



## Synthèse des Actions mutualisées 2012-13

publié le 29/01/2014 - mis à jour le 07/02/2014

### Descriptif :

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.

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 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. Il en résulte divers scénarios pédagogiques indexés sur EDU'bases [☞](#), devenant ainsi des ressources.

#### • L'équipe et les modalités :

L'action mutualisée est constituée d'une équipe de 8 enseignants, d'un coordinateur, accompagnée par l'IA-IPR depuis 2008. L'échange y est aisé et très constructif.

Trois réunions annuelles nous permettent de structurer l'action. Lors de la première réunion en octobre, à partir du thème national, on définit un axe de travail et 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 et de propositions commentées.

Cependant cette année, les deux autres réunions qui étaient programmées en février et en mai ont dû être annulées faute d'ordre de mission.

Néanmoins, 5 articles ont été rédigés et discutés succinctement via le site académique.

#### • Objectifs

En prenant en compte le thème disciplinaire national : Pratiques artistiques, outils numériques et compétences, nous avons imaginé un axe de travail :

Oeuvre et outils numériques : Quels apports des outils dans l'approche sensible de l'oeuvre ?

Chacun d'entre nous a imaginé, mis en pratique dans sa classe puis par écrit des scénarios pédagogiques. Le recours à des outils numériques simples et d'usages courant dans la salle est resté au centre des 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...?

Une réflexion sur les réussites, les échecs éventuels et les freins rencontrés concrètement a commencé à être amorcé au travers des récits.

• Les propositions :

▶ L'appareil photo numérique pour appréhender les questions de mise en scène

Le scénario pour le niveau 6ème Une photo comme un tableau [☞](#), propose un premier temps de manipulation de l'appareil photo numérique qui découlera sur un dispositif pédagogique permettant aux élèves de créer une image photographique se référant au genre de la nature morte.

Le scénario "Les Ménétries en représentation" [☞](#) pour le niveau 4ème quand à lui, permet grâce à l'outil photographique de questionner la représentation de l'espace et le point de vue dans une image.

Un questionnement :

▶ L'auteur partant du postulat que une des « manières d'approcher l'oeuvre d'art est "d'en faire une" ou tout du moins de s'en approcher » s'interroge sur la combinaison d'outils traditionnels et numérique pour une approche sensible de l'oeuvre de la 6ème à la 3ème dans l'article Combiner techniques traditionnelles et travail sur ordinateur aiderait-il à "créer" ? [☞](#)

▶ Un travail pluridisciplinaire comme approche plus globale d'un objet artistique (image et son).

La séquence Son et espace en 3ème [☞](#) : une expérience artistique pluridisciplinaire repose sur un travail pluridisciplinaire Education musicale et Arts plastiques en 3ème, qui tente de démontrer aussi en quoi la construction de compétences disciplinaires, en lien avec une autre discipline permet d'ancrer et de solliciter d'autres compétences.

▶ Utiliser un logiciel de simulation pour appréhender l'oeuvre et l'installation

Le scénario Occuper son espace "virtuel" [☞](#) en direction d'une classe de 3ème propose dans un premier temps de créer un espace virtuel grâce à un logiciel de modélisation. Etayé par des références artistiques dans un deuxième temps, l'enseignant amène les élèves à concevoir une intervention plastique pour cette espace fictif un espace en 3 dimensions qui rappelle l'espace réel.

• Bilan :

Quatre scénarios et un texte réflexif ont été malgré les conditions de travail des Traam de cette année élaborés. Une seule réunion a eu lieu en octobre 2012.

Les échanges lors des réunions, avec l'apport du regard précieux de L'IA-IPR , aurait permis certainement d'étayer davantage nos réflexions. Certains d'entre nous, auraient pu expérimenter les scénarios par exemple et dans un échange constructif apporter un autre regard. D'autres scénarios auraient certainement été proposés au regard des pistes de travail évoquées lors de la réunion en octobre.

L'outil numérique dont l'espace collaboratif que nous avons imaginé à travers le site, ne suffit pas à échanger et à construire. Il demeure un outil, numérique, qui permet et « améliore l'action » de communiquer dans l'attente de rencontres « physiques » mais ne remplace en rien la rencontre, l'échange, la discussion autour d'une table « concrète ».

C'est pourquoi dans les conditions actuelles, le groupe Traam de l'académie de Poitiers n'a pas postulé à l'appel à Projet des Traam national en juin 2013.