



# Des ressources en Arts plastiques

---

## NOTRE SÉLECTION

Vous trouverez ici une sélection de ressources pédagogiques destinées aux professeurs d'arts plastiques, ainsi que des matériels de visualisation qui apporteront une nouvelle dimension à votre enseignement.

## GÉNÉRATION 5

Premier éditeur français de ressources numériques pour l'enseignement, Génération 5 propose des ressources pédagogiques dans toutes les disciplines sur des supports variés.

Ces solutions visent à répondre aux attentes des enseignants en leur apportant une réelle plus-value pédagogique : contenus réalisés par des professeurs en activité, adaptation aux réalités du terrain, facilité d'utilisation, prise en main rapide, etc.

## PLAN NUMÉRIQUE

Les établissements sélectionnés dans l'actuel Plan Numérique peuvent utiliser leur budget dédié pour acheter les ressources présentées dans cette brochure.

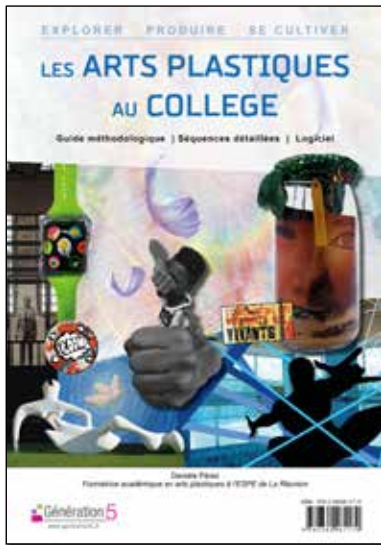
---

## PLUS D'INFOS ?

Contactez-nous : [enseignement@generation5.fr](mailto:enseignement@generation5.fr)

Visualisez l'ensemble de notre offre sur [www.generation5.fr](http://www.generation5.fr)

# LES ARTS PLASTIQUES AU COLLÈGE



**NOUVEAU** Une exploration inédite des arts plastiques !

Cet **outil méthodologique**, conforme aux programmes scolaires du collège, est destiné aux professeurs d'arts plastiques, mais il peut également intéresser les autres professeurs dans le cadre des EPI et de projets transversaux.

Au travers de recherches ludiques et motivantes, les élèves s'approprient un éventail de pratiques allant du dessin aux usages numériques.

Ces **parcours exploratoires** éveillent la curiosité et la créativité des élèves qui portent alors un regard sensible sur les œuvres de référence, classiques et contemporaines.

**20 séquences originales** richement documentées, soit près de **80 séances**, de la 6<sup>e</sup> à la 3<sup>e</sup> :

- un scénario pédagogique précis,
- des fiches-outils pour l'enseignant,
- des fiches-élèves et leur correction,
- une grille d'auto-évaluation,
- des œuvres artistiques à vidéoprojeter,
- des vidéos expliquant les "gestes de métier",
- des idées d'EPI et des projets transversaux inédits,
- des interviews d'artistes.

**Un kit pédagogique complet**

- un classeur**
  - guide pédagogique avec le descriptif complet des séquences
- un dvd-rom**
  - logiciel **TNI | VPI | vidéoprojecteur** pour projeter travaux d'élèves, œuvres artistiques, fiches-outils...
  - vidéos et documents pédagogiques
  - fiches-élèves et annexes
- le site de l'auteur** et son forum dédié

voir des extraits : <http://g5.re/9r2>

## Artistes invités

- Éric Bavoillot
- Louis Blanc
- Léo Caillard
- David Gouny
- Gabi Jimenez
- Arthy Mad
- Francis Moreeuw
- Éric Pérez
- Ernest Pignon-Ernest
- Silvano Pupella
- Marie Claude Quignon
- Patrick Singaïny
- Cédric Tanguy

Des fonctionnalités interactives très pratiques pour un usage collectif !



Cycle 4   Niveau 3 <sup>e</sup>		Séquence 1
<b>LE CORPS IMAGE</b>		
3 séances		
<b>Dans les programmes</b>	corps composition point de vue cadrage proportions forme espace lumière	
<b>Objectifs</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Comment produire du sens avec le questionnement sur la représentation du corps dans l'espace ?</li> <li>Exploiter différents modes de (re)présentation</li> <li>Jouer avec les points de vue et les proportions</li> <li>Étudier quelques œuvres emblématiques de l'art d'hier et d'aujourd'hui, en dégageant la portée et le sens (Marinetti, Le Parnasse... P. Picasso, F. Bacon, L. Blanc, A. R. Minkinen...)</li> </ul>	
<b>Compétences du socle commun</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Comprendre des questions artistiques en prenant appui sur une pratique plastique et réflexive</li> <li>Établir des liens entre son propre travail, les œuvres rencontrées et les démarches observées</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Cadrer, manipuler et retoucher des photographies</li> <li>Fabriquer une affiche forte, percutante</li> </ul>
<b>Matériel</b>	Applications comme <i>piir</i> et/ou <i>photomaniac</i> , gimp, <i>sumopaint</i> , <i>photo-fibre</i> ... au choix du professeur	
<b>EPI / Transversalité</b>	EPI - Arts plastiques et EPS	
<b>Cratères d'évaluation</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>La représentation en plan par le dessin</li> <li>Les recherches photographiques</li> <li>Engagement dans un projet collectif</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Projet contre la violence : production d'un spectacle vivant...</li> <li>EPI - Arts plastiques, Français et Histoire-Géographie</li> <li>Conception d'un guide sur la mise en scène du corps dans le cinéma (film, expo, diaporama, vidéo)</li> <li>Transversalité - SVT</li> <li>Le corps humain et la santé : l'art de bien gérer son corps...</li> </ul>
<b>Intention pédagogique :</b>	L'objectif de cette séquence est de sensibiliser les élèves à l'expression de la violence. Prendre un coup de poing, par exemple, ce n'est pas un acte violent, c'est une déstabilisation qui peut faire réfléchir le spectateur. Les élèves ont ainsi à canaliser leur énergie, à la mettre en scène, pour faire passer un message pacifique. Le scénario pédagogique les met dans une réelle situation de diffusion d'un message avec les techniques numériques.	
<b>Déroulé de la séquence</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Le professeur explicite les démarches, il encourage et motive chaque élève.</li> <li>Exploration 1 : représenter Un coup de poing !</li> <li>Exploration 2 : créer Un coup de poing plus fort !</li> <li>Réinvestissement 1 : se photographier Un coup de poing encore plus fort !</li> <li>Élargir son horizon : vidéoprojection d'œuvres d'artistes et/ou de travaux d'élèves significatifs, avec mise en commun sur ces productions plastiques.</li> <li>Réinvestissement 2 : mettre en scène et photographier l'outil de corps dans un coup de poing (numérique)</li> <li>Réinvestissement 3 : concevoir une affiche Ma photo devient une affiche contre la violence (numérique)</li> <li>Le professeur présente ensuite l'œuvre de référence : "Corpus" de Louis Blanc, 2013</li> <li>Projection / Analyse collective : phases d'échange entre les élèves.</li> <li>S'approprier l'œuvre de référence : les élèves poursuivent l'exploration en autonomie.</li> <li>Enfin, le professeur dispose de pistes pour approfondir le thème : Références artistiques - Culture générale ; Histoire des arts - Évolution du statut du corps ; Photographie - EPI / Transversalité.</li> <li>Ces autres références artistiques sont présentées en fin de parcours, afin de permettre aux élèves de laisser libre cours à leur imagination. Cependant, on peut aussi envisager de les montrer après le Réinvestissement 1, quand tous les paramètres plastiques ont été abordés.</li> </ul>	

Logiciel utilisable par l'ensemble des professeurs, dans l'établissement et à leur domicile.

**Auteure** : Danièle Pérez, professeure d'arts plastiques et formatrice ESPE

Ressource éligible au PLAN NUMÉRIQUE

# DOCUMENTS NUMÉRIQUES pour LA CLASSE collège lycée

**Un fonds documentaire pour illustrer les cours de manière interactive**



Les logiciels de cette collection abordent différentes thématiques en **arts visuels, histoire, sciences**. Chaque titre propose de nombreux documents de nature variée : photos, dessins, schémas, plans... Le logiciel peut être consulté individuellement par les élèves ou vidéoprojeté en classe. Des outils interactifs permettent d'agir sur l'écran (zoomer, tracer, exporter...)

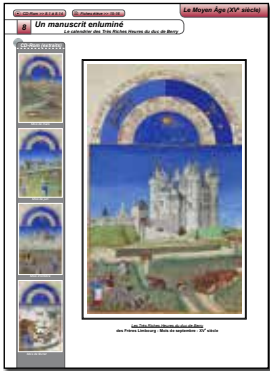
Un **guide d'accompagnement pédagogique** (PDF) apporte un éclairage sur chaque document : contexte, éléments d'analyse, références, etc.

## TITRES en arts plastiques

- |                                |   |
|--------------------------------|---|
| DNC - Arcimboldo               | <a href="http://g5.re/9ng">voir des extraits : http://g5.re/9ng</a> |
| DNC - Les natures mortes       | <a href="http://g5.re/7tm">voir des extraits : http://g5.re/7tm</a> |
| DNC - Portrait et autoportrait | <a href="http://g5.re/vr6">voir des extraits : http://g5.re/vr6</a> |
| DNC - Les impressionnistes     | <a href="http://g5.re/bdg">voir des extraits : http://g5.re/bdg</a> |

## HISTOIRE des ARTS vol.1/vol.2 collège

**Une ressource très complète : guide pédagogique + fiches-élèves + logiciel**



**Domaines artistiques : arts de l'espace, du visuel, du langage, du spectacle vivant, du quotidien**  
À partir d'une œuvre de référence, les élèves recherchent, observent et créent. Ainsi, ils enrichissent leur mémoire de réalisations artistiques et se créent des repères historiques.

Dans chaque volume...

- fiches-enseignant : contexte historique, références, objectifs, pistes d'exploitation.
- fiches-élèves (format photocopiable) : après un temps de recherche et d'observation, les élèves mettent en pratique leurs découvertes.
- un logiciel pour projeter et exploiter collectivement les documents.

### Vol.1 - De la Préhistoire aux Temps modernes

Ensembles mégalithiques - Peinture des vases grecs  
Théâtre antique grec - Trésor de Vix • Chapiteaux romans  
La Chanson de Roland - Vitraux de N-D de Chartres  
Manuscrit enluminé *Les Très Riches Heures du Duc de Berry* • *La Mélancolie*, A. Dürer - Tapis du Moyen-Orient  
Jardin à la française : Versailles - *L'astronome*, J. Vermeer.

[voir des extraits : http://g5.re/v57](http://g5.re/v57)

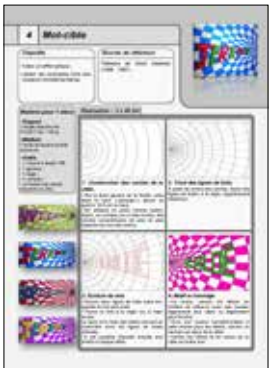
### Vol.2 - Du 19<sup>e</sup> siècle à nos jours

Auguste Rodin - Gaspard-Félix Tournachon dit Nadar - Art nouveau : les affiches - La tour Eiffel  
L'expressionnisme : Paul Klee - O. Niemyer : Brasilia - Poésie : d'Apollinaire à Prévert - La East Side Gallery à Berlin.

[voir des extraits : http://g5.re/1yd](http://g5.re/1yd)

## ARTS VISUELS à L'ÉCOLE vol.1/vol.2 cycle 3

**Des références artistiques très variées**



Deux titres pour le cycle 3 de l'école primaire utilisables en début de collège.

Dans chaque volume : des fiches d'activités claires et concises (objectifs, références, étapes de réalisation, conseils, prolongements, etc) et des fiches-outils (modèles, gabarits, exemples...) ; un logiciel pour projeter les étapes de réalisation en classe.

### Volume 1

Peintures australiennes, Klee, Di Rosa, Lichtenstein, Magritte, Messager, Mirò, Léger, Dufy, Dali, Cézanne, Arman, Picasso, Calder, Matisse, civilisation océanienne, Corneille, Delaunay, Capogrossi, Vasarely, Soulages.

[voir des extraits : http://g5.re/9xg](http://g5.re/9xg)

### Volume 2

Manuscrits du Moyen Âge, Magritte, street art, Vasarely, Cocteau, De Vinci, Daumier, Picasso, Eiffel, Guimard, Rizzi, Le Corbusier, Buren, Warhol, Marben, Rouan, Vasarely, Ploč Pp, Gaudi, Rivers, peintres naïfs, Klee, Delaunay, Viallat, Capogrossi, Brauner, Wurm, Kitano, Arthus Bertrand, Mangas, Umbo, Bruce, Caillebot, Huber.

[voir des extraits : http://g5.re/7g1](http://g5.re/7g1)

DNC Arcimboldo	Logiciel site	3 502 402 969 338	49 €	Histoire des Arts Vol. 1	Classeur + logiciel site	978-2-36246-006-7	99 €
DNC Les natures mortes	Logiciel site	3 502 402 969 345	49 €	Histoire des Arts Vol. 2	Classeur + logiciel site	978-2-36246-044-9	69 €
DNC Les impressionnistes	Logiciel site	3 502 402 969 390	49 €	Arts visuels à l'école - Vol.1	Classeur + logiciel site	978-2-91678-593-6	59 €
DNC Portrait et autoportrait	Logiciel site	3 502 402 969 437	49 €	Arts visuels à l'école - Vol.2	Classeur + logiciel site	978-2-36246-053-1	59 €

Logiciel site : utilisables par l'ensemble des professeurs, dans l'établissement et à leur domicile.

**Ressources éligibles au PLAN NUMÉRIQUE**

## Apportez une nouvelle dimension à votre enseignement grâce à nos **VISUALISEURS ET ACCESSOIRES**

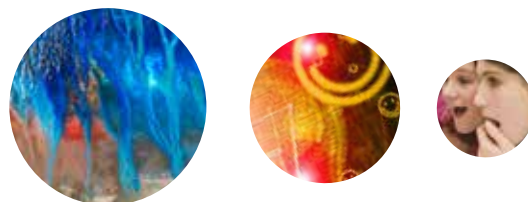
Ces caméras montées sur un bras articulé permettent de vidéoprojecter en direct des documents, des objets fixes ou animés, des manipulations.

Le logiciel\* associé au visualiseur permet de zoomer, d'intervenir sur l'image, de réaliser des prises de vue différées, etc.

\* Licence Établissement : installable sur tous les ordinateurs de l'établissement, ainsi qu'au domicile des enseignants

### EXEMPLES D'USAGES en ARTS PLASTIQUES

- projeter une page de livre, une photo, un dessin, une carte...
- projeter le travail d'un élève,
- montrer un petit objet : bijou, miniature, inscription, détail d'une œuvre...
- montrer une manipulation ou un *geste technique*,
- enregistrer la vidéo de cette manipulation,
- créer une séquence animée en photographiant des étapes de réalisation.



### Période d'essai gratuit

Si vous n'êtes pas satisfait, vous disposez d'un délai de 4 semaines, à réception du colis, pour nous le renvoyer.

### Visualiseur G5-P2V

Excellent rapport qualité/prix, très performant pour les besoins les plus courants



#### Caractéristiques

- Résolution (images, vidéos) : 1200 x 1600 px
- Grande netteté : focus rapide et performant
- Ergonomie : caméra détachable, bras articulé, tête pivotante
- Appareil compact et robuste

#### Accessoires

- Scan Kit : descriptif ci-dessous
- Logiciel PC/Mac/Chromebook (enregistrer images & vidéos, annoter, régler à distance)
- Rallonge de 5 mètres
- Rehausseur (capturer des éléments de grande dimension)
- Étui de transport

### Visualiseur G5-Ziggi HD Plus

Qualité professionnelle, images haute résolution



#### Caractéristiques

- Images haute définition : 3 264 x 2 448 px (capteur 8 megapixels)
- Grande netteté : focus rapide et performant
- Ergonomie : bras articulé, tête pivotante, protection anti-reflets,
- Appareil compact et robuste.

#### Accessoires

- Scan Kit : descriptif ci-dessous
- Logiciel PC/Mac/Chromebook (enregistrer images & vidéos, annoter, régler à distance)
- Rallonge de 5 mètres
- Étui de transport

 Plus d'infos sur les visualiseurs  
<http://g5.re/wdz>

Visualiseur G5-P2V (seul)	M322.....	99 €
Kit de base (G5-P2V + scankit + rallonge + logiciel)	M335.....	149 €
Kit complet (kit de base + rehausseur + étui)	M342.....	199 €
Visualiseur G5-Ziggi HD Plus (seul)	M333.....	139 €
Kit de base (G5-Ziggi HD Plus + scankit + rallonge + logiciel)	M337.....	199 €
Kit complet (kit de base + étui)	M341.....	239 €

#### Accessoires

Scan Kit (pour visualiseurs toutes marques)	M325.....	59 €
Station Wi-Fi pour visualiseurs (PC Mac iPad)	M324.....	99 €

## ACCESSOIRES

### Scan Kit pour visualiseurs (toutes marques)



#### Un support métallique extrêmement pratique !

Placez votre document (ou tablette) sur le support : vous éliminez ainsi les reflets indésirables causés par un éclairage vertical.

### Station Wi-Fi pour tablettes et smartphones



Envoyez sans fil les images et vidéos du visualiseur vers des tablettes, smart-phones ou ordinateurs portables, en connectant la station au visualiseur.

Sur tablettes (iPad, Android), une application spécifique permet de capturer les éléments, les annoter... Les autres périphériques utilisent le logiciel livré avec le visualiseur.

La station est également équipée d'un lecteur de carte SD permettant de stocker et diffuser des données.