



Séance pédagogique incluant du numérique en arts plastiques : un voyage extraordinaire

publié le 05/05/2026

Cycle 4, classes de 3e

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



Voyage extraordinaire 01 (MPEG4 de 1.4 Mo)

● Contexte et objectif de la séance

Il s'agit d'une séance prenant place à la fin d'une séquence de 3e : *Voyage extraordinaire* dans laquelle il est demandé aux élèves de créer un véhicule permettant un tel voyage. Les références artistiques convoquées sont les véhicules imaginaires de Panamarenko, les illustrations d'Édouard Riou pour les romans de Jules Verne et le travail de maquette en carton de Michel Gondry pour son film *La science des rêves*, 2006. Dans cette séance, les élèves doivent réaliser à partir de la maquette de leur véhicule, une courte séquence en animation image par image (stop-motion) devant un fond vert. Ils doivent ensuite incruster un arrière-plan, ou une succession d'arrière-plans et sonoriser leur séquence vidéo avec l'application *Capcut*.

● Plus-value du numérique dans cette séance

Le type de production visé n'est possible aujourd'hui qu'avec des outils numériques. L'application de montage choisie étant disponible sur tablette la mise en œuvre est plus légère que le recours au logiciel *Openshot video editor* utilisé en 5e pour la séquence *Ça bouge dans mon sac*).

● Modalités de mise en œuvre

- Niveau éducatif : cycle 4, classes de 3e
- Durée : deux séances de 55 minutes
- Ressources numériques utilisées :
 - Tablettes
 - Connexion internet pour l'utilisation d'une application en ligne
- Applications numériques utilisées :
 - application de montage vidéo déjà connue des élèves : *Capcut*
- Pré-requis :
 - les élèves doivent avoir déjà réalisé leurs prises de vue avec l'application *Stop motion studio* devant un fond vert. L'application a déjà été utilisée en classe.

● Déroulement de la séance

Cette séance arrive en fin de séquence, après les phases de réalisation de maquettes en carton et de prise de vue

devant un fond vert avec l'application *Stop motion studio*.

Les vidéos des élèves ont été exportées au format MP4 dans le drive du collège afin qu'elles soient facilement éditables dans l'application de montage. L'objectif est de donner à voir leur véhicule dans un contexte narratif. Les élèves travaillent en binôme sur les tablettes.

● Compétences travaillées

● **Compétences disciplinaires :**

- Expérimenter, produire, créer : Explorer l'ensemble des champs de la pratique plastique et leurs hybridations, notamment avec les pratiques numériques
- Mettre en œuvre un projet : Concevoir, réaliser, donner à voir des projets artistiques, individuels ou collectifs

● **Compétences du CRCN** mises en œuvre par les élèves :

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

- Communication et collaboration
 - Partager et publier : *maîtriser les modalités d'exportation des productions pour qu'elles soient partageables sur différents supports*
 - Adapter les documents à leur finalité : *anticiper le mode de diffusion pour adapter format, durée, niveau sonore, etc.*
- Environnement numérique
 - Évoluer dans un environnement numérique : *savoir choisir des ressources numériques disponibles librement — sans utiliser un compte, ou devoir effectuer un paiement*

● **Compétences du CRCN-Edu** mises en œuvre par l'enseignant :

▶ **CRCN-Edu** : [Domaines et compétences](#) ↗

- Ressources numériques
 - Sélectionner des ressources
- Enseignement - Apprentissage
 - Concevoir
 - Mettre en œuvre
 - Évaluer au service des apprentissages
- Diversité et autonomie des apprenants
 - Engager les apprenants
- Compétences numériques des apprenants
 - Développer les compétences numériques des apprenants



Voyage extraordinaire 04 (MPEG4 de 4.9 Mo)

● Bilan critique de la séance

L'engagement des élèves est réel en raison de la familiarité qu'ils ont avec l'application de montage, alors qu'ils ont pu auparavant se montrer réticents à utiliser Openshot video editor. La structure de fonctionnement est la même : un empilement de timelines, avec la particularité que celle qui est dédiée au son est identifiée comme telle. Les effets sonores sont à trouver via l'interface de l'application. Les élèves s'aperçoivent rapidement des limites de l'outil qui ne travaille qu'avec ce qu'on lui donne, ainsi certains élèves étaient déçus des imperfections visuelles des fonds verts artisanaux utilisés en classe quand d'autres ont eu des difficultés à utiliser d'autres sons que les musiques qu'ils écoutent sur Tiktok. Tiktok étant le réseau social de partage de courtes vidéos possédé par l'entreprise Byte Dance

pour lequel elle a développé l'application de montage Capcut. Certains élèves ont pu manquer de vigilance dans leurs choix de sons et ont utilisé des éléments payants, empêchant ainsi l'exportation de leur projet au format MP4 permettant la lecture, et donc le partage, sur d'autres supports. Le bilan reste positif car l'application, disponible sur tablette permet une mise en œuvre rapide et une fois prise en main devient un outil plutôt léger à utiliser.



Voyage extraordinaire 02 (MPEG4 de 2.1 Mo)



Voyage extraordinaire 03 (MPEG4 de 606 ko)



Voyage extraordinaire 05 (MPEG4 de 3.1 Mo)

Documents joints

 Voyage extraordinaire 06 (MPEG4 de 2.8 Mo)

 Voyage extraordinaire 07 (MPEG4 de 621.5 ko)



**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.