

Domaine d'études : Mathématiques, sciences expérimentales, informatique Multimédias – OSP CI	Nb de périodes hebdomadaires		
	1 ^{re} année	2 ^e année	3 ^e année
			2
	Total cursus		77 périodes

Objectifs généraux

L'objectif principal du cours de multimédia pour les élèves de la filière communication-information est de développer des connaissances de base et des compétences dans le domaine de la communication visuelle. Il est construit sur des connaissances à acquérir en rapport avec l'image fixe et l'image en mouvement. Ce cours, qui est une initiation, aborde le langage propre aux différents supports qui permettent de communiquer que ce soit dans le domaine des idées, de la promotion ou de la publicité et aborde des éléments tels que les contenus textuels, le graphisme, l'image fixe et animée, le son, les différents médias et supports, les réseaux, la diffusion, etc. Durant ce cours, l'apprentissage se fait essentiellement par l'expérience et la pratique, à travers des réalisations et des créations personnelles.

Remarque générale

La communication visuelle tient une place centrale de nos jours, il est essentiel de connaître les codes et les règles qui la régissent en fonction des supports et des canaux de diffusions. Ce cours doit permettre aux élèves de choisir le support multimédia approprié pour communiquer un message à un public-cible donné et l'exploiter de manière adéquate. Les réalisations sont des créations personnelles et demandent de ce fait une part d'autonomie importante.

Ce cours construit sur la pratique est une construction spiralaire de l'apprentissage qui amène l'élève à plus de complexité dans ses réalisations et sa réflexion. Le cours consacre 35% du temps d'étude à l'image fixe, 35% à l'image animée et 30% aux apports théoriques.

COMPETENCES DISCIPLINAIRES

Les élèves sont capables de/d' :

- expliquer le rôle des images, du texte et du son dans les différents médias utilisés pour communiquer
- mettre en œuvre le langage visuel avec tous ses aspects
- communiquer avec l'image, le texte et le son
- réaliser une ou plusieurs créations personnelles sur des supports multimédias
- maîtriser les différentes étapes d'une création, de la recherche d'idée au produit final
- faire des choix en fonction des supports et des médias
- se servir de manière appropriée d'outils informatiques usuels et spécialisés
- utiliser les médias numériques en tant qu'outils d'apprentissage et d'en faire usage dans leurs présentations
- choisir le format de compression adéquat en fonction du support choisi
- comprendre l'impact de l'informatique et des technologies numériques sur la société et de mener une réflexion critique sur cette évolution.

COMPETENCES TRANSVERSALES

- Compétences en lien avec d'autres disciplines
- Compétences en lien avec le monde des arts visuels, le graphisme, le cinéma et la culture
- Compétences et aspects en lien avec la culture numérique
- Compétences et aspects étudiés de la langue française et la communication
- Compétences en lien avec les sciences humaines, la sociologie des médias, l'économie et marketing et la politique
- Aspects en lien avec le développement durable et la biodiversité.

Programme cadre 3^e année

DOMAINES D'APPRENTISSAGE/ SAVOIRS	SAVOIR-FAIRE/ OBJECTIFS DÉTAILLÉS/ COMPÉTENCES SPÉCIFIQUES	CONTENUS	Nbre périodes
1. Communication multimédias	L'élève est capable de/d' :		10 %
	<ul style="list-style-type: none"> – Comprendre ce qu'est la communication par l'image et plus spécifiquement l'image fixe et en mouvement en fonction des supports et des moyens de diffusion. 	<ul style="list-style-type: none"> – éléments constituant une affiche, un flyer ou une publication : image, texte, contenu et message – éléments constituant un film ou une vidéo : image, son et texte – différents types de communications en lien avec le message : publicité, présentation, narration, fiction, interview, reportage, clip musical, animation, etc. 	
<p>Compétences transversales :</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Capacité à analyser et développer un esprit critique sur des productions multimédias, capacité à s'exprimer par l'image fixe et en mouvement et à présenter par écrit et oralement une idée et un projet, capacité à faire des choix narratifs et visuels et à les expliciter ○ Notions de droits d'auteur et de propriété intellectuelle, notion de licences, creatives commons, identité numérique, etc. 			
<p>Compétences et aspects en lien avec la culture numérique :</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Prise en compte et utilisation de l'univers numérique des élèves ○ Connaissance des différents supports numérique de diffusion ○ Connaissance des différents formats de compressions selon les supports. 			
<p>Aspects en lien avec le développement durable et la biodiversité :</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Rendre conscient les élèves que le développement durable englobe l'écologie, le social et l'économie. Intégrer si possible ces notions dans les réalisations ○ Rendre attentif les élèves aux problèmes écologiques en lien avec le numérique : notion d'énergie, de ressources naturelles, de recyclage, etc. 			
<p>Compétences et aspects étudiés de la langue française :</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Rédaction d'un dossier de production : note d'intention, synopsis, scénario, etc. ○ Acquisition du vocabulaire en lien avec le cinéma : nom des plans, des effets de montage, des mouvements de caméra ○ Notion de vocabulaire dans l'analyse de la communication visuelle. 			
<p>Part à apprendre de manière autonome :</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Être capable de faire des recherches et des expérimentations. Savoir concevoir un projet personnel et le présenter. Être capable de chercher des références 			

DOMAINES D'APPRENTISSAGE/ SAVOIRS	SAVOIR-FAIRE/ OBJECTIFS DÉTAILLÉS/ COMPÉTENCES SPÉCIFIQUES	CONTENUS	Nbre périodes
<ul style="list-style-type: none"> ○ Savoir gérer un projet et prioriser les tâches à effectuer. Savoir gérer un échéancier et un calendrier. 			
2. Langage graphique et visuel	L'élève est capable de/d' :		
Langage graphique et visuel	<ul style="list-style-type: none"> – appréhender le langage graphique et visuel – acquérir des outils formels et linguistiques de la communication et de l'analyse par l'image – évaluer l'impact visuel et le message d'une réalisation graphique – situer dans un contexte historique et social – en comprendre la portée économique et/ou politique. 	<ul style="list-style-type: none"> – lecture et décodage des affiches, des flyers, des photos et des illustrations – analyse des choix graphiques et formels : images, photos, textes, mise en page, couleurs, etc. 	10 %
Conception d'un produit iconographique	<ul style="list-style-type: none"> – concevoir et réaliser un produit iconographique : affiche, flyer, etc. 	<ul style="list-style-type: none"> – choix du bon format et du support – analyse du graphisme de l'image en relation avec le texte – élaboration d'une mise en page attrayante et efficace en fonction du message – déclinaison des formes en fonction du support et du format. 	30 %
<p>Compétences transversales :</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Réalisation de documents pour d'autres disciplines ou un travail personnel, capacité à analyser et développer un esprit critique sur des productions graphiques, capacité à s'exprimer par l'image et à présenter par écrit et oralement une idée et un projet, capacité à faire des choix visuels et à les expliciter. 			
<p>Compétences et aspects en lien avec la culture numérique :</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Utilisation de base des logiciels graphiques. Par exemple : Gimp, Paint, Photoshop, InDesign, etc. ○ Acquisition des techniques photographiques de base ○ Connaissance des différents supports numérique de diffusion ○ Connaissance des différents formats de compressions selon les supports. 			
<p>Aspects en lien avec le développement durable et la biodiversité :</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Rendre conscient les élèves que le développement durable englobe l'écologie, le social et l'économie. Intégrer si possible ces notions dans les réalisations. 			

DOMAINES D'APPRENTISSAGE/ SAVOIRS	SAVOIR-FAIRE/ OBJECTIFS DÉTAILLÉS/ COMPÉTENCES SPÉCIFIQUES	CONTENUS	Nbre périodes
Part à apprendre de manière autonome : <ul style="list-style-type: none"> ○ Être capable de faire des recherches et des expérimentations. Savoir concevoir un projet personnel et le présenter. Être capable de chercher des références ○ Etre capable de s'auto-former sur des logiciels ou d'injecter des connaissances sur un autre produit. Le multimédias est aussi idéal pour mettre en place une classe inversée. 			
3. Langage filmique	L'élève est capable de/d' :		40%
Langage filmique	<ul style="list-style-type: none"> – appréhender le langage filmique – acquérir des outils formels et linguistiques de la communication et de l'analyse filmique – appréhender les différences et les spécificités filmiques entre une interview, un documentaire, une fiction, un clip musical – évaluer l'impact d'une production filmique – situer dans un contexte historique et social 	<ul style="list-style-type: none"> – visionnage des films et des extraits – analyse et comprendre les choix narratifs et formels : jeux des plans, mouvements de caméra, transitions, effets de montage, bande-son, dialogue, voix off, etc. – visionnage d'exemples et exercices 	10%
Élaboration, réalisation d'une production vidéo	<ul style="list-style-type: none"> – élaborer et réaliser une production vidéo 	<ul style="list-style-type: none"> – du point de vue narratif : note d'intention, synopsis, scénario, découpage technique et plan de tournage – du point de vue technique : tournage, plans, son et montage – utilisation des spécificités filmiques et les codes en lien avec une interview, un documentaire, une fiction ou un clip musical 	30%
Compétences transversales : <ul style="list-style-type: none"> ○ Réalisation de documents pour d'autres disciplines ou un travail personnel, capacité à analyser et développer un esprit critique sur des productions vidéo, capacité à s'exprimer par l'image en mouvement et à présenter par écrit et oralement une idée et un projet, capacité à faire des choix narratifs et visuels et à les expliciter. 			
Compétences et aspects en lien avec la culture numérique : <ul style="list-style-type: none"> ○ Utilisation de base des logiciels audio et vidéo. Par exemple : Audacity, Première, Final cut, IMovie, DaVinci Resolve, etc. ○ Acquisition des techniques photographiques de base ○ Connaissance des différents supports numérique de diffusion ○ Connaissance des différents formats de compressions selon les supports. 			
Aspects en lien avec le développement durable et la biodiversité			

DOMAINES D'APPRENTISSAGE/ SAVOIRS	SAVOIR-FAIRE/ OBJECTIFS DÉTAILLÉS/ COMPÉTENCES SPÉCIFIQUES	CONTENUS	Nbre périodes
<ul style="list-style-type: none"> ○ Rendre conscient les élèves que le développement durable englobe l'écologie, le social et l'économie. Intégrer si possible ces notions dans les réalisations. 			
<p>Compétences et aspects étudiés de la langue française :</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Rédaction d'un dossier de production : note d'intention, synopsis, scénario, etc. ○ Acquisition du vocabulaire en lien avec le cinéma : nom des plans, des effets de montage, des mouvements de caméra ○ Notion de vocabulaire dans l'analyse de la communication visuelle. 			
<p>Part à apprendre de manière autonome :</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Être capable de faire des recherches et des expérimentations. Savoir concevoir un projet personnel et le présenter. Être capable de chercher des références ○ Être capable de s'auto-former sur des logiciels ou d'injecter des connaissances sur un autre produit. Le multimédias est aussi idéal pour mettre en place une classe inversée. 			
4. Production et analyse multimédias	L'élève est capable de/d' :		10%
Outils techniques et numériques	– acquérir les outils techniques et numériques de base.	– utilisation d'un appareil photo et/ou d'une caméra et des réglages possibles – apprentissage de base d'un logiciel de traitement d'image, de mise en page et de montage vidéo.	
Supports de diffusion	– connaître les différents supports de diffusion.	– flyer, affiches, cinéma, vidéo, web et réseaux sociaux.	
	– s'exprimer et d'inventer des solutions personnelles – assurer et affirmer ses choix	– analyse d'objets multimédias du point de vue de l'originalité et de la singularité	
	– développer un sens critique.	– déconstruction les codes établis.	
<p>Compétences transversales :</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Réalisation de documents pour d'autres disciplines ou un travail personnel, capacité à analyser et développer un esprit critique sur des productions multimédias, capacité à s'exprimer par l'image fixe et en mouvement et à présenter par écrit et oralement une idée et un projet, capacité à faire des choix narratifs et visuels et à les expliciter. 			
<p>Compétences et aspects en lien avec la culture numérique :</p>			

DOMAINES D'APPRENTISSAGE/ SAVOIRS	SAVOIR-FAIRE/ OBJECTIFS DÉTAILLÉS/ COMPÉTENCES SPÉCIFIQUES	CONTENUS	Nbre périodes
		<ul style="list-style-type: none"> ○ Acquisition des techniques multimédias et des logiciels de base utilisés dans ces domaines ○ Connaissance des différents supports numérique de diffusion ○ Connaissance des différents formats de compressions selon les supports. 	
		<p>Aspects en lien avec le développement durable et la biodiversité :</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Être capable d'établir des liens entre les projets réalisés et le développement durable. 	
		<p>Compétences et aspects étudiés de la langue française :</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Rédaction d'un dossier de projet ou de production ○ Acquisition du vocabulaire en lien avec l'image fixe et animée. 	
		<p>Part à apprendre de manière autonome :</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Être capable de faire des recherches et des expérimentations. Savoir concevoir un projet personnel et le présenter. Être capable de chercher des références ○ Être capable de s'auto-former sur des logiciels ou d'injecter des connaissances sur un autre produit. Le multimédias est aussi idéal pour mettre en place une classe inversée ○ L'autonomie des élèves est favorisée par une pédagogie de projet. 	

Modalités de l'évaluation de la discipline

2^e année

Type :	expérience pratique, par projet, écrit
Durée :	variable
Domaines :	réalisations, des créations personnelles et l'analyse de celles-ci, projet qui comporte une part de création et une part de maîtrise technique.
Contenus évalués :	Chaque étape de l'apprentissage est généralement évaluée. Les épreuves sont à la fois théoriques et pratique et comprennent la réalisation visuelle d'un projet multimédias, un dossier d'accompagnement et/ou une présentation orale.
Documents autorisés :	
Barème :	fédéral

Documents, livres et matériel