



# Synthèse de l'action mutualisée 2011-2012

publié le 03/09/2012 - mis à jour le 19/08/2013

## Outils numériques, pratiques artistiques et compétences.

---

### Descriptif :

Une équipe d'enseignants mène une réflexion autour de la construction des compétences artistiques de l'élève et des outils numériques en arts plastiques. Cet article en synthétise le contenu.

---

### Sommaire :

- Objectifs
  - En questions
  - Les propositions
  - Bilan
  - Quelques pistes de travail ont été énoncées pour l'an prochain :
  - L'équipe et les modalités :
- 

Les actions mutualisées sont destinées non seulement à étudier les incidences des outils numériques en cours d'arts plastiques mais aussi leurs apports dans la construction de compétences disciplinaires et du socle commun. Ce travail d'équipe a permis 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. Il en résulte divers scénarios pédagogiques indexés sur EDU'bases [↗](#), devenant ainsi des ressources.

### ● Objectifs

En prenant en compte le thème de l'année : **Outils numériques, pratiques artistiques et compétences**, nous nous sommes attachés à faire en sorte que la pratique de l'élève reste au coeur de notre démarche. Chacun d'entre nous a imaginé, mis en pratique dans sa classe puis par écrit des scénarios pédagogiques en essayant de recentrer le propos sur la construction d'une compétence clairement visée. Le recours à des outils numériques simples et d'usages courant dans la salle est resté au centre de nos propositions.

### ● En questions

- ▶ Quelles sont les compétences visées et mobilisées ?
- ▶ Qu'est-ce que l'élève apprend ? (les apprentissages)
- ▶ Comment il apprend (ce que l'élève fait, les questions qu'il se pose...) ?
- ▶ Quelles sont les interventions et les apports du professeur (ce que l'enseignant dit, montre comme références artistiques, met en place..) ?
- ▶ Quel est le statut de la production de l'élève : découverte, recherche, expérimentation, application, projet... ?

### ● Les propositions

Nous sommes partis d'un constat découlant de l'expérimentation des séquences construites l'an passé (voir la synthèse Actions mutualisées 2010-2011). Beaucoup d'entre nous, ont fait travaillé les élèves autour de l'image mobile. Et très souvent, les élèves ont ramené des bandes de son « musicales » pour les associer aux images qu'ils avaient produit, sans se questionner sur le lien, sur l'incidence du son avec les images. En effet, souvent le son fut employé à des fins narratives, certainement car c'est l'idée qu'ils se font du son. Nous avons pensé qu'il serait intéressant d'amener les élèves à considérer le son, non seulement comme un élément narratif au regard de l'image, mais aussi, dans la spécificité des arts plastiques, comme étant un constituant plastique en synergie ou pas avec d'autres médias.

○ Comment aborder l'installation en classe de 3ème ?

- ▶ Projet d'installations sonores. Cette situation de cours permet d'amener l'élève à se projeter dans un espace virtuel en 3D afin de proposer une simulation d'installation sonore grâce entre autre au logiciel Google Sketchup.
- ▶ Le spectateur au coeur du son et des images. Ici, l'enseignant propose de penser les outils numériques (ordinateurs et APN), non seulement comme des outils de création mais aussi comme des outils de diffusion dans un espace donné : la salle de classe.
- ▶ Le son et l'espace font oeuvre. Une séquence en interdisciplinarité avec l'éducation musicale afin d'aborder l'installation sonore.
- ▶ Son et espace, une relation artistique naturelle. A partir d'une image fixe, il a été demandé aux élèves d'y associer une bande sonore et d'observer l'incidence produit.

○ Une compétence visée : Élaborer des plans en séquence, en considérant l'image et son rapport au son.

- ▶ Saynètes sonores. Une situation de cours qui propose de questionner les images et leurs relations au réel à travers la bande son et le cinéma.
- ▶ Une séquence sonore à base de pictogrammes.. Mise en scène de fictions courtes.

○ La composition : un terme transversal aux arts plastiques et à la musique

- ▶ Du son à l'image ou l'image née du son. Une situation de cours qui propose d'aborder les notions de répétitions et de rythmes.
- ▶ Ma façade s'anime. Suivre la progression d'une image, travailler le rythme coloré pour ensuite appréhender avec les élèves les œuvres abstraites.

## ● Bilan

- ▶ 8 scénarios ont été proposés. Les moments d'échanges et de rencontres sont précieux comme l'apport du regard de l'IA-IPR, afin de re-centrer sur ce qui se "joue" dans la situation de cours mais aussi pour faire émerger la part de l'implicite dans la démarche du pédagogue.
- ▶ On constate le recours à des outils numériques et à des logiciels simples et courants comme Windows Movie Maker, Audacity, Paint.net, Google Sketchup, l'apport d'internet pour les banques de sons et d'images libres de droit...)
- ▶ De nombreux scénarios sont souvent impulsés dans un esprit d'expérimentation que ce soit du point de vue de l'enseignant ou de celui de l'élève, prenant appui sur ce qui motive l'élève, à savoir : découvrir, explorer mais aussi acquérir et mobiliser des compétences numériques et artistiques pour créer.
- ▶ On observe un élargissement du champ des références artistiques : références cinématographiques, publicitaires, clips musicaux...etc.
- ▶ Quelles pratiques artistiques ? Elles n'ont pas été essentiellement numériques mais aussi combinées à des pratiques traditionnelles. Dans de nombreuses propositions, le corps de l'élève a été sollicité (postures, attitudes, jeux de comédien...)
- ▶ Les contraintes temporelles sont souvent énoncées dans la mise en place des dispositifs. Comment y remédier ?
- ▶ Aucun scénario proposé en direction des 6èmes cette année, alors que les compétences se construisent dans la durée et donc depuis la 6ème.
- ▶ Peu de scénarios ont été présentés lors de la journée d'ARt'RESEAU en Juin 2012.

● Quelques pistes de travail ont été énoncées pour l'an prochain :

- ▶ On peut imaginer davantage (ou que) de(s) scénario(s) en direction des 6èmes (comment on construit des compétences avec des outils numériques dès la sixième ?) et pour le lycée en seconde.
- ▶ Intégrer davantage la dimension pluridisciplinaire, transdisciplinaire, interdisciplinaire dans les propositions pédagogiques.
- ▶ Prendre appui sur la thématique qui sera choisi pour ARt'RESEAU en 2013, ce qui permettra de rendre plus

cohérentes les diverses actions mises en place.

● L'équipe et les modalités :

- ▶ L'action mutualisée est constituée d'une équipe de 7 enseignants, d'un coordinateur, accompagnée par l'IA-IPR.
- ▶ Trois réunions annuelles nous permettent de structurer l'action. Lors de la première réunion en octobre, chacun expose ses idées, à la suite de quoi, il expérimente son scénario en commençant sa rédaction. Lors de la seconde rencontre en février, les séquences proposées à la publication sont sujettes à une discussion collective. Des questions permettent de faire émerger la part de l'implicite dans la démarche pédagogique. Lors de la dernière rencontre en mai, d'autres propositions sont mises en commun, suivi d'un bilan. La publication et la validation sont faites fin juin.
- ▶ Entre ces trois rencontres, le site académique sert d'outil collectif : lieu d'échange, de propositions commentées. L'échange y est aisé et productif.



**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.**