



Séance pédagogique incluant du numérique en arts plastiques : la vidéo comme médium

publié le 14/04/2026

Terminale enseignement de spécialité

Sommaire :

- Contexte et objectif de la séance
 - Plus-value du numérique dans cette séance
 - Modalités de mise en œuvre
 - Déroulement de la séance
 - Compétences travaillées
 - Bilan critique de la séance
-

● Contexte et objectif de la séance

Les élèves de terminale spécialité arts plastiques rencontrent encore souvent des difficultés lorsqu'il s'agit d'intégrer la vidéo comme médium dans une production plastique. Habités à des pratiques plus traditionnelles ou à des techniques qu'ils maîtrisent déjà, ils hésitent à s'engager dans une démarche qui implique à la fois une réflexion sur le temps, le montage et les outils numériques.

Dans le cadre de leurs projets personnels, je n'impose généralement pas de médium afin de favoriser leur autonomie et leurs choix plastiques. Cependant, ce sujet vise précisément à les amener à sortir de leur zone de confort, en les incitant à diversifier leur pratique. L'enjeu est ici de les confronter à la vidéo comme un véritable outil de création, et de les encourager à intégrer le numérique dans leur réflexion artistique, en tant que prolongement possible de leur langage plastique.

● Plus-value du numérique dans cette séance

L'intégration du numérique et de la vidéo dans leur projet pour le baccalauréat apporte une réelle plus-value, à la fois sur le plan artistique et sur celui de la démarche.

D'abord, la vidéo permet d'introduire la dimension du temps, du mouvement et du son, ce qui élargit considérablement les possibilités d'expression. Là où une production plastique fixe fige une intention, la vidéo offre la possibilité de raconter, de transformer, de faire évoluer une forme ou une idée. Elle permet aussi de travailler des notions comme le rythme, la narration, ou encore l'immersion du spectateur.

Ensuite, le recours au numérique enrichit la démarche créative en ouvrant l'accès à de nouveaux outils : montage, effets visuels, travail sur l'image et le son, hybridation entre différents médiums. Les élèves peuvent ainsi croiser pratiques traditionnelles et contemporaines.

Enfin, la vidéo peut renforcer la cohérence et la portée du propos. Elle permet parfois de mieux traduire une intention, notamment lorsqu'il s'agit de mettre en jeu le corps, l'espace, une action ou une atmosphère. Elle devient alors non seulement un support, mais un véritable vecteur de sens au service du projet plastique.

● Modalités de mise en œuvre

- Niveau éducatif : terminale enseignement de spécialité
- Durée : 4 séances de 2h
- Ressources numériques utilisées :

- leur téléphone portable
- Applications numériques utilisées :
 - Adobe première
 - Cap Cut

● Déroulement de la séance

La séance s'organise autour d'un travail de création mêlant pratiques plastiques et vidéo, en explorant des formes variées telles que la scénette burlesque, l'installation, la bande vidéo, l'œuvre sonore ou encore le film expérimental. Il s'agit d'envisager la vidéo comme une mémoire d'actions, de performances ou de happenings, et d'en exploiter les possibilités expressives.

Étape 1/Expérimenter Temps : 1 séance de 2h

Dans un premier temps, les élèves sont invités à expérimenter. Comme pour n'importe quel médium, il ne s'agit pas de viser immédiatement une production aboutie, mais plutôt de tester, explorer et essayer. Les élèves sont encouragés à filmer librement, à jouer avec le son, la lumière, le mouvement ou encore les filtres, afin de découvrir les potentialités de la vidéo. À l'issue de cette phase, ils devront rendre au minimum trois essais différents, présentés à la fois sous forme de vidéos et de captures d'écran destinées à alimenter leur dossier.



Lumière xp art (Video Youtube)

Essai lumière Arthur

Étape 2/Produire Temps : 3 séances de 2h

Dans un second temps, les élèves passent à la production. En s'appuyant sur leur réflexion nourrie notamment par le texte de Pierrick Sorin autour des liens entre art et cinéma, ils réalisent une production qui interroge et hybride ces deux champs. Aucune contrainte de durée n'est imposée. Il est également demandé d'envisager une installation, une présentation scénographiée de la projection vidéo.

Texte critique sur le travail de Pierrick Sorin

 [texte_critique_pierrick_sorin](#) (PDF de 432.3 ko)



ART ET CINÉMA - LORENZO (Video Youtube)

Le projet de Lorenzo



Art et cinéma_Porça TGA_projet final (Vidéo PeerTube)

Le projet d'Isaac

● Compétences travaillées

• Compétences disciplinaires :

- Recourir à des outils numériques de captation et de production à des fins de création artistique.
- Faire preuve d'autonomie, d'initiative, de responsabilité, d'engagement et d'esprit critique dans la conduite d'un projet artistique.
- Confronter intention et réalisation pour adapter et réorienter un projet, s'assurer de la dimension artistique de celui-ci.
- Prendre en compte les conditions de la présentation et de la réception d'une production plastique dans la démarche de création ou dès la conception

• Compétences du CRCN mises en œuvre par les élèves :

▶ CRCN : [consulter le tableau avec une entrée par compétence](#) ↗

- ◦ Communication et collaboration
 - Partager et publier
- Création de contenus
 - Développer des documents multimédia
 - Adapter les documents à leur finalité
- Protection et sécurité

- Sécuriser l'environnement numérique
- Protéger les données personnelles et la vie privée
- Environnement numérique
 - Résoudre des problèmes techniques
 - Évoluer dans un environnement numérique
- **Compétences du CRCN-Edu** mises en œuvre par l'enseignant :
 - ▶ [CRCN-Edu : Domaines et compétences](#) ↗
- ◦ Ressources numériques
 - Sélectionner des ressources
- Diversité et autonomie des apprenants
 - Inclure et rendre accessible
- Compétences numériques des apprenants
 - Développer les compétences numériques des apprenants

● Bilan critique de la séance

Cette séance met en évidence une implication globale des élèves dans la découverte de la vidéo comme médium plastique, malgré des réticences initiales. La phase d'expérimentation a permis à la majorité d'entre eux de dépasser une approche trop technique ou illustrative, pour entrer progressivement dans une véritable recherche plastique, en explorant le son, le mouvement et le cadrage.

On observe toutefois des écarts dans l'appropriation du médium : certains élèves restent encore dans des usages simples ou narratifs, tandis que d'autres ont su engager une réflexion plus personnelle et expérimentale. Le passage à la production a montré des intentions intéressantes, notamment dans la manière d'articuler art et cinéma, en écho aux apports de Pierrick Sorin.

Dans l'ensemble, cette séance a permis d'encourager la diversification des pratiques et d'amorcer une meilleure compréhension des enjeux du numérique, même si un accompagnement reste nécessaire pour approfondir la dimension plastique et conceptuelle des réalisations.