



Synthèse Traam arts plastiques 2015-2016, académie de Créteil

*Proposition de travail retenue : **expérimentation autour du portfolio numérique, (portfolio individuel, portfolio collectif) sur la question de la trace en arts.***

Dispositif académique : cinq membres du GREID (groupe académique de réflexion et d'expérimentation en informatique disciplinaire) arts plastiques, professeurs en collège.

Modalité d'échanges : une réunion mensuelle depuis septembre avec comme support un groupe dans Viaeduc, sous la responsabilité de Madame Herbet, IA-IPR arts plastiques.

Neuf expérimentations couvrant l'ensemble du collège sont présentées et publiées sur le [site disciplinaire académique](#). Elles sont également indexées dans les Edu'bases. Un développement plus important sur le cycle 4 a été réalisé.

D'une manière générale, les outils utilisés sont très variés : ENT (Espace Numérique de Travail) départemental (Seine Saint-Denis), ENT académique, "Google drive", "OneDrive", réseaux sociaux ("Instagram", "Youtube") ainsi que le matériel : "Ordival" (ordinateur portable distribué par le département du Val de Marne à tous les élèves de 6° depuis cinq ans), smartphone, tablette, appareil photographique numérique.

L'expérimentation du groupe de cette année continue et intensifie celle de l'année passée en terme d'élargissement du groupe initial et du nombre de fiches publiées. Le portfolio numérique interroge la question de la trace en arts plastiques à partir d'un carnet de travail numérique. L'élève opère des sélections et fait des choix en vue d'acquérir des compétences d'autonomie. Il apprend ainsi à se distancier de ses productions : analyse, regard critique, auto évaluation et ouverture aux autres. L'élève est amené à utiliser des outils d'enregistrement (voire de sauvegarde) pour interroger ses productions dans un souci de continuité tout au long de son parcours.

C'est une forme de mémoire "externalisée" qui peut être partagée et publiée avec un souci d'éducation à la citoyenneté numérique, entre compte privé et compte public. Il est donc question d'archivage, d'opération de sélection, de distanciation, de présentation, créant une dynamique qui met en œuvre une temporalité souvent inédite pour l'élève et son travail. Le portfolio numérique est un espace de partage de documents dont l'une des fonctionnalités autorise l'enseignant à interagir directement avec l'élève ("Didapage" : commentaire, "Post-it"...). Il aide à approfondir l'accompagnement individualisé de celui-ci d'une manière complémentaire et novatrice aux différents types de verbalisations.

Résumé des expérimentations pédagogiques :

(le lien permet d'accéder au document complet présenté par l'enseignant)

[M. Lugan, collège Saint Exupéry, Ormesson-sur -Marne, cycle 3, niveau 6°.](#)

Les robots parcourent votre ville

Contexte

C'est la sortie annuelle de découverte de la ville proposée par les professeurs d'histoire-géographie et réalisée par les sixièmes du collège St Exupéry d'Ormesson-sur-Marne qui a été la première étape du projet : l'expérience de ce parcours et les photographies prises avec une tablette numérique et des appareils photographiques numériques en ont constitué la mémoire et la matière.



- ***L'invention, la fabrication, les détournements, les mises en scène des objets.***
- *La narration visuelle.*

La proposition est faite aux élèves d'intégrer des photographies de robots en volume à des images de leur ville avec pour objectif de créer un parcours hybride mêlant réalité et fiction à travers une exploration de l'espace conjuguant pratique de la photographie, du volume et des outils numériques : il s'agit ici de représenter le monde environnant et donner forme à son imaginaire en intégrant l'usage des outils informatiques de travail de l'image (« The Gimp », « LibreOffice Impress ») et de stockage (« OneDrive ») au service de la pratique plastique et de sa mémoire.

PORTFOLIO NUMÉRIQUE ET ORDIVAL



- ***Le numérique en tant que processus et matériau artistiques (langages, outils, supports).***
- *La narration visuelle.*

L'Ordival est un ordinateur portable mis à la disposition de chaque collégien entrant en 6e dans le Val-de-Marne, pour une utilisation à la maison ou au collège. Il a été mis en place par le Conseil Départemental en partenariat étroit avec l'Éducation nationale, le dispositif Ordival permet aux collégiens et à leurs enseignants d'utiliser de nouvelles techniques numériques d'apprentissage.

La pratique des arts plastiques dans cette séquence permet à l'élève d'expérimenter divers outils : du crayon ou de l'encre à des logiciels comme "Paint" ou "Xnview". L'ordinateur portable personnel sert de mémoire(s) (étapes) et archives (les productions). L'élève de sixième avec son portfolio numérique prend de la distance avec ses recherches et ses expérimentations.

Un questionnement est engagé sur le rapport texte et image entre lisibilité et visibilité.

M. Lugan, collège Saint Exupéry, Ormesson-sur-Marne, niveau 5°, cycle 4



- **La narration visuelle.**
- *La conception, la production, et la diffusion de l'œuvre plastique à l'ère du numérique.*

Un objectif de cette proposition faite aux élèves est de permettre de créer et organiser des images en vue de construire une narration visuelle et animée mobilisant des compétences numériques à l'aide d'un logiciel de création de diaporamas (« LibreOffice Impress ») qui va permettre un travail sur le séquençage des images qui sera lui-même mis en mémoire collective par un logiciel de notes collaboratif en ligne (« One Note »).

Le portfolio

de présentation et d'évaluation

Entrée au cycle 4, classe de 5ème

- **La conception, la production, et la diffusion de l'œuvre plastique à l'ère du numérique.**
- *Le numérique en tant que processus et matériau artistique (langages, outils, supports).*

Cette expérimentation est destinée à des élèves du cycle 4. Elle a été mise en œuvre avec l'application en ligne Didapage 2 via le site "novedu.com" et avec les ordinateurs dont les élèves sont dotés à leur entrée en sixième (Ordival).

Elle offre la possibilité de concevoir des mises en page variées en intégrant des ressources telles que des images, des vidéos et des sons. Elle permet aussi à l'enseignant de suivre à distance l'avancement du travail des élèves et d'interagir avec eux. Dans cette expérimentation le portfolio est considéré comme :

- un miroir cognitif des apprentissages
- un support d'évaluation des compétences et des connaissances
- une trace du parcours d'éducation artistique et culturel de l'élève
- un outil pour favoriser l'implication des parents d'élèves dans les apprentissages de leur enfant.



- **La narration visuelle.**
- *La conception, la production, et la diffusion de l'œuvre plastique à l'ère du numérique.*

Le portfolio numérique permet à l'élève de partager ses réalisations, ses connaissances et ses réflexions avec ses pairs, son enseignant, sa famille, son réseau social...

L'élève, dans un premier temps crée un personnage sur papier. Puis il le représente dans un espace faisant paysage. Un développement sur l'observation et la perspective atmosphérique est mis en place avec une réflexion sur le plan dans lequel sont placés les personnages.

Dans un deuxième temps de cette séquence, les élèves doivent élaborer un didacticiel vidéo qui sera publié sur une chaîne "Youtube" ayant pour thème la perspective. Initiation et pratique d'un logiciel simple de montage vidéo sont alors mises en oeuvre.

Ce travail a pour objectif de favoriser la naissance d'un récit alternant images fixes et images en mouvement, descriptions et narrations.



- **Les métissages entre arts plastiques et technologies numériques.**
- *La conception, la production, et la diffusion de l'œuvre plastique à l'ère du numérique.*

Portfolio numérique, "Instagram" et images augmentées. Milieu du cycle 4. Les élèves réalisent dans un premier temps des productions sur le thème de l'eau et de son mouvement (ondes) sur support papier avec différents outils (crayons, peintures) et différents formats qu'ils assembleront en groupe par la suite. Les élèves sont ensuite amenés à utiliser la webcam de leur Ordival afin d'effectuer des captations de leur précédentes productions et la création d'un « gif » animé. Dans un troisième temps, ils ont créé un compte dédié sur "Instagram" (utilisation encadrée du réseau social sous forme de contrainte précise de l'enseignant). Par la suite, ils ont représenté et animer leur avatar comme « image de soi » au format gif. Le dernier temps de cette séquence a été la publication du gif animé sur "Instagram".

Tout ceci a permis de questionner l'image comme simulacre.

PORTFOLIO NUMÉRIQUE, DE L'ÉPHÉMÈRE AU PÉRENNE



- ***La conception, la production, et la diffusion de l'œuvre plastique à l'ère du numérique.***
- *Le numérique en tant que processus et matériau artistique (langages, outils, supports).*

Le portfolio numérique est pensé comme un support virtuel qui gardera la trace des travaux plastiques réalisés par les élèves. Il fait office d'un carnet de bord numérique. Il peut être à la fois l'objet de création et le support de travaux créatifs. Le support est l'application en ligne "Instagram" sur lequel chaque élève crée un compte. Une première réflexion s'organise autour des réseaux sociaux avec l'usage du smartphone.

Le 1% du collège est investi avec les œuvres de Jean-Jules Chassepot dans le but d'organiser une présentation des œuvres autour du regard du spectateur. Les élèves doivent créer une installation. Chaque étape est mise en ligne sur le compte "Instagram" afin de publier dans les réseaux sociaux.

L'installation se fait le révélateur d'un espace, d'un lien. L'espace choisi fait émerger différents récits grâce aux interventions des élèves.

De la conception à la monstration, comment garder trace d'un processus?



- **Les métissages entre arts plastiques et technologies numériques.**
- *La conception, la production, et la diffusion de l'œuvre plastique à l'ère du numérique.*
- *Le numérique en tant que processus et matériau artistiques (langages, outils, supports).*

Les élèves de 3°, dernière année du cycle 4, ont eu à réaliser un « Teaser » dans le cadre de l'élaboration de leur portfolio numérique. Ce teaser est une courte animation qui vise à valoriser leur précédent travail interrogeant la relation entre lisible et visible. Les élèves se demandent comment valoriser et rendre compte de leurs productions. Ils envisagent cette démarche de communication également comme une démarche artistique. Ainsi, la trace est exploitée comme support d'analyse et comme partie intégrante du processus de création. Ils ont utilisé l'application en ligne Powtoon, les travaux numérisés ont été stockés et rendus accessibles par un Google Drive (espace d'archivage et de stockage) via l'ENT itslearning en expérimentation en Seine-Saint-Denis.

M. Péré, collège Robert Doisneau, Dammarie-les-Lys, cycle 4, niveau 4°



- **La présence matérielle de l'œuvre dans l'espace, la présentation de l'œuvre.**
- *L'expérience sensible de l'espace de l'œuvre.*
- *Le dispositif de représentation.*
- *Les métissages entre arts plastiques et technologies numériques.*

Cette expérimentation s'appuie sur une classe à PIE en partenariat avec la Daac de l'académie de Créteil et le Jeu de Paume tout au long de l'année.

L'un des animateurs du Jeu de Paume se déplace en classe au collège à plusieurs reprises et la classe doit venir visiter les expositions. De par Vigipirate, la classe n'a pu se rendre qu'à la rétrospective de Philippe Halsman.

Le thème de travail est « je me mets en scène ». Les élèves ont étudié en cours l'œuvre de P. Halsman puis ont eu une visite conférence de la rétrospective. Ceci permet d'aborder la photographie en tant qu'image construite (mise en scène, élaborée en studio) en opposition avec de la photographie sur le vif, dite de reportage par exemple. Lors de cette sortie les élèves devaient produire une ou plusieurs photographies en se mettant en scène et en profitant du dispositif scénique à l'extérieur du Jeu de Paume. L'ensemble des photographies est mis dans un cloud (Google Drive) afin de constituer un journal de la classe. Elles offrent la possibilité de matériaux futurs pour les incitations suivantes à partir d'une problématique sur la représentation.

Cette expérimentation pédagogique a suivi une progression spiralaire en deuxième année du cycle 4 (4°). Cela a permis d'approfondir le questionnement sur la représentation, qui interroge l'image dans ses relations à la réalité et à la fiction. Différents modes de production et d'expérimentation (photographies, dessins, peintures) et différents formats (vidéoprojection, A4 et raisin) ont été mis en œuvre.