montrer un détail, avance d'abord avec tes pieds si c'est possible et sans danger. Ton image restera souvent plus nette qu'avec un zoom très fort.



Avant, après, pourquoi ?

Après une retouche, compare les deux versions et dis ce qui s'améliore. Si tu ne trouves pas de raison, garde l'image originale.

Pour aller plus loin sur exercices-cm2.fr

- › **Toutes les fiches d'Arts CM2** · [arts-plastiques/](/arts-plastiques/)
- › **La représentation plastique** · [arts-visuels-cm2/](/arts-visuels-cm2/)
- › **Le passé simple en CM2** · [passe-simple-cm2/](/passe-simple-cm2/)