

2020-2021

SYNTHÈSE



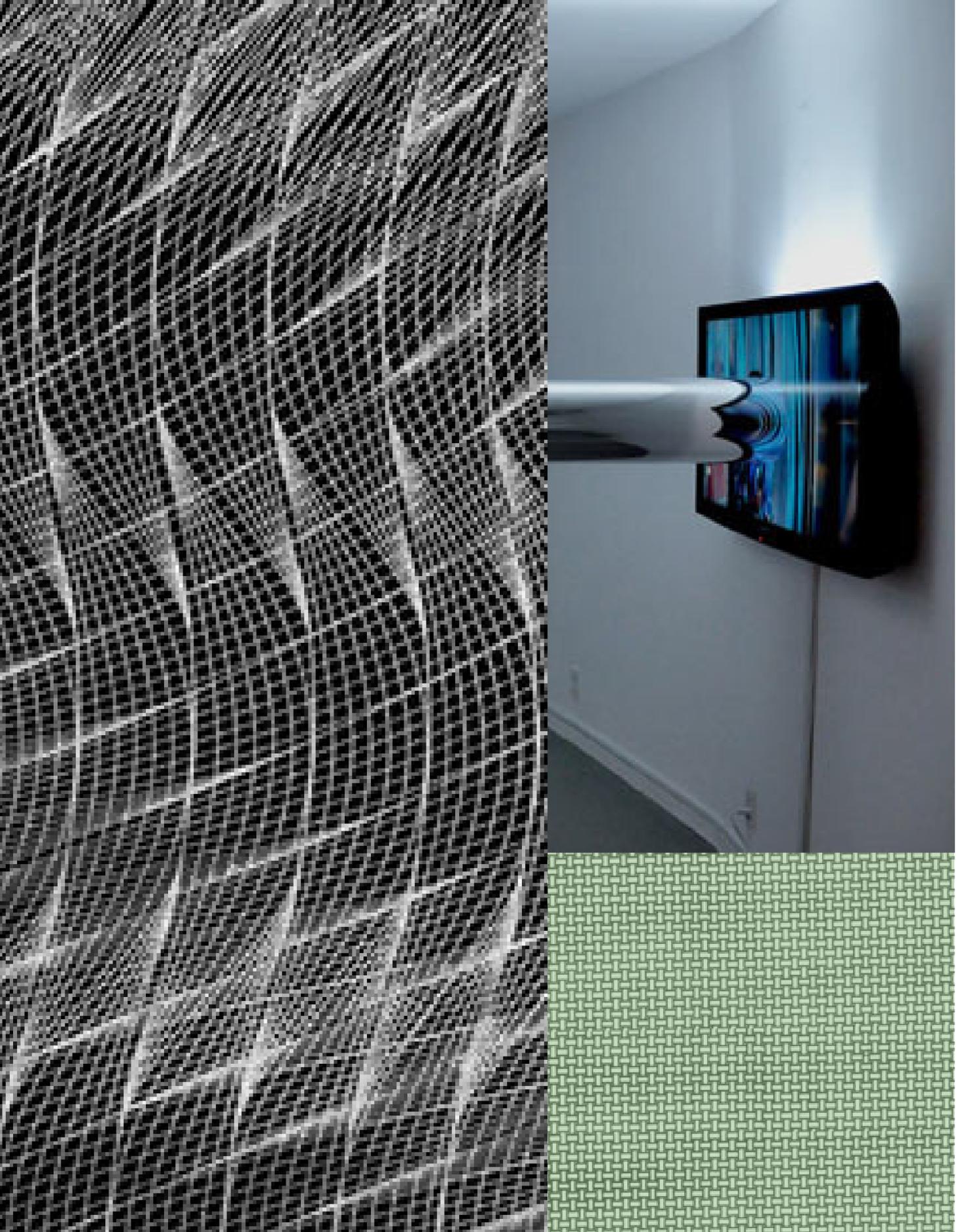
**ACADÉMIE
DE POITIERS**

*Liberté
Égalité
Fraternité*



**ACADÉMIE
DE LIMOGES**

*Liberté
Égalité
Fraternité*



Thème national : Création, adaptation de supports et de dispositifs d'apprentissage distants en arts plastiques

Le cadre de la continuité pédagogique en arts plastiques a contraint les enseignants à mobiliser massivement des moyens numériques : du mail à l'ENT, des sites professionnels institutionnels et personnels aux capsules vidéo, des documents téléchargeables à de micro web-séries pédagogiques, du padlet aux ressources conçues pour les ordiphones. Il apparaît aujourd'hui nécessaire de recenser et de prolonger ces innovations à partir d'un travail collectif entre pairs pour construire des outils applicatifs au service des apprentissages en arts plastiques en présentiel et/ou en distanciel. Seront privilégiés les projets de TraAM qui engagent un groupe autour d'une même réalisation.

Le groupe

Académie de Poitiers

Ronan Marec, professeur en CPES-CAAP Arts plastiques, Lycée Valin, La rochelle (17)

Grégoire Bienvenu, Professeur d'arts plastiques au collège Ronsard, Poitiers (86)

Stéphanie Catherine Duchemin, professeur au Lycée Valin, La Rochelle (17)

Julien Celle, Professeur au collège René Descartes, Châtelleraut (86)

Frédérique Moreau-Forgereau, professeur au collège Saint Genis de Saintonge, (17)

Académie de Limoges

Vanessa Le Bars, professeur au Collège Paul Langevin, Saint-Junien (87)

Alexandra Jean, professeur au Collège Jean Rebier, Isle (87)

Catherine Chkirate, professeur au Collège Pierre Donzelot, Limoges (87)

Camille Barbaud-Groll, professeur au Collège Albert Calmette, Limoges (87)

IAN

Sandrine Rodrigues, Professeur d'arts plastiques au lycée Bellevue, Saintes (17) Académie de Poitiers

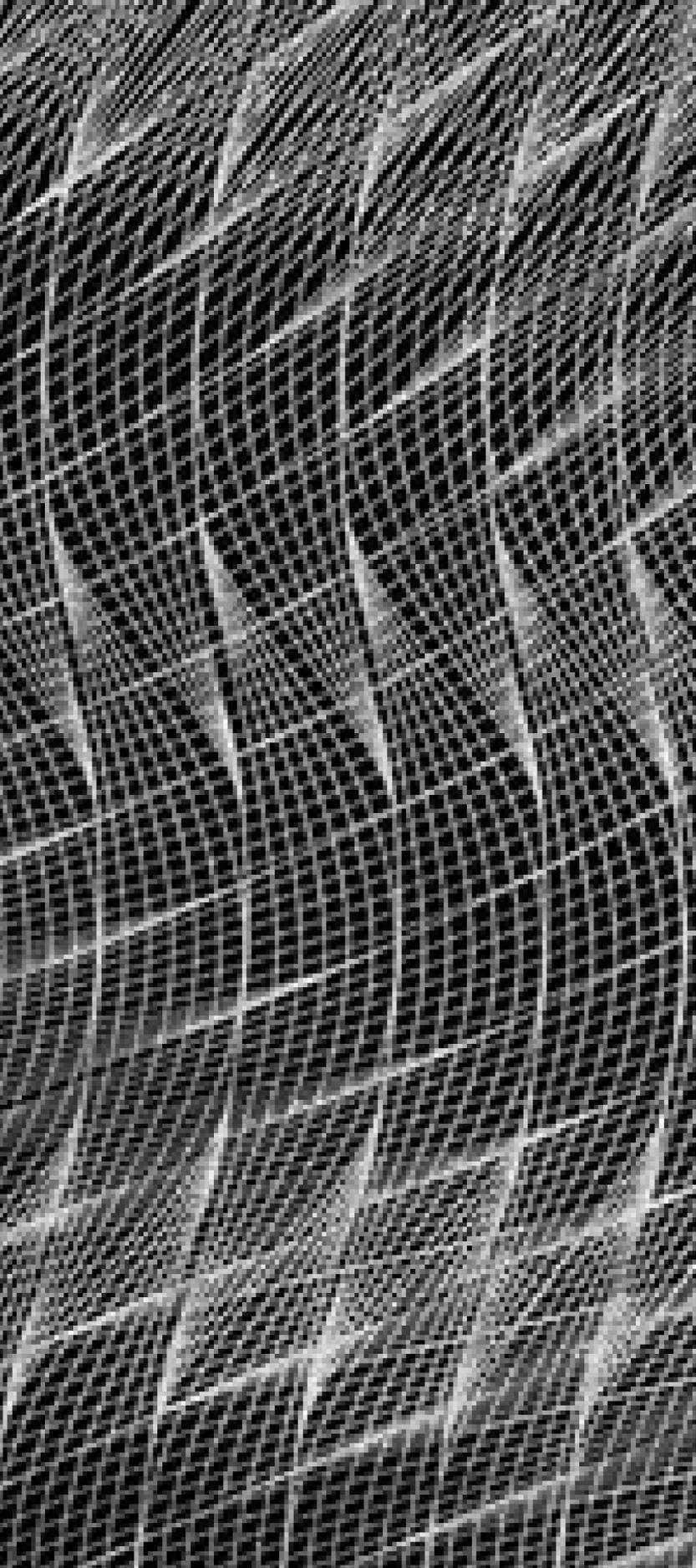
Noémie Guéraud, Professeur d'arts plastiques au Lycée d'Arsonval, Brive (19), Académie de Limoges

Michel Herreria, IA-IPR Arts plastiques, Académies de Poitiers et de Limoges

Projet inter- académique Poitiers Limoges

Depuis 2018, le groupe des auteurs du web d'arts plastiques de l'académie de Poitiers a entrepris un travail sur la place de l'oral en cours d'arts plastiques. Un questionnement qui a conduit le groupe à réaliser des capsules vidéo sur la pratique plastique : du faire au dire. En prenant appui sur cette dynamique, l'objectif est de poursuivre ce travail, en élargissant les réflexions sous le prisme du numérique avec l'académie de Limoges :

- Comment le numérique permet aux enseignants d'accompagner les élèves à éprouver les composantes plasticiennes, culturelles, et théoriques dans les situations d'apprentissages proposées en classe et en dehors de la classe ? en présentiel et à distance ?
- Comment le numérique permet d'exposer et de diffuser les productions plastiques des élèves et la parole de l'élève dans la classe, dans l'établissement et en dehors ?
- Comment le numérique permet de rencontrer l'oeuvre, les artistes, les différentes formes d'écrits, les différentes formes d'expressions orales sur l'oeuvre et autour de l'oeuvre. dans la classe, dans l'établissement et à distance ?



Modalités de travail

3 réunions en distanciel :

- Mardi 1er Décembre
- Lundi 22 Mars
- Lundi 10 Mai

Echanges tout au long de l'année via un Drive partagé

Axe 1 : Comment le numérique permet aux enseignants d'accompagner les élèves à éprouver les composantes plasticiennes, culturelles, et théoriques dans les situations d'apprentissages proposées en classe et en dehors de la classe ? en présentiel et à distance ?

Comment le numérique permet de rencontrer l'œuvre, les artistes, les différentes formes d'écrits, les différentes formes d'expressions orales sur l'œuvre et autour de l'œuvre. dans la classe, dans l'établissement et à distance ?

Axe 2 : Comment le numérique permet d'exposer et de diffuser les productions plastiques des élèves et la parole de l'élève dans la classe, dans l'établissement et en dehors ?

Axe 1 : Comment le numérique permet aux enseignants d'accompagner les élèves à éprouver les composantes plasticiennes, culturelles, et théoriques dans les situations d'apprentissages proposées en classe et en dehors de la classe ? en présentiel et à distance ? Comment le numérique permet de rencontrer l'œuvre, les artistes, les différentes formes d'écrits, les différentes formes d'expressions orales sur l'œuvre et autour de l'œuvre. dans la classe, dans l'établissement et à distance ?

La situation sanitaire a contraint de nombreux enseignants dans leurs pratiques pédagogiques habituelles : enseignement hybride, à distance, plus de salle dédiée temporairement ou tout au long de l'année ...etc. Toutefois, nombre d'entre eux ont mobilisé massivement des moyens numériques au service des apprentissages, tout en permettant aux élèves de continuer à rencontrer des œuvres, des artistes, différentes formes d'écrits et d'expressions orales sur l'œuvre et autour de l'œuvre.

La première situation pédagogique rend compte d'un parti-pris pédagogique, celui de recourir au numérique non pour eux même mais pour permettre aux élèves d'expérimenter et d'éprouver les spécificités des images, celle de la matérialité et de la matérialisation des images. Un dispositif pédagogique, qui dans un va et vient, grâce à des outils numériques, convoque à la fois la pratique plastique et le recul réflexif. La seconde ressource questionne un outil numérique celui du téléphone portable des élèves pour l'envisager en tant que médium artistique et cerner les enjeux liés à la captation d'images. A distance, l'outil connecté a permis de décupler les possibilités de création mais également celles liées à l'expression orale et écrite de l'élève. La dernière situation pédagogique s'appuie quant à elle sur une approche ludique de l'œuvre via un jeu vidéo, permettant aux élèves d'y jouer à distance avant d'expérimenter en classe, les constituants plastiques de l'image et l'exposition virtuelle.

Cycle 4 - Niveau 4ème

Simili/ stimulus

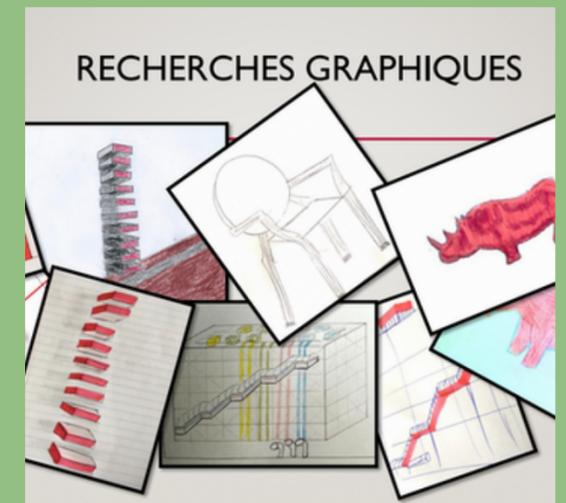
Comment amener l'élève à éprouver la spécificité et la qualité des composantes plasticiennes des images qu'il crée ou qu'il regarde en prenant appui sur l'usage d'applications de CAO* ?

Cycle 4 - Niveau 3ème

Corps Cadré - Corps Contraint relate une proposition pédagogique permettant aux élèves d'éprouver plastiquement le cadre-écran. Une situation qui débute par un échange collectif autour de cette citation de Françoise Parfait, *Vidéo, un art contemporain* : "L'image vidéo cadre le corps et le découpe, le réduit et le formate et, parfois, définit exactement son espace de mouvement : le cadre tient alors lieu de scène."

Cycle 4 - Niveau 4ème

Fonction... Fiction relate un dispositif pédagogique questionnant la rencontre numérique de l'œuvre via le jeu vidéo Prisme 7, conçu par le Centre Pompidou. Une expérience numérique pour découvrir des œuvres d'art et un levier pour développer une pratique artistique numérique.



Axe 2 : Comment le numérique permet d'exposer et de diffuser les productions plastiques des élèves et la parole de l'élève dans la classe, dans l'établissement et en dehors ?

Durant cette période marquée par de nouvelles modalités d'enseignements : enseignement hybride - présentiel / distanciel - synchrone / asynchrone, nombre d'enseignants ont continué à expérimenter les possibilités offertes par le numérique. En effet, le numérique a souvent été un levier pour permettre aux élèves de développer la compétence "exposer", de rassembler les élèves autour d'un projet collectif et ainsi de favoriser la prise de parole de l'élève, la collaboration, le partage des tâches et des savoirs.

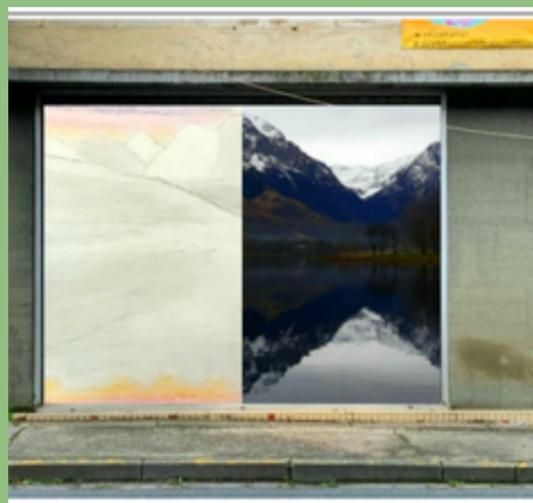
Les ressources proposées témoignent de partis-pris pédagogiques et sont reliées au contexte de chaque établissement. Les outils numériques employés sont variés et permettent de diffuser les productions plastiques des élèves en dehors de la classe, de l'établissement : **Izi Travel** est une application permettant d'écouter des audioguides, découvrir l'histoire des villes, leurs monuments, les musées. Cette plateforme a été détournée pour permettre aux élèves d'exposer virtuellement, en questionnant la relation entre espace public (rues - vitrines - panneaux publicitaires) et production plastique. Les élèves ont intégré l'image de leur production et un audio présentant leur démarche. **Webtoon** est une plateforme de publication dédiée au Manga, connue et usitée par les élèves. Dans cette proposition, la plateforme est détournée et questionnée à des fins de création artistique. Le site **Artsteps** donne la possibilité aux élèves de questionner l'exposition comme pratique artistique : penser l'espace, sa forme, ses couleurs, la déambulation du spectateur, les dispositifs de présentation, la scénographie, les notices d'oeuvres... Les réseaux sociaux, tel **Instagram** permet de questionner la diffusion vers un public élargi ainsi que la trace, l'archivage d'une exposition passée dans la galerie d'établissement.

Les expérimentations menées par les enseignants d'arts plastiques peuvent faire écho aux différentes institutions culturelles qui ont palliés aux fermetures des lieux culturels grâce aux technologies numériques : expositions virtuelles, interviews d'artistes, conférences accessibles en visio, mise en lumière des collections via les réseaux sociaux ...

Cycle 4 - Niveau 3ème

Paysage ré-inventé - Paysage exposé

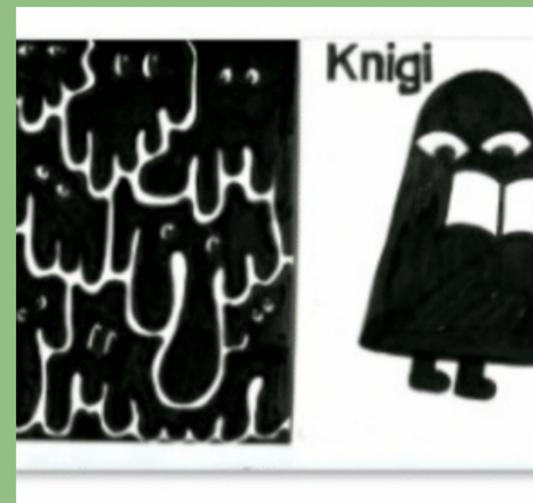
Exposer virtuellement avec l'application Izi Travel
Un projet en cycle 4, niveau 3ème, qui a pour objectif de questionner la présentation et l'exposition. Les conditions sanitaires (pas de salle d'arts plastiques, pas de travail possible dans l'espace public) ont orienté le projet vers une exposition numérique, une exposition virtuelle partagée collectivement.



Niveau Première Enseignement de Spécialité

Yenamarredumanga

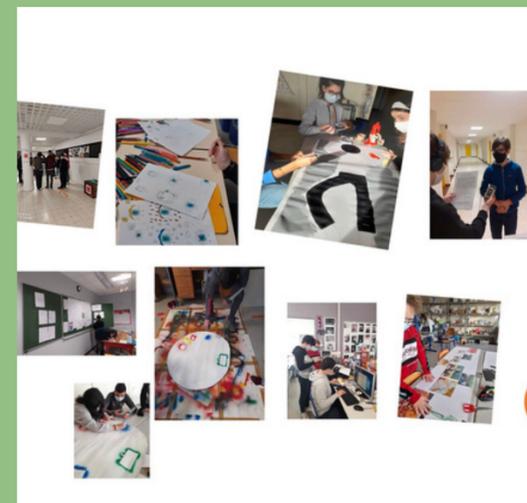
Plateforme Webtoon : "Face à l'invasion du stéréotype mangaoïde, absorber l'énergie adverse peut se révéler salvateur. Contre le manga, le manga". Une situation de pratique qui se propose de détourner à des fins de création artistique détournant une plateforme de publication dédiée au Manga : webtoon.



Cycle 4 - Niveau 3ème

Ainsi passe le temps...en temps de confinement

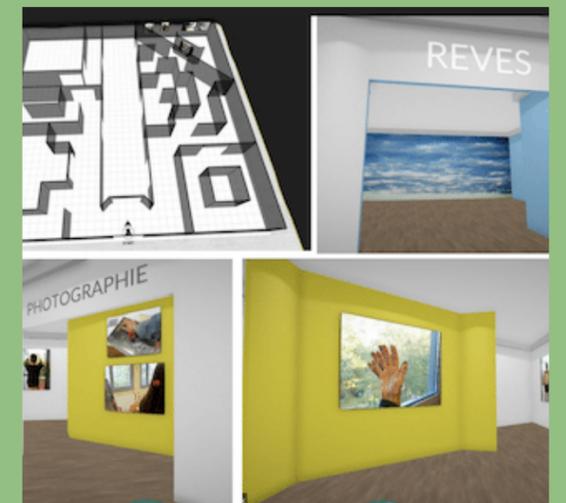
propose un questionnement autour de l'exposition de productions plastiques et paroles d'élèves adossé à un projet d'Éducation Artistique et Culturelle. Rencontre avec l'artiste Flora Basthier et l'autrice de Bandes dessinées Lénon. Pratique artistique, élaboration d'un Fanzine, élaboration d'une exposition et podcast pour recueillir les paroles d'élèves.



Cycle 4 - Niveau 3ème

Rêvons ensemble à une exposition

présente un scénario pédagogique qui questionne la création d'une exposition comme pratique plastique. Un projet artistique collectif permettant aux élèves de découvrir les métiers qui gravitent autour de l'exposition et de choisir leur rôle dans ce projet : Commissaire d'exposition, Designer espace/ Régisseur, Conservateur, Documentaliste, Médiateur de structure culturelle.



Ressources et outils numériques au service des apprentissages

CRCN - Domaine 1 : Informations et données



Jeu video conçu par le Centre Pompidou



Regards choisis sur des livres, des podcasts, des vidéos - Académies de Limoges et Poitiers.



Site Eduscol : Protection des données personnelles et assistance

CRCN - Domaine 2 : Communication et collaboration



Mur virtuel en ligne



un site qui permet de créer des galeries virtuelles en 3D



Application mobile création visites guidées des villes / créer exposition virtuelle



Plateforme dédiée au Manga



Créer des questionnaires Collaborer



Kahoot Créer des quizz



Générateur de mots croisés en ligne



Plateforme d'apprentissage dédiée aux écoles



Plateforme conception graphique : affiches, présentations, documents / Collaborer

CRCN - Domaine 3 : Création de contenus



Site en ligne enregistrements vocaux



Audacity Logiciel d'édition audio et enregistrement de sons numériques



Brushes Redux Application peinture numérique



Adobe Photoshop Sketch



Tayasui Sketches, une application de dessin



Ibis Paint, Une application de dessin



Gimp Logiciel d'édition et de retouche d'image



Éditeur de photo en ligne



Picsart Application retouches d'images



Photofiltre Retouche d'image