

2016-2017

TRAAM ARTS PLASTIQUES

Académie de Poitiers

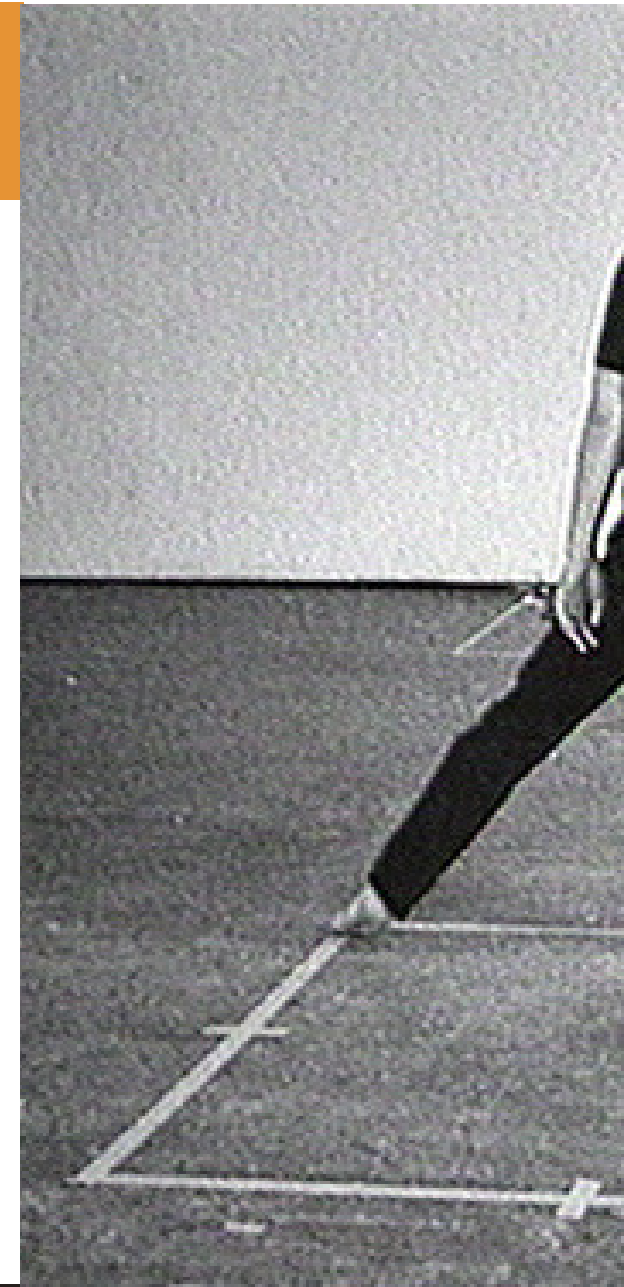
L'ÉQUIPE ET LES MODALITÉS

les travaux académiques mutualisés sont destinées non seulement à étudier les incidences du numérique en cours d'arts plastiques mais aussi leurs apports dans la construction de compétences disciplinaires et du socle commun. Ce travail d'équipe permet également de réfléchir à la question de la présentation de l'enseignement des arts plastiques mettant en exergue des situations de recherches sensibles, plastiques et intellectuelles.

- 11 enseignants
- un coordinateur accompagné par l'IA-IPR
- 3 réunions annuelles en présentiel
- Un outil de collaboration et d'échange Vi@educ

Arts plastiques

Synthèse TraAM 2016-2017



LE NUMÉRIQUE, OUTIL POUR UNE PRATIQUE ACTUELLE EN ARTS PLASTIQUES

Dans le cadre de la réforme du collège, le projet est la suite du travail sur les Enseignements Pratiques Interdisciplinaires, mené par le groupe disciplinaire Auteurs du web arts plastiques de l'académie de Poitiers.

Ce travail a consisté à élaborer des contenus et une mise en forme d'Enseignements Pratiques Interdisciplinaires facilitant le partage d'objectifs communs entre les différentes disciplines. Un des enjeux étant de donner à problématiser au sein de chaque discipline ces objectifs communs tirés de thématiques.

L'équipe a eu pour objectif de mettre en oeuvre au sein de leurs établissements ces propositions. Ces expériences mutualisées tout au long de l'année permettent de contribuer à nourrir par des ressources concrètes les collègues du premier et du second degrés.

THÈME DISCIPLINAIRE NATIONAL

- Les outils numériques comme vecteur d'articulation entre pratique et culture artistiques. Ce thème privilégie les projets qui visent la construction d'une culture artistique chez l'élève dans une interrelation avec des pratiques artistiques numériques ou non, dans le sens où la place que prend le numérique ne couvre pas uniquement le champ des pratiques de création. Les approches plurielles qui recourent les différents usages du numérique en arts plastiques (se documenter, créer, diffuser) seront favorisées.

PISTES DE REFLEXION

- En quoi les outils numériques facilitent la pratique de l'oral au sein des enseignements en interdisciplinarité ? Le numérique et la pratique de l'oral. Les outils du numérique au service de l'oralité.
- En quoi les outils numériques permettent de construire, d'étayer une réflexion dans une démarche de projet au sein des enseignements en interdisciplinarité ? Les apports du numérique.
- En quoi les outils numériques favorisent-ils l'expression et la diffusion de la pratique plastique au sein des enseignements en interdisciplinarité ?

LA PLACE DU NUMÉRIQUE DANS LES ENSEIGNEMENTS PRATIQUES INTERDISCIPLINAIRES IMPLIQUANT LES ARTS PLASTIQUES : LE NUMÉRIQUE UN LANGAGE COMMUN

Les Enseignements Pratiques Interdisciplinaires sont l'opportunité privilégiée de s'emparer du numérique.

En considérant les nouveaux programmes d'arts plastiques de 2015, le numérique n'est plus seulement considéré comme un outil mais bien comme un champ de la pratique et de la création artistique. Les trois entrées du programmes du cycle 4 comportent chacune un questionnement relatif au numérique permettant de construire des compétences disciplinaires et transversales.

Extrait des programmes d'arts plastiques :

« La représentation ; images, réalité et fiction : [...] La conception, la production et la diffusion de l'oeuvre plastique à l'ère du numérique : les incidences du numérique sur la création des images fixes et animées, sur les pratiques plastiques en deux et en trois dimensions ; les relations entre intentions artistiques, médiums de la pratique plastique, codes et outils numériques. »

« La matérialité de l'oeuvre ; l'objet et l'oeuvre : [...] Le numérique en tant que processus et matériau artistiques (langages, outils, supports) : l'appropriation des outils et des langages numériques destinés à la pratique plastique ; les dialogues entre pratiques traditionnelles et numériques ; l'interrogation et la manipulation du numérique par et dans la pratique plastique. »

« L'oeuvre, l'espace, l'auteur, le spectateur : [...] Les métissages entre arts plastiques et technologies numériques : les évolutions repérables sur la notion d'oeuvre et d'artiste, de créateur, de récepteurs ou de public ; les croisements entre arts plastiques et les sciences, les technologies, les environnements numériques. »

Dans le cadre des Enseignements Pratiques Interdisciplinaires, ce sera l'occasion pour l'enseignement des arts plastiques de mettre en jeu plus particulièrement divers apprentissages et les différentes questions relatives au numérique.

Dès lors, le numérique occupera une place et un rôle distinct selon les différentes phases de mise en œuvre de ces nouveaux espaces que sont les Enseignements Pratiques Interdisciplinaires.

Arts plastiques

LE RÔLE DU NUMÉRIQUE / SE DOCUMENTER / COLLABORER

Dans la mise en œuvre des Enseignements Pratiques Interdisciplinaires, le numérique peut s'avérer être un véritable outil facilitateur pour collaborer et échanger entre enseignants, entre enseignants et élèves et entre élèves.

Il existe une forte corrélation entre le travail collaboratif et le plaisir d'apprendre. Tout en accompagnant les élèves dans une démarche de projet, l'enseignant peut penser divers dispositifs, sollicitant des outils numériques pour penser, communiquer, agir à plusieurs. Quelques exemples d'outils numériques pour collaborer : les ENT ; Vi@educ (pour les enseignants) ; Padlet ; Prezi ; Framapad; Evernote ; Twiddla ; Bubbl.us ; GoogleDrive ; Cadoo ; Bounceapp; Pearltress...etc

Un autre axe fort du rôle du numérique dans les EPI, c'est se documenter. Les enseignants pour la préparation de leurs cours ont recours régulièrement à des informations disponibles sur internet (reproductions d'oeuvres, supports audiovisuels...). Il convient de baliser l'accès à différentes sources d'informations pour les élèves dans le cadre d'un travail documentaire. Eduscol propose quelques repères pour accompagner les enseignants dans le choix et l'utilisation de ressources numériques. Le portail Eduthèque quant à lui structure des ressources pédagogiques numériques de ses partenaires, pour aider les enseignants à mieux enseigner au et par le numérique, et les élèves à accéder à des contenus culturels et scientifiques de grande qualité.

Se documenter, collaborer sont des gestes, des attitudes qui contribuent à l'acquisition de compétences transversales :

Extraits du Socle commun de connaissances, de compétences et de culture

Domaine 2 - Les méthodes et outils pour apprendre [...]

Rechercher et traiter l'information et s'initier aux langages des médias

Mobiliser des outils numériques pour échanger, communiquer et apprendre

Arts plastiques

ACCÉDER À UN CHAMP DE PRATIQUE NUMÉRIQUE (CAPTATION, CRÉATION, PRODUCTION, ...) : EXPÉRIMENTER / CRÉER

L'enseignement des arts plastiques se fonde sur la pratique plastique dans une relation sans cesse renouvelée à la création artistique. Les nouvelles questions que posent le numérique et le champs des pratiques de la création numérique peuvent aisément s'articuler avec d'autres enseignements dans le cadre des EPI. Il conviendra d'engager les élèves dans une pratique artistique ou à visé artistique au et par le numérique à travers des outils numériques de captation, de création et de production : APN, tablettes, ordinateurs, imprimantes, imprimantes 3D, EIM (Equipement individuel mobile) ; des logiciels, des logiciels en ligne et des applications accessibles et variées, pour expérimenter, questionner et créer.

L'Intervention d'artistes (dont la démarche sollicite soit des outils numériques soit parce qu'elle s'inscrit dans la création numérique) peuvent contribuer au parcours de formation de l'élève, à l'instar de partenariats et de workshop (Arts et Numérique, Ecoles d'art,...)

L'enseignement des arts plastiques trouveront dans la mise en oeuvre des EPI un cadre renouvelées pour travailler les compétences et les contenus du programme d'arts plastiques en prolongeant avec d'autres domaines artistiques ou d'autres disciplines.

Compétences travaillées

Expérimenter, produire, créer [...]

Recourir à des outils numériques de captation et de réalisation à des fins de création artistique.

Explorer l'ensemble des champs de la pratique plastique et leurs hybridations, notamment avec les pratiques numériques.

Prendre en compte les conditions de la réception de sa production dès la démarche de création, en prêtant attention aux modalités de sa présentation, y compris numérique.

Arts plastiques

COMMUNIQUER / DIFFUSER : PRÉSENTER (LA DÉMARCHE ARTISTIQUE ET/OU LA PRODUCTION PLASTIQUE)

Un Enseignements Pratiques Interdisciplinaires doit aboutir à une réalisation concrète. Autrement dit, on peut attendre une restitution de la démarche de mise en oeuvre voire une présentation d'une production plastique. Outre les modalités traditionnelles, le numérique propose un choix conséquent d'outils de suivi (permettant l'évaluation et l'auto-évaluation par exemple); des outils de restitution au travers de blogs, sites, de logiciels de présentation...(pratique de l'écrit et/ou de l'oral) ou encore de diffusion pour présenter voire exposer (installations, video-projections, dispositifs...) dans des espaces concrets, des espaces numériques (Qrcodes, Réalité augmentée) ou mixtes.

Ici encore sont en jeu des compétences transversales, comment valoriser une production, comment rendre compte de son travail, comment transmettre à un public ?

RESSOURCES PRODUITES / SÉQUENCES ARTS PLASTIQUES FAVORISANT UN PROCESSUS D'APPRENTISSAGE EN INTERDISCIPLINARITÉ



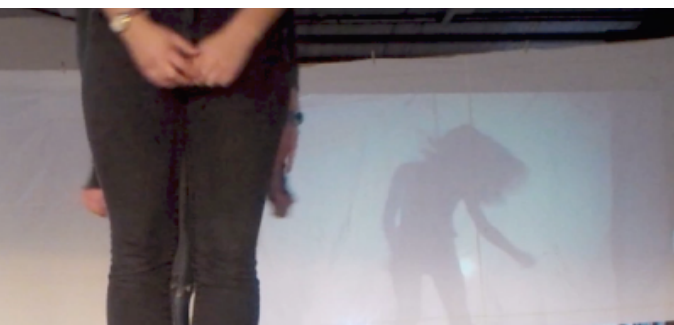
EPI GALERIE
PADLET



EPI FIGARO
PADLET



EPI DROITS ET LIBERTÉS
PADLET



EPI BOUGE TON CORPS
PADLET



EPI TRANSFORMER L'ESPACE
PADLET



**EPI LE HÉROS POURFENDEUR DE
MONSTRE**
PADLET

Arts plastiques

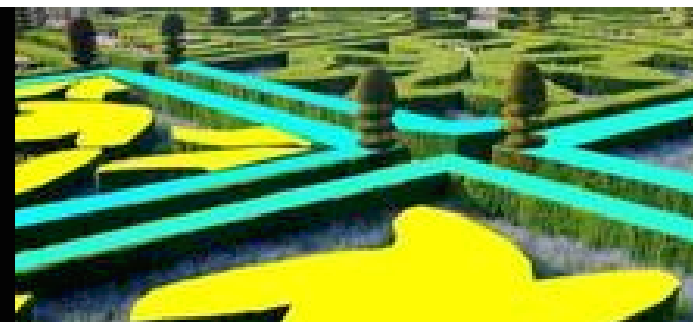
Synthèse TraAM 2016-2017



**EPI DECOUVERTE ET CRÉATION
D'ANAMOPHOSES**
PADLET



EPI BURLESQUE
PADLET



EPI JARDIN À LA FRANÇAISE
PADLET



EPI PARCOURS MUSÉAL
PADLET

Arts plastiques

Synthèse TraAM 2016-2017

EN QUOI LES OUTILS NUMÉRIQUES FACILITENT LA PRATIQUE DE L'ORAL AU SEIN DES ENSEIGNEMENTS EN INTERDISCIPLINARITÉ ? LE NUMÉRIQUE ET LA PRATIQUE DE L'ORAL. LES OUTILS DU NUMÉRIQUE AU SERVICE DE L'ORALITÉ.

Durant le travail réalisé par les élèves, différentes situations d'oral ont pu avoir lieu. Par exemple, les élèves ont été amenés à présenter leurs choix lors de la sélection des œuvres de l'artothèque. Une captation vidéo aura permis d'établir une certaine solennité, marquant l'enjeu d'une parole qui doit convaincre, expliquer, exposer des arguments. Une certaine mise à distance se produit alors par l'entremise de la caméra. Le discours se transforme, se formalise, se construit. Par ailleurs, la pratique numérique des élèves, lors de la création de leurs autoportraits permet de partager facilement les différentes étapes de leur projet lors des verbalisations durant lesquelles les productions (photographiques, infographiques) peuvent être projetées, les groupes d'élèves s'exprimant ainsi sur leurs choix plastiques et numériques. Ainsi les outils numériques peuvent être considérés selon plusieurs points de vue vis-à-vis de l'oral de l'élève : outil de captation de l'oral à des fins de logistique de projet, voire d'évaluation / médium de la pratique plastique donnant lieu à des échanges oraux. **Ronan Marec, collègue Fabre d'Eglantine, La Rochelle (17) EPI Galerie**



La projection devant la classe entière permet des prises de parole et des débats sur les images présentées et donc sur le travail des élèves.

L'utilisation d'appareils de captation numérique permet la reprise du même projet jusqu'à obtention d'un résultat satisfaisant pour les élèves. **Axel Renaux, collège Noël Noël Confolens (16) EPI Figaro**



EN QUOI LES OUTILS NUMÉRIQUES PERMETTENT DE CONSTRUIRE, D'ÉTAYER UNE RÉFLEXION DANS UNE DÉMARCHE DE PROJET AU SEIN DES ENSEIGNEMENTS EN INTERDISCIPLINARITÉ ? LES APPORTS DU NUMÉRIQUE.

La démarche de projet a mis en évidence les trois entrées : conception, réalisation, présentation finale. Celles-ci apparaissent dans la mise en œuvre de cet EPI.

CONCEPTION : les élèves ont utilisé le numérique en fonction des étapes de réalisation de leur projet.

Dans la phase de recherche, ils capturent puis visionnent leur chorégraphie. La captation donne les moyens de prévisualiser les mouvements et d'anticiper une projection, de se voir en action, dans le temps de la séquence dansée. Les élèves rencontrent des difficultés à se projeter dans deux espaces différents : espace réel de la chorégraphie et l'espace virtuel projeté sur l'écran derrière eux.

Les outils numériques permettent de réorganiser et de prendre une certaine distance avec la création.

REALISATION : les élèves ont ensuite découpé, monté et organisé leurs différentes séquences vidéo en utilisant le logiciel movie maker. Les outils numériques deviennent trace et mémoire des étapes de réalisation. Chaque groupe dispose d'un compte lcart qui permet de revenir sur le travail en cours, en classe et si besoin en dehors des séances.

PRESENTATION FINALE : un enchaînement filmé de ce spectacle vivant a été réalisé en fin de cycle. On y retrouve la synchronisation : chorégraphie/séquence vidéo. **Camille Bousset,**

collège de Saint Savinien (17)
EPI Bouge ton corps



Les outils numériques contribuent dans un premier temps à se familiariser avec le lieu en le photographiant. De retour en classe, les élèves ont la possibilité d'avoir un visuel pouvant servir de point d'appui et de départ à la réflexion. Les outils numériques permettent aussi de pouvoir conserver les traces des différentes étapes de la réalisation au projet abouti. Stocker et garder en mémoire les différentes temporalités de la production sont des atouts pouvant être exploités dans la construction d'un oral explicitant une démarche.

Le numérique donne également la possibilité d'enregistrer la verbalisation d'une intention en français et en anglais pour la création de l'audioguide.

Les outils numériques pour le professeur sont des éléments facilitant l'organisation : écrire les groupes, l'avancement du travail (intention des élèves), Ils sont également un moyen de garder en mémoire (photo) les étapes de fabrication, de visualiser le travail de groupe, ensuite de garder la trace du travail final. Les outils numériques permettent donc de pouvoir prendre un recul sur les projets des élèves, du début à la réalisation finale, de mesurer le cheminement.

Evelyne Siaudeau, collègue Saint Exupéry, Niort (79) EPI

Transformer l'espace



Les nombreux outils numériques en jeu dans cet EPI « anamorphoses » (appareil photo, photocopieur, logiciel bureautique, explorateur et réseau informatique) jalonnent la production des élèves et facilitent le classement des données qui sous-tendent une réflexion. La démultiplication des connaissances et des tâches demande de l'organisation. Les outils numériques, parce qu'ils sont multifonctionnels et interconnectables, s'imposent comme des outils de base pour organiser la réflexion et réorganiser sans cesse, a work in progress , la démarche de projet au sein d'un EPI comme celui-ci **Xavier Ribot, Collège Rabelais, Niort (79) EPI Découverte et création d'anamorphoses.**



EN QUOI LES OUTILS NUMÉRIQUES FAVORISENT-ILS L'EXPRESSION ET LA DIFFUSION DE LA PRATIQUE PLASTIQUE AU SEIN DES ENSEIGNEMENTS EN INTERDISCIPLINARITÉ ?

Si l'outil numérique a été utilisé tout au long de l'EPI dans un but de recherches et de documentation (lors de recherches sur les héros de la mythologie grécoromaine, des héros de la République romaine, puis des héros de la culture populaire), il a aussi été un outil de création et d'expression important en arts plastiques. Pour la production de cet EPI, les élèves devaient imaginer et écrire un texte relatant le combat entre un héros et un monstre, illustré par un photomontage numérique. Le monstre aurait pu être créé uniquement en infographie, mais le choix de l'équipe pédagogique s'est plutôt porté sur une création en volume (avec une technique laissée libre: argile, assemblage d'objets et de matériaux, papier,...). Beaucoup d'élèves ont préféré se laisser guider par la matérialité et les caractéristiques physiques de l'argile pour imaginer leur monstre. Ils pouvaient ensuite, dans leur photomontage numérique, retravailler les éléments expressifs difficiles à représenter en volume (cracher du feu, envoyer des rayons laser, avoir des yeux lumineux...). C'est ce monstre imaginaire qui a ensuite été la base de leur récit, réalisé en français. Le fait d'avoir les photos de leur création sur le réseau du collège leur a permis de montrer à leur professeur de lettres et d'anglais leur travail en arts plastiques et de suivre l'évolution de l'EPI. C'était aussi un bon support pour aider les élèves à mémoriser plus facilement leur monstre pour construire leur histoire. La deuxième partie du travail en arts plastiques a été de créer une illustration numérique de ce récit, sous la forme d'un photomontage. Les élèves devaient jouer

le rôle de leur héros combattant le monstre lors de prise de vue avec des appareils photo numériques. Ils pouvaient essayer plusieurs poses et angles de vues, en fonction de leur position par rapport au monstre. C'est là qu'était la difficulté : comprendre qu'une image est en deux dimensions. Le choix de l'angle de vue lors de la prise photographique du monstre et du héros était importante pour que le combat semble cohérent. Lors de la verbalisation, cela a vite été constaté par les élèves : l'expressivité du photomontage résidait dans la crédibilité de la confrontation monstre/héros. De la même manière que l'incrustation de ces deux éléments dans un fond (choisi dans des images libre de droit) devait fonctionner par les raccords d'échelles, de luminosité, de placement... l'outil informatique, par rapport à un collage papier ou un dessin, permet de réguler facilement tous ces aspects (rétrécir, agrandir, rogner, gommer, inverser, régler la luminosité, les contrastes...). Les élèves ont pu aussi importer des éléments trouvés sur internet comme des armes, des accessoires... qui complétaient leur héros et le rendaient plus conforme au récit qu'ils avaient inventé. **Christèle Carissan, collègue Camille Guerin, Vouneuil sur Vienne (86) EPI Le Héros pourfendeur de monstre**



Arts plastiques Synthèse TraAM 2016-2017

RESSOURCES D'ACCOMPAGNEMENT DES PROGRAMMES D'ARTS PLASTIQUES AU CYCLE 4 :

"SE REPÉRER DANS LA NOTION D'INTERDISCIPLINARITÉ, IDENTIFIER DE POSSIBLES OBSTACLES POUR METTRE EN OEUVRE LE TRAVAIL INTERDISCIPLINAIRE "

"FAVORISER UN PROCESSUS D'APPRENTISSAGE EN INTERDISCIPLINARITÉ À PARTIR DE SÉQUENCES EN ARTS PLASTIQUES"

Les lettres Edu_num

Groupe TRAAM Académie de Poitiers

Ronan MAREC/Christèle CARISSAN/Camille BOUSSET/Stéphanie Catherine DUCHEMIN/ Evelyne SIAUDEAU/ Xavier RIBOT/ Axel RENAUX/Alayne GISBERT-MORA/ Frédérique MOREAU-FORGÉREAU/ Cyril LOBJOIS/ Laurence SAINT MARTIN

Coordination Sandrine RODRIGUES, interlocutrice pour le numérique Arts plastiques
IA-IPR Arts plastiques, Michel HERRERIA