



**MINISTÈRE
DE L'ÉDUCATION
NATIONALE
ET DE LA JEUNESSE**

*Liberté
Égalité
Fraternité*



Synthèse réunion TRAAM Arts Plastiques 2021-2022 18/11/2021 - Lycée Turgot & Gaîté lyrique

M. Vieaux, Inspecteur général Arts Plastiques

Mme Guéraud, IAN Arts Plastiques ac-Limoges

Mme Kaminski, IAN Arts Plastiques ac-Toulouse

Mme Rochereau, IAN Arts Plastiques ac-Rennes

Mme Rodrigues, IAN Arts Plastiques ac-Poitiers

M. Blineau, IAN Arts Plastiques ac-Nantes

M. Chervier, IAN Arts Plastiques ac-Amiens

M. Péré, IAN Arts Plastiques ac-Créteil

M. Miquet, Expert national du numérique éducatif en Arts Plastiques



**Création, adaptation de supports et
de dispositifs d'apprentissage distants en arts
plastiques.**
2021-2022

Plateforme numérique collaborative d'indexation de références artistiques.

Modules de formation.

Productions de ressources numériques d'indexation de références artistiques.

Outils RGPD & carte interactive collaborative de références artistiques.

L'élève-spectateur, l'oral & le numérique.

La galerie virtuelle : une culture en pratique.

Parcours [M@gistère](#)

La galerie virtuelle immersive et collaborative.

**Questionnements
communs.**

Comment collaborer en différents espaces et selon différentes temporalités via le numérique ?

Comment indexer la référence culturelle par l'intermédiaire du numérique ?

Comment articuler les composantes théoriques, plasticiennes et culturelles à l'ère du numérique ?

Comment exposer dans et hors la classe ?

Comment construire des parcours de formation et d'autoformation mettant en jeu ces questionnements ?

**Réflexions sur les
changements induits par le
numérique.**

Démultiplication des sources

Dématérialisation des supports

Immédiateté et virtualité

Transversalité et fonctionnement en réseau


m@gistère

Synthèse réunion TraAM Arts Plastiques 2021-2022

18/11/2021 - Lycée Turgot & Gaîté lyrique



Calendrier



Favoriser les échanges, la mutualisation des ressources dans le [M@gistère TraAm](#) onglet disciplinaire - Arts Plastiques, y poster un bilan intermédiaire (forme libre) avant le **15 janvier 2022**.

Bilan d'étape lors du séminaire des IAN **les 09 et 10 mars 2022 à Paris (à confirmer)**

Transmission définitive des bilans TraAM le **06 juin 2022**.



Quelques préconisations

Ancrer les TraAM dans le [CRCN](#) :
Domaine 2 (Communication et collaboration)
Domaine 3 (Création de contenus)
Domaine 5 (Protection et sécurité).

Rendre compte des compétences numériques développées par les élèves dans les différents scénarios pédagogiques -> [PIX](#)

Développer les bonnes pratiques ([RGPD](#), respect du droit à l'image, élaboration de chartes) afin d'articuler création numérique et citoyenneté numérique.

Ancrer les TraAm dans une démarche collective avec une dimension évaluative du travail engagé en année 1.



LE CRCN C'EST:
- LE CADRE DE RÉFÉRENCE DES COMPÉTENCES NUMÉRIQUES
- LE REMPLAÇANT DU B2I ET DU C2I
- UN CADRE EUROPÉEN: LE DIGCOMP
- 5 DOMAINES ET 16 SOUS-DOMAINES



L'élève-spectateur, l'oral & le numérique.

© ac-Limoges/ac-Poitiers

Deux axes de travail interagissent :

- Comment le numérique permet d'exposer et de diffuser les productions des élèves ?
- Comment le numérique permet d'exposer et de diffuser les oeuvres d'artistes et les écrits d'artistes, de commissaires et de critiques ?

Un travail se développe sur l'usage des réseaux sociaux. Comment les artistes s'en saisissent ? Quels en sont les enjeux ? Diffusion, viralité, prolifération, la question de l'original et de sa reproduction.

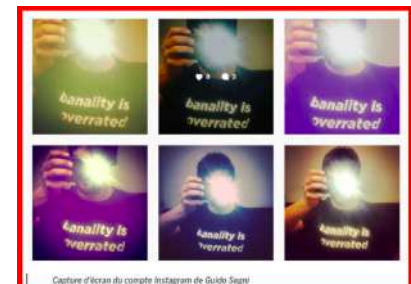
Les artistes par cette pratique questionne le statut même de l'oeuvre d'art. Par extension, il y a un enjeu d'éducation aux médias dans le cadre de notre enseignement. Comment ce travail s'articule dans la classe et hors la classe par l'intermédiaire du réseau social ? Au-delà de la crise sanitaire, la réflexion qui s'engage porte sur la capacité à maintenir du lien en engageant les élèves dans une pratique à dimension artistique dans et lors la classe. Le réseau social est un outil permettant de travailler la trace du cours d'arts plastiques. Il est une mémoire externalisée (Bernard Stiegler) du cours. Le réseau social permet d'édifier différentes strates temporelles.

Cette réflexion s'adosse à différents parcours de formation notamment la formation ENSA sur le commissariat d'exposition. Ainsi, la compétence exposer se pense tant du point de vue physique que virtuel. Un questionnement soulevé par le [FRAC Poitou-Charente](#) via son arthotèque, par les galeries numériques référençant des [documents d'artistes](#) de Nouvelle-Aquitaine.

L'exposition numérique est protéiforme, elle est à la fois la mémoire d'une exposition physique, son prolongement, une archive, une exposition à part entière, ...



dd/a



Capture d'écran du compte Instagram de Guido Segni

Guido Segni - [compte Instagram](#)

Outils RGPD & carte interactive collaborative de références artistiques.
© ac-Toulouse



Une réflexion s'engage sur le développement d'un outil applicatif de géolocalisation des oeuvres d'art sur le territoire de l'académie de Toulouse via la plateforme [Openstreetmap](#).

Les oeuvres d'art référencées sont des oeuvres installées dans l'espace public tel le 1% artistique, des ateliers d'artiste, des oeuvres d'art présentent dans les musées. A chaque localisation d'une oeuvre d'art y est associée un geste plastique allant du geste sculptural au geste numérique. Il s'articule une dimension culturelle avec une dimension plasticienne et théorique.

Une attention particulière est portée sur le choix d'outils numériques Open source et [RGPD](#) ([La Digitale](#), [apps.education.fr](#), [la Quizinière...](#)) La connexion aux différentes plateformes numériques s'effectuera via les ENT, une façon de se logger en toute sécurité pour toute la communauté éducative.

Un [Digipad](#) est créé afin de mutualiser les réflexions et questionnements dans et hors la classe. Ce projet tente de développer dans le cadre du cours l'analyse de pratique par le biais de capsule-vidéo, de story-telling. L'élève s'engage dans une pratique plastique entrant en résonance avec des pratiques d'artistes. Par analogie avec le cinéma, il en est l'acteur, le réalisateur, le producteur et le diffuseur.

Les différents scénarios pédagogiques produits donneront lieu à la construction de parcours de formation sur [M@gistère](#) sous la forme de modules de formation et/ou d'autoformation.



OpenStreetMap

LA DIGITALE

Le numérique éducatif libre et responsable

 **apps.education.fr**

 **Quizinière®**

m@gistère

Parcours M@gistère
La galerie virtuelle immersive et collaborative.
© ac-Créteil

[Collabor@classe](#) est un projet qui se développe sur plusieurs départements dans une configuration synchrone ou asynchrone autour de la création de galeries virtuelles immersives sur la plateforme [Frame.Vr](#).

La plateforme est développée en Javascript ce qui permet un accès via n'importe quel navigateur. Ces galeries virtuelles immersives sont un espace de mutualisation et de collaboration multimédia inter-établissements. Ces galeries évoquant l'univers du jeu vidéo permettent aux élèves de jouer le rôle de commissaire d'exposition en disposant leurs travaux numériques dans l'espace virtuelle immersif.

Fort de cette expérience, le projet se développe vers la création d'une salle des professeurs virtuelle immersive en tant que lieu d'échange, de formation entre pairs autour de pratiques coopératives en synchrone ou asynchrone. Les questions d'organisation spatiale à des fins didactiques s'appuie sur le dispositif [Archiclasse](#). Sont à penser les différents éléments constitutifs de cette salle des professeurs (casiers des compétences, étagères aux ressources, panneau d'affichage des problématiques, ...). Ce projet entre en résonance avec la « [Petite fabrique](#) » à Nantes dans une dynamique de vouloir rompre l'isolement de l'enseignant d'arts plastiques et dans une volonté de développer les compétences professionnelles. Le principe d'autorégulation fondé sur des règles de travail est central dans ce type de dispositif avec la possibilité de créer une charte des règles collaboratives s'appuyant sur les règles de vie et citoyennes.

Ce travail collégial donnera lieu à la création d'un parcours d'autoformation sur [M@gistère](#) sur la création de galeries virtuelles immersives qui s'articulera entre temps synchrones et asynchrones.



La galerie virtuelle :
une culture en pratique.
© ac-Nantes

Le projet consiste en la création de galeries virtuelles à vocation pédagogique questionnant les composantes plasticiennes, théoriques et culturelles. Ces galeries virtuelles sont pensées comme des espace de publication, comme des collections de ressources culturelles ou de productions d'élèves faisant écho aux pratiques de l'archivage des artistes ou des structures culturelles.

Ces galeries virtuelles s'assimileraient à des carnets de recherche prenant la forme de portfolios numériques soulevant la question de la rencontre entre la parole de l'artiste et de l'élève. Quels en sont les enjeux et les formes possibles ?

Ce travail engage une dimension temporelle où l'oeuvre doit être gardée en mémoire pour faire référence. En cela, ce dispositif interroge la référence. Qu'est-ce qui fait référence ? Que faut-il pour qu'il y ait référence ?

Plus largement, quelles traces du cours doit conserver l'élève dans son parcours [EAC](#) scolaire ? Un travail dans les ENT ([E-Lyco](#)) se développe afin de donner la possibilité aux élèves de créer leurs propres collections de ressources culturelles dans une forme d'autoculturation initié en classe ou hors la classe.

Ce projet souhaite développer chez l'élève la volonté de construire une culture commune.

Le site [InSitu](#) de l'académie de Nantes peut se présenter également comme le support de ces expérimentations collectives.

InSitu
arts plastiques
EXPOSER



e-lyco



Présentation de la Gaîté Lyrique <https://gaite-lyrique.net/>

Structure culturelle d'exposition et de promotion des arts numériques et des cultures émergentes.

Exposition immersive [Faire corps - Adrien M & Claire B](#)

Festival du [Paris Podcast festival](#)

Projet [Il était des voix](#)

Atelier - L'Académie du Podcast par Ausha avec la production de podcasts en son [binaural](#) - expérience immersive sonore.

Festival international de films sur la musique - 7e édition - [FAME](#)

Sur les traces de [XPUJIL](#), par Nova Materia - Une performance binaurale en quatre parties autour de l'album XPUJIL.

Exposition [Détour](#) par Visual Système sculpture audiovisuelle immersive.

