



Séance pédagogique incluant du numérique en arts plastiques : Culture artistique : écouter pour transcrire

publié le 22/04/2026

Descriptif :

Le numérique au service d'un projet artistique

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, au niveau 2nde (enseignement optionnel d'arts plastiques au lycée), s'inscrivent d'abord dans cette option pour pratiquer les arts plastiques. Le programme précise d'ailleurs qu'au moins 85% du temps annuel de formation doit être dédié à des situations de pratique du champ des questionnements plasticiens.

La culture artistique, elle, vient compléter et étayer la formation et les situations de pratiques. Les textes officiels le rappellent :

"L'enseignement des arts plastiques articule constamment la culture et la pratique artistiques. Fondés principalement sur l'histoire de l'art, les éléments de culture artistique offrent aux élèves des sources dans lesquelles puiser. Ils constituent des références et des repères communs et ancrent les connaissances. Ils nourrissent l'imaginaire des élèves, irriguent leurs pratiques, développent leur sensibilité".

Cette année, un petit "rituel" est proposé aux élèves de 2nde (fin du premier trimestre). Il consiste très simplement à ce qu'à chaque début de séance un petit temps d'écoute et de dessin (esquisse) soit pris pour :

- rentrer dans une dynamique de travail (concentration, entrée dans la pratique sensible).
- apprendre à écouter une description d'oeuvre (acquisition de vocabulaire)
- chercher à retrouver une oeuvre connue ou faire connaissance avec une oeuvre inconnue.

Pour se faire, on propose, à titre d'expérimentation pédagogique, aux élèves d'écouter une description audio d'une oeuvre connue et de la retranscrire sur leur carnet de travail.

● Plus-value du numérique dans cette séance

Dans cette séance, le numérique est utilisé de différentes manières.

D'abord, un choix de reproductions d'oeuvres est fait dans les innombrables ressources numériques mises au service des publics et notamment des enseignants (sites des collections des grands musées, des centres d'art, des fondations, des galeries etc.).

Ensuite, les reproductions d'oeuvres sont chargées dans une plateforme d'IA. On adjoint un prompt qui demande

une description précise de l'oeuvre. Cette description doit utiliser du vocabulaire spécifique des arts plastiques et décrire l'oeuvre assez précisément. Ce niveau de description permet notamment aux élèves les plus fragiles de trouver des repères pour atteindre un niveau de maîtrise exigible dans la compétence "questionner le fait artistique" :

"l'élève est capable de présenter la composition ou la structure matérielle d'une oeuvre, d'identifier ses constituants plastiques en utilisant un vocabulaire descriptif précis et approprié."

Enfin, ces descriptions textuelles sont retouchées par le professeur (correction d'erreurs, modification de formulations, ajout de vocabulaire spécifique etc.) puis transmises à une IA "text to speech" afin de transformer le texte en description audio.



Lors de la séance, le numérique est à nouveau utilisé :

Les élèves tirent au choix une image de QR Code, scannent ce code et accèdent à la ressource audio.

Ensuite, ils écoutent la description via leur téléphone et écouteurs puis tentent de "redessiner" la description entendue. Cette phase nécessite concentration et ré-écoute. Elle fait naître chez les élèves l'envie de "retrouver" l'oeuvre (les oeuvres choisies sont très majoritairement des oeuvres iconiques de l'Histoire de l'Art).

Enfin, ils prennent en photo leur travail et le déposent sur un espace pédagogique dédié (Google Classroom dans la Suite Education).

● Modalités de mise en œuvre

- Niveau éducatif : 2nde
- Durée : 8-10 minutes en début de séance sur une durée de 6 semaines
- Ressources numériques utilisées : grands sites de musées, centres d'art, galeries...
- Applications numériques utilisées : plateforme d'IA conversationnelle (ici Gemini via la Workspace Education) pour la description de l'image puis Speechma (outil text to speech). Classroom pour le transfert de fichiers.
- Pré-requis : aucun

● Déroulement de la séance

Comme précisé ci-dessus, cette partie de séance (reconduite sur une durée de 6 semaines, entre deux périodes de vacances scolaires prend place à chaque début de séance pour une durée de 8 à 10 minutes environ.

- Ce temps permet de rentrer dans une dynamique de travail (concentration, entrée dans la pratique sensible), d'apprendre à écouter une description d'oeuvre (acquisition de vocabulaire) et à chercher et éventuellement retrouver une oeuvre connue (ou faire connaissance avec une oeuvre inconnue). Ce petit exercice cherche seulement à "raviver" une certaine culture artistique commune, à préciser, si besoin, certains éléments historiques et/ou artistiques, à mettre en commun un savoir partagé.

- Les élèves scannent le QR code qu'ils ont tiré au hasard et écoutent la description. Ils tentent, en quelques minutes, de dessiner d'après la description audio. Enfin, ils proposent un nom d'artiste, un titre d'oeuvre, une date approximative de réalisation de l'oeuvre lorsqu'ils estiment pouvoir reconnaître la période concernée.
- Enfin, on présente en vidéoprojection les oeuvres qui ont été sélectionnées. On précise à ce moment différemment éléments (vocabulaire spécifique au champ des arts plastiques, éléments culturels, historiques, questionnements artistiques etc.).

Exemples d'audiodescription d'oeuvres.



Audiodescription _ PdC_R (MP3 de 685.8 ko)
Audiodescription _ PdC_R



Audiodescription _ CIM_ISL (MP3 de 695 ko)
Audiodescription _ CIM_ISL



Audiodescription _ VVG (MP3 de 682.5 ko)
Audiodescription _ VVG

● Compétences travaillées

- **Compétences disciplinaires :**
 - questionner le fait artistique
- **Compétences du CRCN** mises en œuvre par les élèves :
 - ▶ **CRCN : consulter le tableau avec une entrée par compétence** [↗](#)
 - Information et données
 - Gérer des données
 - Traiter des données
 - Communication et collaboration
 - Interagir
 - Partager et publier
 - 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** [↗](#)
 - Environnement professionnel
 - Communiquer
 - Adopter une posture ouverte, critique et réflexive
 - Ressources numériques
 - Sélectionner des ressources
 - Concevoir des ressources
 - Gérer des ressources
 - Enseignement - Apprentissage
 - Concevoir
 - Mettre en œuvre
 - Engager les apprenants

● Bilan critique de la séance

Cette proposition pédagogique montre un intérêt certain : les élèves apprécient de "jouer" à retrouver l'oeuvre décrite. Cette phase permet aussi et surtout de faire connaître et comprendre du vocabulaire spécifique des arts plastiques, de préciser différents éléments culturels et historiques, d'approfondir la connaissance et la réflexion sur des questionnements artistiques.

L'inconvénient principal tient à l'utilisation de services non RGPD et au temps nécessaire à concevoir le matériel pédagogique pour conduire cette phase de travail.



**Académie
de Poitiers**

Avertissement : ce document est la reprise au format pdf d'un article proposé sur l'espace pédagogique de l'académie de Poitiers.

Il ne peut en aucun cas être proposé au téléchargement ou à la consultation depuis un autre site.