

Proposition d'activité pédagogique

Intitulé de l'activité				
Domaine/ discipline	SNT	Durée	2 à 3 séances	2 ^{de} GT
Capacité	Traiter par programme une image pour la transformer en agissant sur les trois composantes de ses pixels.			
Déroulement	<ul style="list-style-type: none"> • Les élèves créent, papier-crayon de couleurs, leur Pixel Art selon le cahier des charges arrêtés en classe • Les élèves réalisent le travail de numérisation papier-crayon dans un premier temps puis sur l'activité Capytale dédiée • Les élèves adaptent le moteur de dessin en construisant la palette de couleur adaptée à leur pixel art initial 			
Matériel / support / ressources Pour accompagner les élèves dans leur réalisation, des ressources numériques sont mobilisables tout au long de la séquence (site internet code couleur RVB, courtes capsules vidéos présentant le système RVB dans la photographie numérique), papiers, crayons, Capytale				
Auteurs : Alexandre Colin – Jean-Baptiste Civet				