

SE FORMER



MOOC

De plus en plus répandus, les MOOC permettent de se former à distance. L'acronyme vient de «*Massive Open Online Course*», que l'on peut traduire en français par «*Formation en Ligne Ouverte à Tous*» (FLOT) ou «*Cours en Ligne Ouvert et Massif*» ou CLOM.

Dans le domaine des arts et du numérique, les ressources en ligne sont en plein développement et concernent une grande variété d'acteurs institutionnels et privés.

Voci quelques exemples :

[Le centre George Pompidou](#) propose deux MOOC :

[L'art moderne et contemporain en 4 temps](#)

[L'art moderne et contemporain en 8 gestes](#)

mooc
digital
media.paris



Où trouver des MOOC ?

Dans le domaine des arts et plus particulièrement du numérique, certains sites proposent des sélections de liens comme par exemple [My-Mooc.com](#). Mais le plus simple est de lancer une recherche dans un moteur avec les mots «MOOC art numérique», afin d'afficher une longue liste de liens.

- Ces MOOC du **Centre Pompidou** ont comme partenaire la «[Fondation Orange](#)» qui est associée à d'autres créateurs de MOOC.
- Récemment la **Fondation Orange** s'est associée au **Centre des arts d'Enghien-les-Bains** pour proposer un MOOC sur «[L'art et la création numérique](#)».
- La ville de Paris à travers son «Ecole Professionnelle Supérieure d'Arts graphiques» (**ESPAA**) propose sous le label « [MOOC Digital Media Paris](#) » de nombreuses formations liées au design et aux arts numériques.

SE DOCUMENTER

La belle vie numérique !

Le catalogue de l'exposition à la Fondation EDF «*La Belle Vie Numérique ! 30 artistes de Rembrandt à Xavier Veilhan*» (novembre 2017 / mars 2018) est toujours disponible. Il est édité par le co-organisateur de l'exposition «Beaux ARTs Magazine».

L'ouvrage montre l'importance grandissante du numérique dans nos vies et tente de définir comment les artistes des dernières générations ont transformé leurs pratiques.

Prix 15,00 euros ([commande sur le site](#))



UTILISER

Banques d'images et creative commons



Pour aller plus loin :

Sur les sites des musées ou de collections d'images d'art il y a parfois des options de «recherche avancée» (plus ou moins visibles) qui permettent de sélectionner uniquement les images avec une licence Creative Commons particulière.

Voici quelques exemples :

[Brooklyn Museum](#)
[Cleveland Museum of Art](#)
[DeviantArt](#)
[Digitalt Museum](#)
[McCord Museum](#)
[Metropolitan Museum of Art](#)
[Museums Victoria](#)
[Rijksmuseum](#)
[Thorvaldsens Museum](#)

Indispensables et incontournables, les banques d'images s'apparentent à des ressources inépuisables. Les facilités d'accès et la méconnaissance du droit d'usage ont permis aux internautes d'utiliser «librement» pour toutes sortes d'usages ce qui était à portée de souris.

Depuis quelques temps les conditions d'utilisation de certains documents diffusés sur internet sont précisées grâce aux repères visuels «**Creative Commons**».

Les auteurs ou titulaires des droits d'auteur peuvent choisir un ensemble de conditions qu'ils souhaitent appliquer à leurs œuvres. En fonction de leurs choix ils appliquent à leurs documents les symboles qui caractériseront la licence d'utilisation :



ATTRIBUTION : Toutes les licences Creative Commons obligent ceux qui utilisent les œuvres à créditer l'auteur.



PAS D'UTILISATION COMMERCIALE : On peut diffuser et reproduire le document en dehors d'un usage commercial. Dans le cas contraire il faut demander une autorisation.



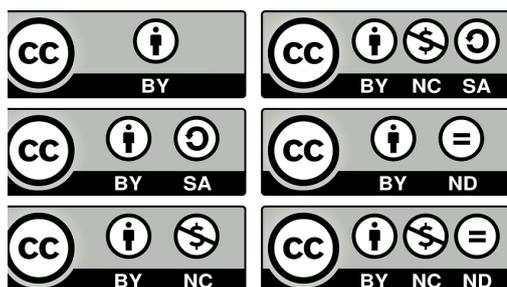
PARTAGE DANS LES MEMES CONDITIONS : diffusion et reproduction doivent se faire dans les mêmes conditions. Dans le cas contraire il faut demander une autorisation.



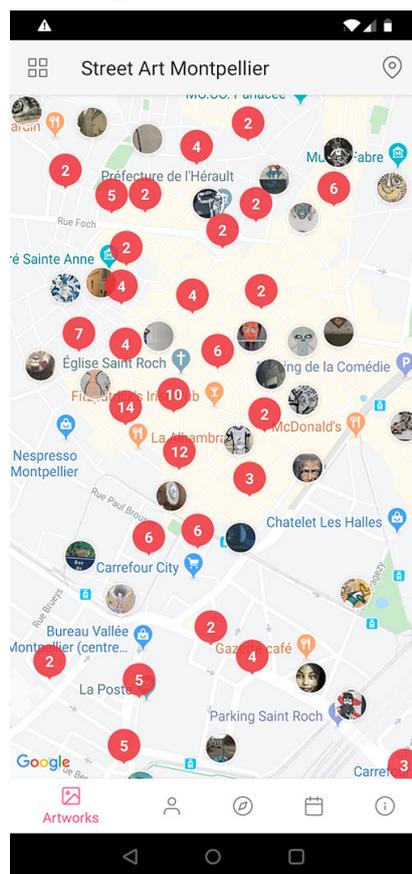
PAS DE MODIFICATION : La diffusion et la reproduction est liée au maintien de l'original. Toute modification nécessite l'autorisation de l'auteur

Trouver des images en Creative Commons :

- **Google** : https://www.google.com/advanced_image_search
- Tout en bas, sélectionner dans Droits d'usage le type de licence souhaitée pour filtrer votre recherche
- **Flickr** : <https://www.flickr.com/search/advanced/?> Une case à cocher en bas du formulaire
- **Bing** : <https://www.bing.com/?scope=images&nr=1&FORM=NOFORM>. Ce lien donne la recherche dans ce contexte.
- **Qwant** : <https://www.qwant.com/>. Il suffit dans le menu « images » de choisir le type de licence
- Ou directement sur **creativecommons.org** : <https://search.creativecommons.org/> ou sur [WikiMedia Commons](https://commons.wikimedia.org/)



DECOURIR

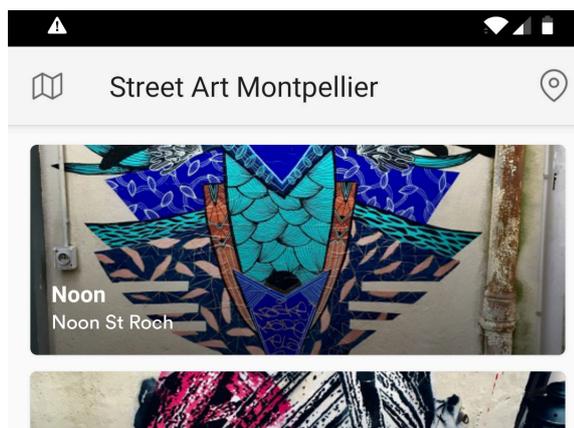


Street Art Cities

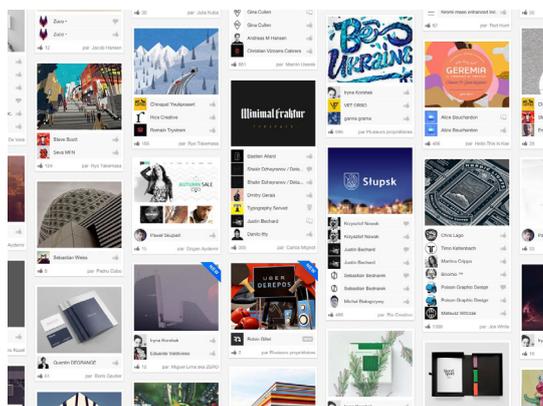
De plus en plus de villes organisent des visites guidées touristiques afin de mettre en valeur leur patrimoine street art. Mais pour les électrons libres qui préfèrent être autonomes et voir les plus beaux murs peints à leur rythme, il existe l'application pour **Android** et **Iphone** «*Street Art Cities*». Celle-ci met à disposition des plans interactifs, offrant des aperçus des fresques sur lesquelles il ne vous reste plus qu'à cliquer pour en découvrir l'adresse, l'artiste et un petit texte explicatif. Efficace pour repérer les quartiers à visiter et en apprendre un peu plus sur l'art urbain.

Pour notre région il y a **Montpellier** et... **Toulouse**.

<https://streetartcities.com/>



PARTAGER



Behance

Behance est aujourd'hui la référence en matière de création sur le web. Ce réseau social créatif, propriété d'**Adobe** depuis 2012, regroupe aujourd'hui des centaines de milliers de créateurs issus d'univers graphiques et géographiques variés. Ce réseau social est directement accessible depuis les logiciels **Adobe**.

Le succès est bien réel et la plateforme est devenue un moyen d'exposition et de communication incontournable pour les artistes du numérique.

<https://www.behance.net/>

PARTICIPER



Un outil pour créer un Escape Game qui s'impose.

Genial.ly permet de créer des contenus enrichis et interactifs (dossiers, infographies, présentations etc.).

Cet outil a été rapidement détourné pour créer des Jeux d'évasion semi-virtuels ou totalement virtuels. Il propose actuellement une gamme de modèles dédiés aux jeux d'évasion numériques.

Accès au site : <https://www.genial.ly>
Détails, trucs et astuces sur ES'CAPE :
«[Genial.ly et les escape games](#)»

Escape game et Arts Plastiques

L'**Escape Game** (ou Jeu d'Évasion) est bien installé dans les pratiques des enseignants de toutes les disciplines. Très populaire dans les disciplines scientifiques, il se répand plus lentement dans les enseignements artistiques.

Les motivations pour mettre en oeuvre un **Escape Game** sont larges : apprendre en collaborant, remotiver des élèves, expliquer de manière ludique, améliorer les résultats, développer l'observation et la réflexion, mettre en oeuvre un EPI attractif, etc.

Dans l'**Escape Game** pluridisciplinaire la sollicitation du professeur d'arts plastiques est tentante puisqu'il a la capacité à créer toutes les parties visuelles. Mais sa collaboration peut être plus variée et singulière en considérant le vaste champ des compétences mentionnées dans les programmes.

Des exemples, situés en Occitanie, d'Escapes Games avec les arts plastiques qui ne se limitent pas au décors et aux accessoires :

Académie de Montpellier :

<https://www.ac-montpellier.fr/cid130125/escape-game-orsay.html>

Académie de Toulouse :

<https://condorcet.ecollege.haute-garonne.fr/espaces-pedagogiques/arts-plastiques/art-quest-escape-game-6-d-/blog.do#3241>

Comment les mettre en place ?

Attentifs aux innovations pédagogiques qui permettent de renouveler les outils pédagogiques, des éditeurs proposent des conseils pour mettre en place des Escapes Games :

- **Le livrescolaire.fr** propose un petit mémo pour réaliser un Escape Game : <https://profpower.livrescolaire.fr/escape-game-pedagogique/>
- **CANOPE** a édité un dossier complet (papier ou numérique) : <https://www.reseau-canope.fr/notice/lescape-game.html>
- **Es'cape** est le site le plus complet. Créé par des enseignants de plusieurs académies, il propose des exemples, des outils de développement, des conseils, etc. : <https://scape.enepe.fr/>