

Mesdames, Messieurs les professeur.e.s d'arts plastiques,

Les membres du pôle de compétences numériques d'arts plastiques vous proposent des logiciels, applications et ressources pédagogiques en ligne pour enrichir la pratique artistique, ainsi que les connaissances théoriques et culturelles de vos élèves. L'ensemble de ces propositions numériques sont gratuites et RGPD compatibles pour que vos élèves puissent en profiter en établissements scolaires et chez eux.

Belles explorations artistiques et numériques à vous,

Hélène Croissonnier

IA-IPR Arts Plastiques de l'Académie de Clermont-Ferrand

Développer les pratiques artistiques numériques



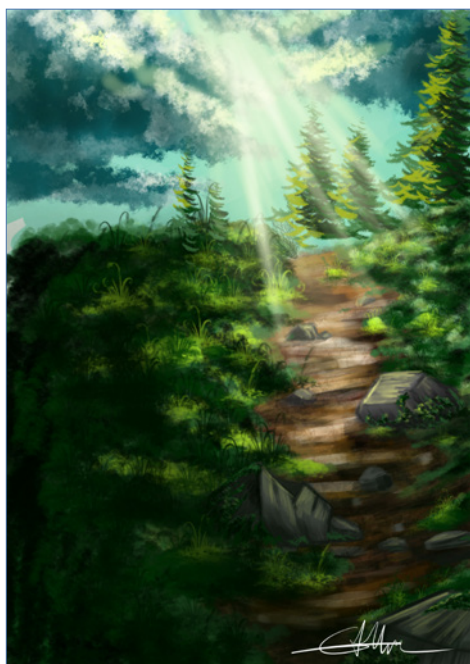
Animation en volume

Animation en volume est simple à prendre en main pour réaliser facilement une animation image par image - stop motion - avec vos élèves. Un professeur d'arts plastiques vous propose **son tutoriel**. Pour le plaisir, **un tutoriel** de l'artiste Michel Gondry qui explique comment il crée des films en stop motion.



PIXLR *Un outil de retouche photo intelligent et gratuit en ligne pour les élèves.*

Pixlr, l'éditeur photo en ligne #1 sur le net, permettra à vos élèves de retoucher des photos directement sur leur navigateur gratuitement. Invitez-les à faire l'expérience de la retouche photo intuitive à l'aide d'outils propulsés par l'Intelligence Artificielle - I.A. Voici **les tutoriels** pour la prise en main de Pixlr.



KRITA *Un logiciel gratuit de peinture numérique.*

Krita est un logiciel professionnel open source et gratuit de peinture numérique. Il est conçu par des artistes qui veulent des outils abordables pour tout le monde et il est adapté à la création de textures, d'illustrations et de bandes dessinées. **Un tutoriel** bien pratique qui décortique Krita.

BLENDER *Une suite de création 3D libre et open source.*

Avec **Blender**, vos élèves pourront créer des visualisations 3D telles que des images fixes, des animations 3D et du montage vidéo. Étant une application multi-plateforme, Blender fonctionne sous Linux, macOS, ainsi que sous les systèmes Windows. Il nécessite également relativement peu de mémoire et de disque dur par rapport aux autres suites de création 3D. Voici **un tutoriel** inspirant. Pour le plaisir, découvrez le potentiel de Blender en visionnant le film d'animation open source **Spring** réalisé par les contributeurs Blender.

*Production plastique réalisée avec Krita par
Kévin Gonthier, élève en spécialité arts
plastiques dans l'académie de Clermont-Ferrand.*

#ArtsPlastiques_NUM_Clermont

6ème lettre numérique des arts plastiques de l'académie de Clermont-Ferrand

Développer les compétences orales des élèves

Dans la perspective de l'épreuve orale du DNB en collège et de la nouvelle épreuve phare du Grand oral en lycée, il est essentiel d'apprendre aux élèves à maîtriser le vocabulaire spécifique des arts plastiques pour dire la pratique, la démarche et l'œuvre de manière précise et appropriée. Dans un premier temps, nous vous proposons différentes ressources en ligne pour aider vos élèves à maîtriser ce vocabulaire spécifique des arts plastiques.



La Roue de la parole

La roue de la parole est un outil pédagogique développé sur le modèle du jeu du chapeau qui vise à faciliter tout au long de l'année scolaire, l'assimilation et la mémorisation du vocabulaire, des notions, et des œuvres étudiées en cours d'arts plastiques. Voici [le lien](#) vers cet outil.



Lexique pour les arts plastiques

Les arts plastiques prennent appui sur un langage spécifique. Dans les programmes, ce langage est défini par des éléments précis, étroitement liés aux domaines de pratique : forme, espace, lumière, couleur, matière, corps, support, outil, temps. Il est essentiel que les élèves sachent décrire et interroger à l'aide d'un vocabulaire spécifique leurs productions plastiques, celles de leurs pairs et des œuvres d'art étudiées en classe. Vous trouverez [ici](#) une page du site Eduscol dédiée au langage plastique.

Ce langage spécifique aux arts plastiques explore des domaines variés. Il est nécessaire que les élèves maîtrisent leur vocabulaire :

- des pratiques bidimensionnelles (dessin, peinture, collage, etc.) ;
- des pratiques tridimensionnelles (modelage, sculpture, assemblage, installation, etc.);
- des pratiques artistiques de l'image fixe et animée (photographie, vidéo, création numérique).

Pour approfondir cette question nous vous conseillons de consulter [la page](#) du site Eduscol qui vous présente un lexique très complet en lien avec la pratique de nos élèves.



Vocabulaire des arts plastiques

Un [glossaire](#) des arts plastiques illustré et produit par Alain Murschel, IA-IPR d'arts plastiques de l'académie d'Orléans-Tours.

Glossaire des arts plastiques du site In Situ de l'académie de Nantes

Un [glossaire](#) dans différents domaines artistiques mettant en regard des définitions, des références artistiques et des citations-incitations qui pourront vous inspirer.

Initiation au vocabulaire de l'analyse filmique

Le site [UPOPI](#) - Université populaire de l'image - propose une remarquable initiation au vocabulaire de l'analyse filmique sous différentes formes : définitions accompagnées de vidéos explicatives, sources bibliographiques, prolongements théoriques, exercices et étude(s) de cas. Une site passionnant et interactif pour initier vos élèves à l'analyse filmique.

#ArtsPlastiques_NUM_Clermont

6ème lettre numérique des arts plastiques de l'académie de Clermont-Ferrand

Développer les connaissances théoriques et culturelles



Voir et montrer, l'art d'exposer les œuvres

Issu de la série de podcasts « Histoire de musées » de Xavier Mauduit sur France Culture, ce **3ème épisode** questionne la manière d'exposer les œuvres. Entre mise en valeur, rencontre du public, contextualisation, conservation et respect des lieux, la muséographie s'inscrit dans son temps et dans l'histoire des sensibilités. Un podcast très intéressant qui permet de cerner les enjeux de la compétence « Exposer l'œuvre, la démarche, la pratique », compétence visée pour les élèves dans les nouveaux programmes de lycée.

Des ressources pour l'exposition académique « LumièreS »



Sculpter la lumière

Une ressource pédagogique inspirante réalisée par Madame Edmée Cannard, professeure d'arts plastiques dans l'académie de Clermont-Ferrand.

Caravage dans la splendeur des ombres

Un documentaire au plus près des nombreux chefs-d'œuvre de Caravage. Un portrait inspiré du maître des ombres.

Les grands maîtres de la peinture :

Claude Monet - Toute l'histoire

Un documentaire au plus près de la perception et de la représentation de la lumière dans l'œuvre de Claude Monet.

« Nuits électriques »

Visitez virtuellement l'exposition « Nuits électriques » au MuMa du Havre qui explore la question de la perception de l'éclairage artificiel urbain par les artistes de la seconde moitié du XIXe siècle jusqu'à la veille de la Première Guerre mondiale. Voici **la page d'accueil** de l'exposition et son **dossier de presse**.

« Sons & Lumières »

Dans son poème Correspondances, Baudelaire écrivait « les couleurs, les parfums et les sons se répondent ». Le XXe siècle, souvent considéré comme un moment de convergence et de dialogue des arts, a abondamment décliné ce credo. Les arts de la lumière, le cinéma et la vidéo offrent tout au long du siècle un terrain d'investigation particulièrement fertile aux confrontations entre l'image et le son. Nous vous invitons à découvrir l'étonnante exposition du **Centre Pompidou**.

James Turrell

Faites l'expérience sensible de la lumière dans l'**œuvre** de l'artiste James Turrell.