



2018- 2019

TRAAM ARTS PLASTIQUES

Région pluriacadémique Nouvelle Aquitaine
Bordeaux / Limoges / Poitiers



La classe atelier ou laboratoire à l'ère du numérique : nouvelles postures et temporalités de travail.

INTITULÉ INTER-ACADÉMIQUE : MODULARITÉ DE LA CLASSE ET DES ESPACES POUR APPRENDRE À L'ÈRE DU NUMÉRIQUE

Penser la classe atelier ou laboratoire à l'ère du numérique nous a conduit à réfléchir à la modularité de la classe et des espaces pour enseigner en arts plastiques.

La réforme du collège de 2016 a remis en lumière une question récurrente de la pédagogie : quels espaces pour quels apprentissages ?

Les modalités d'enseignement que sont la démarche exploratoire, la démarche de projet l'accompagnement personnalisé, les enseignements interdisciplinaires, la différenciation, ...etc. nous ont obligé à repenser les espaces de travail, dans la salle de classe et hors de la salle de classe avec comme levier l'appui du numérique, mais aussi à re-questionner le rapport irréductible au temps, aux matériaux, aux outils, aux supports, aux références, aux types d'intervention et aux modalités d'évaluation.

Les nouveaux programmes du lycée nous invitent également à re-penser les espaces et le temps au service des apprentissages à l'ère du numérique.

En CPES CAAP, la spatialité et la temporalité numériques se superposent à l'espace et au temps physiques, en questionnant les contours de l'espace de travail et d'apprentissage.

Pour lancer les travaux, nous sommes partis d'un questionnement : quelle est la qualité première d'une tablette, d'un ordinateur portable ou d'un smartphone ? Leur mobilité, à l'instar du mobilier qui équipe les salles d'arts plastiques, voire des galeries d'établissement.

Les trois équipes de la Région pluriacadémique Nouvelle Aquitaine des trois académies (Bordeaux, Limoges et Poitiers) ont réfléchi et expérimenté l'articulation des espaces, du temps et du numérique confortant le parcours de formation des élèves en arts plastiques (du 1er degré à la CPES CAAP) et le projet d'enseignement de l'enseignant.

MODULARITÉ DE LA CLASSE ET DES ESPACES POUR APPRENDRE À L'ÈRE DU NUMÉRIQUE

Sommaire

Académie de BordeauxPage 4

Académie de LimogesPage 22

Académie de PoitiersPage 92

TRAAM

Académie de Bordeaux

DE LA CLASSE D'ARTS PLASTIQUES A L'ATELIER COMME TERRITOIRE DE PÔLES D'ACTIVITÉ

Ce premier groupe de TraAM de l'académie de Bordeaux, est composé d'une équipe de 6 personnes (Pauline Caillet (collège), Mathieu Caussé, IAN (lycée), Nathalie Grébert (collège et lycée), Laura Guerra Serres (collège et lycée), Rachel Luppi (collège), Olivier Richardot (collège)), auxquelles se sont ponctuellement greffées Lucile Gobert (collège ; nouvellement installée dans son établissement, souhaitant développer sa pratique du numérique et trouver des dispositifs spatiaux autres pour sa classe) et Alexiane Riou (professeur stagiaire MEEF 2 désireuse d'expérimenter différentes séquences liées au numérique). Groupe accompagné par l'IA-IPR, Académies de Poitiers et de Limoges, Michel Herreria.

Ce panel a permis de couvrir un ensemble varié de contextes d'enseignements (collège et lycée, établissement urbain, péri-urbain et rural, classes d'une vingtaine à une trentaine d'élèves).

Il ne s'agissait pas de créer une équipe de personnes déjà expertes dans le champ du numérique, mais de rassembler dans un petit groupe de travail des collègues disciplinaires désireux avant tout de réfléchir à leur «ère de faire».

La mis en œuvre de séquences numériques ne constitue pas un noyau central du projet pédagogique des enseignants du groupe de travail. Néanmoins, tous s'attachent à réaliser au moins une fois par an et par niveau une séquence liée au numérique, privilégiant parfois selon le niveau la complexité de l'approche (par exemple : image fixe avec les 6^e-5^e et image animée avec les 4^e-3^e).

Il avait été émis la possibilité de travailler de manière commune sur une même séquence (ou une même problématique), et ce voire au même moment afin d'envisager des échanges inter-établissements.

Mais la difficulté organisationnelle a rendu cela impossible (déroulé pédagogique et impératifs administratifs propres à chacun, équipement, usage des outils afin d'échanger entre collègues et entre élèves...).

Les séquences :

- « Le temps qui passe / A mon rythme » (réalisation d'une série de trois photographies associées à une retouche numérique afin de donner une image du temps)
- « Surpriiiiise ! » (différentes séquences liées à l'image-mouvement mêlant dispositifs de proto-cinéma et film d'animation) ;
- « Mise en page » (mise en scène d'un tableau vivant d'après des œuvres existantes. Mêle réalisations de costumes, de décors... et imagerie numérique)
- « En mouvement » (films d'animation en stop-motion ; mise en œuvres du numérique pour la création d'effets spéciaux) : courts métrages muets (sur le modèle de Charlie Chaplin, Buster Keaton et Georges Méliès)
- « Mise en abyme du bizarre » (séquence de 6 à 9 images) ; projet de co-création d'une élève de terminale, Mathilde Devinat, basé sur la création et la retouche d'images échangées via mail avec l'artiste Geörgette Power ; impression finale d'un « livret » (le projet fait suite a une rencontre du groupe classe avec l'artiste autour de la médiation du 1% culturel et artistique du lycée, réalisé par lui et deux autres personnes alors qu'il y était encore élève).
- « Portrait photographique » (en lien avec la photographe Nahia Garat et l'association Begirada).
- « Polyptyque d'écrans » (polyptyques d'images fixes ou animées réalisé à partir de smartphones et composé de ceux-ci, associés ou non à une tablette, une vidéoprojection...).

Chapitrage :

Revenant aux bases et afin de nous guider, nous nous sommes « redemandés » : « A quoi sert le numérique au sein du cadre scolaire et de la salle d'arts plastiques (après tout bien d'autres moyens-techniques... ne sont pas utilisés) ? » Trois termes, correspondant aux contenus des programmes, peuvent circonscrire ces usages du numérique : se documenter, créer, diffuser. Ils guident le chapitrage de cette synthèse des échanges du groupe de travail.

On retrouve ces trois usages du numérique dans ce que nous avons appelé ci-dessous « points d'ancrage », qui se présentent parfois comme des phases et qui sont repérables de manière commune dans le déroulé des différentes séquences du TraAM chez tous les enseignants. Ces éléments ont guidé le chapitrage de cette synthèse.

Le choix de produire celle-ci sous la forme d'un texte unique qui mêle aspects concrets et considérations plus théoriques a notamment été amené par le fait que la plupart des séquences ont abordé, sans concertation préalable, une approche du numérique sous le même angle technique de l'image animée. Les séquences d'une autre nature se sont naturellement inscrites dans des questionnements similaires.

Nous verrons que si les outils numériques possèdent des qualités propres qui amènent à penser singulièrement l'espace-temps de la séquence d'arts plastiques, ils n'impactent pas autrement spécifiquement celle-ci que d'autres techniques qui, elles aussi, ont leurs besoins propres.

En ce sens, le numérique ne constitue pas un champ à part mais une approche parmi d'autres au service d'une expressivité signifiante. Dès lors il nous est apparu important de cibler ce que pouvait être la salle d'arts plastiques au service des apprentissages : un atelier doté de pôles d'activités, dont le numérique, et qui, bien que compris en référence au programme national, ne peuvent être construits que dans l'élaboration d'un projet pédagogique local.

1 / Élèves et usages du numérique : un constat initial

2 / Se documenter : point d'ancrage « référencement / culture »

3 / Créer : point d'ancrage « technique » et « réalisation »

4 / Diffuser : point d'ancrage « monstration » : présentation, exposition, diffusion, médiation 5 / La salle d'arts plastiques envisagée comme un atelier composé de pôles d'activité

Travail Académique Mutualisé (TraAM)

DE LA CLASSE D'ARTS PLASTIQUES A L'ATELIER COMME TERRITOIRE DE PÔLES D'ACTIVITE

2018-2019

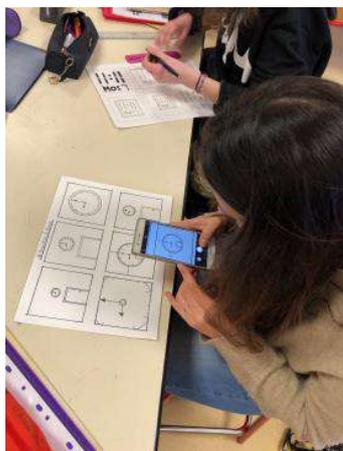
Thème national

« La classe atelier ou laboratoire à l'ère du numérique : nouvelles postures et temporalités de travail ».

Thème inter-académique Nouvelle-Aquitaine

« Modularité de la classe et des espaces pour apprendre à l'ère du numérique ».

Groupe de travail
Bordeaux

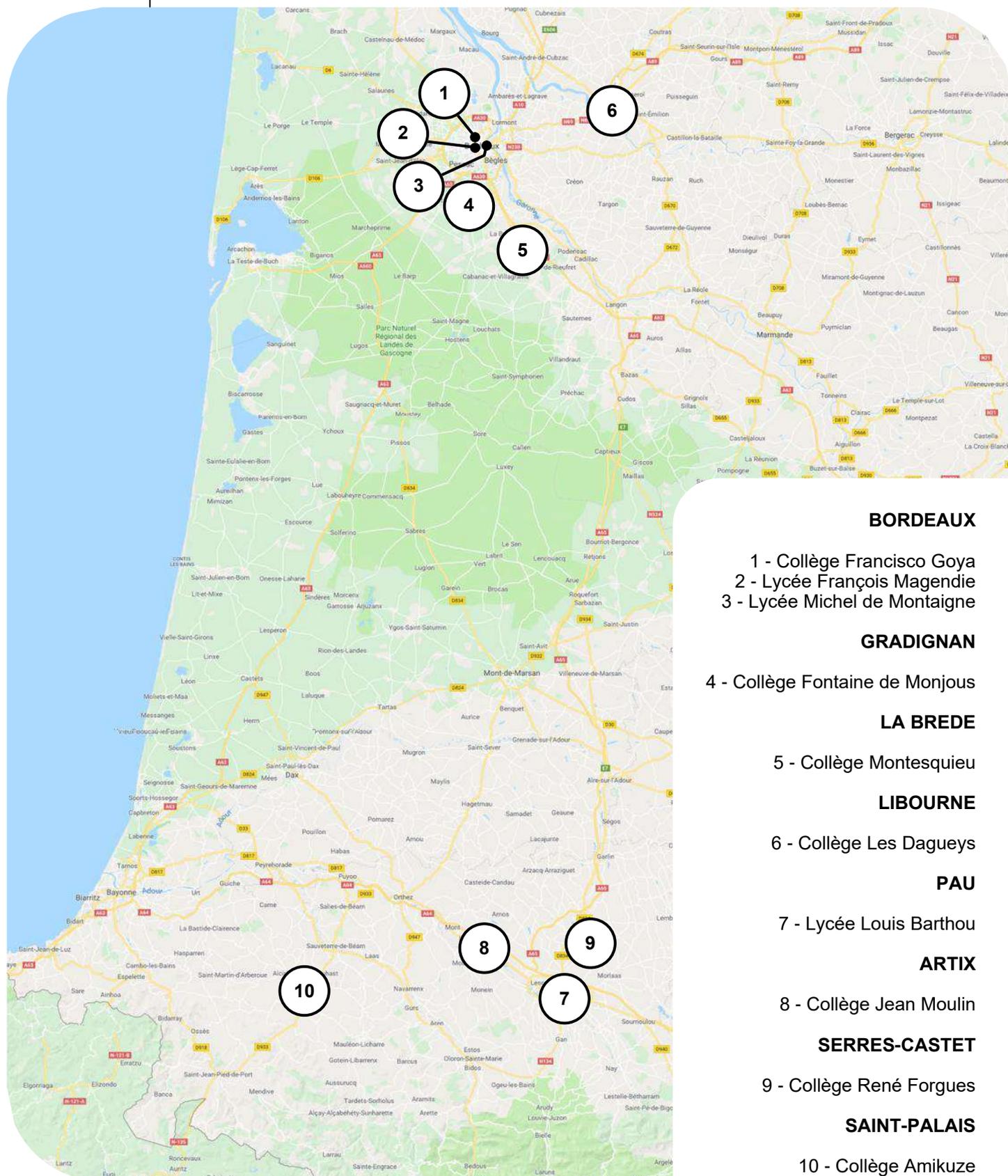


Lien internet

<https://ent2d.ac-bordeaux.fr/disciplines/arts-plastiques/2019/06/19/traam-2018-2019/>

(<http://eduscol.education.fr/cid98083/les-travaux-academiques-mutualises-traams-des-laboratoires-des-pratiques-numeriques.html>)

Les établissements sur le territoire aquitain



BORDEAUX

- 1 - Collège Francisco Goya
- 2 - Lycée François Magendie
- 3 - Lycée Michel de Montaigne

GRADIGNAN

- 4 - Collège Fontaine de Monjous

LA BREDE

- 5 - Collège Montesquieu

LIBOURNE

- 6 - Collège Les Dagueys

PAU

- 7 - Lycée Louis Barthou

ARTIX

- 8 - Collège Jean Moulin

SERRES-CASTET

- 9 - Collège René Forgues

SAINT-PALAIS

- 10 - Collège Amikuze

INTRODUCTION

Ce premier groupe de TraAM de l'académie de Bordeaux est composé d'une équipe de 6 personnes (Pauline Caillet (collège), Mathieu Caussé (lycée), Nathalie Grébert (collège et lycée), Laura Guerra Serres (collège et lycée), Rachel Luppi (collège), Olivier Richardot (collège)) auxquelles se sont ponctuellement greffées Lucile Gobert (collège ; nouvellement installée dans son établissement, souhaitant développer sa pratique du numérique et trouver des dispositifs spatiaux autres pour sa classe) et Alexiane Riou (professeur stagiaire MEEF 2 désireuse d'expérimenter différentes séquences liées au numérique). Ce panel a permis de couvrir un ensemble varié de contextes d'enseignements (collège et lycée, établissement urbain, péri-urbain et rural, classes d'une vingtaine à une trentaine d'élèves).

Il ne s'agissait pas de créer une équipe de personnes déjà expertes dans le champ du numérique, mais de rassembler dans un petit groupe de travail des collègues disciplinaires désireux avant tout de réfléchir à leur « manière de faire ».

La mise en œuvre de séquences numériques ne constitue pas un noyau central du projet pédagogique des enseignants du groupe de travail. Néanmoins, tous s'attachent à réaliser au moins une fois par an et par niveau une séquence liée au numérique, privilégiant parfois selon le niveau la complexité de l'approche (par exemple : image fixe avec les 6°-5° et image animée avec les 4°-3°).

Il avait été émis la possibilité de travailler de manière commune sur une même séquence (ou une même problématique), et ce voire au même moment afin d'envisager des échanges inter-établissements.

Mais la difficulté organisationnelle a rendu cela impossible (déroulé pédagogique et impératifs administratifs propres à chacun, équipement, usage des outils afin d'échanger entre collègues et entre élèves...).

Les séquences

- « Le temps qui passe / A mon rythme » (réalisation d'une série de trois photographies associées à une retouche numérique afin de donner une image du temps) ;
- « Surpriiiiiise ! » (différentes séquences liées à l'image-mouvement mêlant dispositifs de proto-cinéma et film d'animation) ;
- « Mise en page » (mise en scène d'un tableau vivant d'après des œuvres existantes. Mêlé réalisations de costumes, de décors... et imagerie numérique) ;
- « En mouvement » (films d'animation en stop-motion ; mise en œuvres du numérique pour la création d'effets spéciaux) ;
- Courts métrages muets (sur le modèle de Charlie Chaplin, Buster Keaton et Georges Méliès) ;
- « Mise en abyme du bizarre » (séquence de 6 à 9 images) ;
- Projet de co-création d'une élève de terminale, Mathilde Devinat, basé sur la création et la retouche d'images échangées via mail avec l'artiste Geörgette Power ; impression finale d'un « livret » (le projet fait suite à une rencontre du groupe classe avec l'artiste autour de la médiation du 1% culturel et artistique du lycée, réalisé par lui et deux autres personnes alors qu'il y était encore élève).
- « Portrait photographique » (en lien avec la photographe Nahia Garat et l'association Begirada).
- « Polyptyque d'écrans » (polyptyques d'images fixes

ou animées réalisé à partir de smartphones et composé de ceux-ci, associés ou non à une tablette, une vidéoprojection...).

Le hasard a fait que la majorité des séquences ont investi l'image animée. De même, toutes ont mis en œuvre un travail de groupe (faut-il voir là l'impact de l'aspect technique d'une séquence numérique ou un aspect incitatoire dans le fait d'utiliser ces outils ?) et la majorité ont lié pratique non numérique et pratique numérique.

Chapitrage

Revenant aux bases et afin de nous guider, nous nous sommes « redemandés » : « A quoi sert le numérique au sein du cadre scolaire et de la salle d'arts plastiques (après tout bien d'autres moyens-techniques ne sont pas utilisés) ? »

Trois termes, correspondant aux contenus des programmes, peuvent circonscrire ces usages du numérique : se documenter, créer, diffuser. Ils guident le chapitrage de cette synthèse des échanges du groupe de travail.

On retrouve ces trois usages du numérique dans ce que nous avons appelé ci-dessous « points d'ancrage », qui se présentent parfois comme des phases et qui sont repérables de manière commune dans le déroulé des différentes séquences du TraAM chez tous les enseignants. Ces éléments ont guidé le chapitrage de cette synthèse.

Le choix de produire celle-ci sous la forme d'un texte unique qui mêle aspects concrets et considérations plus théoriques a notamment été amené par le fait que la plupart des séquences ont abordé, sans concertation préalable, une approche du numérique sous le même angle technique de l'image animée. Les séquences d'une autre nature se sont naturellement inscrites dans des questionnements similaires.

Nous verrons que si les outils numériques possèdent des qualités propres qui amènent à penser singulièrement l'espace-temps de la séquence d'arts plastiques, ils n'impactent pas autrement spécifiquement ou plus celle-ci que d'autres techniques qui, elles aussi, ont leurs besoins propres.

En ce sens, le numérique ne constitue pas un champ à part mais un moyen parmi d'autres au service d'une pédagogie et d'une expressivité signifiante. Par contre, il entre pleinement dans cette possibilité d'envisager la classe d'arts plastiques comme « laboratoire de travail ».

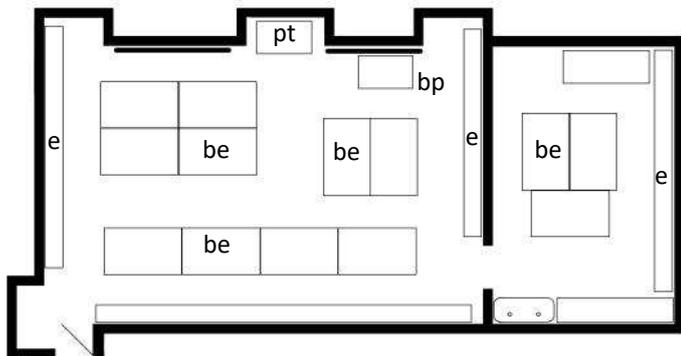
Il nous est donc apparu que le questionnement du TraAM ne pouvait que s'insérer dans un autre plus vaste qui amène à préciser chaque projet pédagogique local, et ce dans la perspective d'une salle d'arts plastiques pensée comme un atelier composé de « pôles d'activité » pérennes pour certains, ponctuels pour d'autres.

- 1 / Élèves et usages du numérique : un constat initial
- 2 / Se documenter : point d'ancrage « référencement / culture »
- 3 / Créer : point d'ancrage « technique » et « réalisation »
- 4 / Diffuser : point d'ancrage « monstration » : présentation, exposition, diffusion, médiation
- 5 / La salle d'arts plastiques envisagée comme un atelier composé de pôles d'activité

Les salles d'arts plastiques

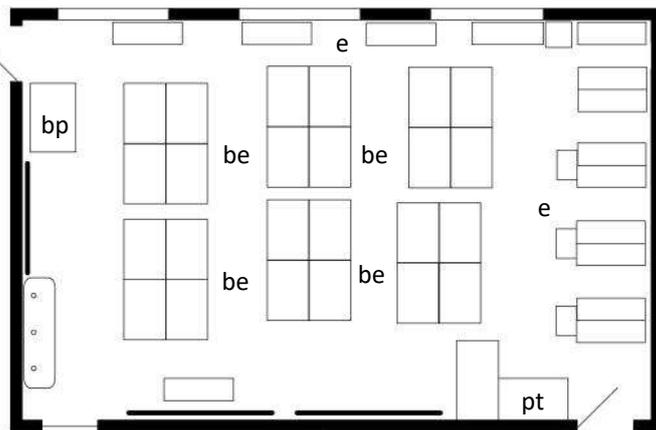
3

Lycée Michel de Montaigne,
Bordeaux



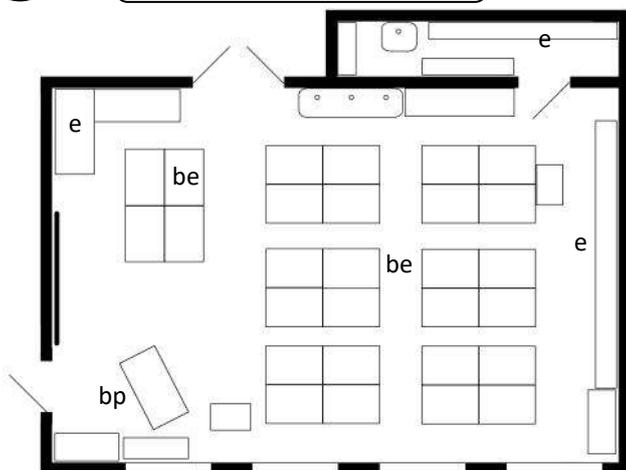
5

Collège Montesquieu,
La Brède



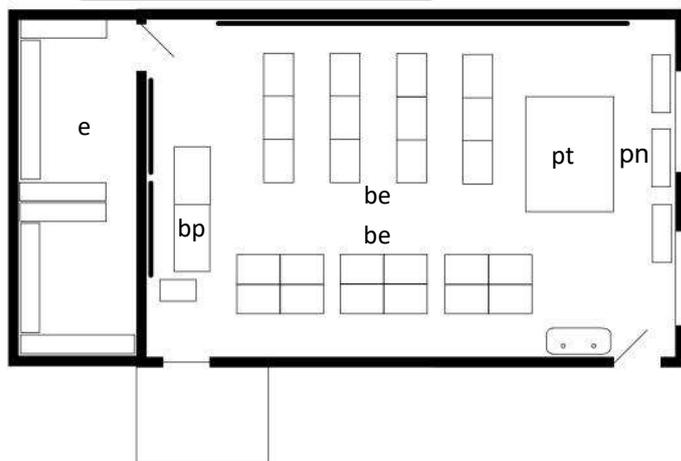
6

Collège Les Dagueys,
Libourne



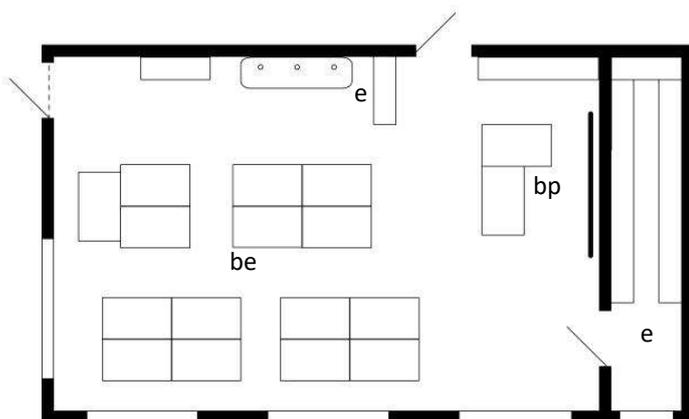
8

Collège Jean Moulin,
Artix



9

Collège René Forgues,
Serres-Castet



bp

Bureau enseignant

be

Bureau élève

pt

Plan de travail

pn

Point numérique

o o

Point d'eau

e

Rangement...

— Affichage (vidéoprojection, affichage mural...)

Les salles d'arts plastiques sont typiquement constituées de la même manière : bureau enseignant plus ou moins décentralisé, bureaux élèves en îlots, présence de rangements (éventuellement d'une réserve), point d'eau, zones d'affichage (affichage mural, vidéoprojection). Le vidéoprojecteur sert avant tout à la diffusion d'information (sujet, références, travaux d'élèves...) et assez peu aux réalisations).

La salle possède parfois des coins spécifiques : plan de travail, zone de découpe ou de collage, zone culture... Mais la disposition initiale de la salle ne permet pas vraiment d'installer de véritables « pôles d'activité » variés et pérennes qui seraient à même d'enrichir la démarche de chaque élève (chacun se dirige vers la technique dont il a besoin pour son projet).



Salle d'arts plastiques du collège Amikuze, Saint-Palais

1 / ELEVES ET USAGES DU NUMERIQUE : UN CONSTAT INITIAL

Au-delà de l'accès au numérique-ressource (web, jeu, visionnage de film, écoute de musique...), les élèves font un usage quotidien non scolaire du numérique créatif, tant dans sa forme textuelle, sonore que visuelle : SMS, MMS, mails, photographies et vidéographies (selfies, groupes, documentaires, petites fictions avec ou sans effets...).

Le smartphone apparaît comme le premier des terminaux, et supprime aujourd'hui l'ordinateur, portable ou non ; la tablette, moins pratique déjà de par sa taille, reste un outil secondaire.

Certes :

- Ces pratiques non scolaires permettent la mise en œuvre de certaines compétences (motrices, d'attention, sociales, logiques, linguistiques, culturelles...);
- Les élèves reconnaissent et font usage des caractéristiques plastiques ou « esthétiques » des outils numériques, et ce notamment dans le cadre d'une pratique élargie du « portrait » et de l'image (son quotidien : soi, ses proches, ses lieux, ses architectures... Un « rendre compte » lié au ludique, à l'entre soi, pour s'amuser).

Mais :

- Les compétences induites par ces pratiques, nécessaires au bon usage de telle ou telle application par ailleurs élaborées pour être les plus intuitives et faciles d'utilisation possible (pas de confrontation à l'échec), sont abordées dans une approche très « instinctive ». Il ne s'agit pas de comprendre et de maîtriser une logique du numérique mais juste de produire une ressource permettant la satisfaction immédiate d'une demande. Ainsi, tout un ensemble de « filtres » sont accessibles de manière automatisée, de la colorisation au montage automatique. Aucune véritable approche plastique réflexive n'est mise en œuvre, si bien qu'en plus des postures communes adoptées (selfies...), les productions venant des élèves finissent par avoir une certaine homogénéité, uniformité.
- À l'instar d'autres pratiques personnelles annexes (danse, théâtre, musique, sport...), le numérique semble trouver peu d'écho « spontané » dans leurs réalisations scolaires. Les élèves ne voient pas ces pratiques personnelles comme initiatrices potentielles d'œuvres plastiques suffisamment « sérieuses ». Elles restent donc étrangères à ce qui à leurs yeux est de l'ordre du « travail » (le scolaire). Cet écart entre vie de l'élève et dispositif pédagogique peut se comprendre :
 - Par la nature des séquences, du cadre scolaire, et des a priori qui y sont liés, ensemble qui ne favorise pas toujours un tel rapprochement (position dominante de l'enseignant souvent présenté comme le seul sachant et à même de susciter forme et sens ; le cadre scolaire est alors perçu comme le lieu d'une seule transmission par le travail, et non d'un partage) ;
 - Par la persistance d'une culture artistique qui voudrait qu'une « vraie œuvre » soit aujourd'hui encore de l'ordre d'une peinture, d'une sculpture ou d'un dessin, le tout dans un rapport au figuratif et au narratif maîtrisé. Et même dans ce cadre, peu d'élèves font usage d'une palette graphique,

de la fonction « touch » des tablettes ou des smartphones, et encore moins des souris ou du trackpad, bien peu pratiques, pour dessiner. Photographie et film d'animation restent minoritaires.

Ainsi, si l'usage du numérique est largement développé, sa compréhension reste très restreinte et semble nécessiter de la part des élèves une « nouvelle » ou « autre » confrontation avec celui-ci.

La question se pose dès lors dans les deux sens : comment amener cette pratique personnelle des élèves au sein du scolaire et comment faire en sorte que la pratique scolaire influence le hors classe (c'est-à-dire atteigne son but : « donner forme et sens » à la personne, à sa vie) ?

Les séquences d'arts plastiques peuvent par ailleurs rejoindre les objectifs visés par des dispositifs comme l'E.M.I. (Education aux Médias et à l'Information : <http://eduscol.education.fr/cid72525/l-emi-et-la-strategie-du-numerique.html>), le nouvel enseignement de 2de Sciences Numériques et Technologie, ou la plateforme d'évaluation des compétences numériques Pix (<https://pix.fr/>).

2 / SE DOCUMENTER : POINT D'ANCRAGE « REFERENCEMENT / CULTURE »

Qu'est-ce qu'une culture ? Une culture commune ? Personnelle ? Comment y accède-t-on ? Comment s'élabore-t-elle ? Comment se transmet-elle ou se partage-t-elle ?

La culture est associée aux références. Elles sont incitatives, culturelles ou techniques, présentes dès le début et tout au long de la séquence, et concernent cette dernière au sens large à travers une approche plus générique des arts plastiques (œuvres pas uniquement numériques par exemple). La part culturelle est aussi l'occasion d'aborder un vocabulaire spécifique réactivé tout au long de la séquence (point de vue, cadrage...), et, dans une moindre mesure, la pratique de la prise de note dessinée (papier).

Dans le cadre scolaire, deux types de culture sont confrontées :

- Celle des enseignants, qui se traduit d'une part par celle qui est nécessitée par la séquence, et de l'autre par celle qui fait « la nature-la personnalité de l'enseignant ». La fondation d'une culture commune passe par des références ciblées liées aux séquences et partagées avec tout le groupe classe. Des références emblématiques. Dans ce cadre, soit l'enseignant déploie un ensemble de références, charge à l'élève d'archiver pour lui celles qui lui sont « le plus proche », soit il présente un nombre restreint de références à connaître.
- Celle des élèves, souvent peu prise en compte car abordée comme « mineure », devant évoluer, être enrichie... Dans le cadre des arts plastiques, cette culture du « tout venant » de l'élève doit être amenée vers l'artistique avec les possibilités données d'un discernement dans le flux d'images (lien à l'EMI...) et d'une appropriation.

Le groupe de travail TraAM a pu noter qu'il est plus enrichissant de pouvoir faire coexister des références emblématiques au côté de ce qui est important pour soi, tant côté enseignant que côté élève.

D'autant que l'accès aux éléments culturels et à leurs territoires d'existence est aujourd'hui démultiplié ; le cadre scolaire, la salle de classe, le manuel... ne constituent plus sur

ce point de vue l'espace d'apprentissage et de découverte unique. L'élève arrive déjà doté d'une culture artistique. L'enseignant doit pouvoir tenir compte de ces aspects au sein de son dispositif.

Ainsi, la diffusion habituelle à l'ensemble du groupe classe de reproductions d'œuvres par vidéoprojection peut être avantageusement complétée par d'autres dispositifs permettant un accès plus individualisé, à qui le souhaite quand il le souhaite : « mur d'images », documents papiers... mais aussi terminal numérique (interactif et plus complet) qui ouvrira la salle de classe à un environnement de travail numérique (ENT), à des disques durs accessibles localement ou en ligne, à des ressources communes en ligne (Eduthèque, BRNE...).

De même, il peut paraître important pour l'élève de pouvoir sortir de la salle d'arts plastiques pour aller au CDI quand il le juge opportun, et pas nécessairement lorsque l'ensemble du groupe y est convié par l'enseignant.

Exposer des œuvres au sein de l'établissement ou de la classe permet une rencontre avec des œuvres originales (artothèque, projet spécifique...). Un tel dispositif peut s'enrichir de la venue d'un professionnel du monde de l'art (artiste, critique, galeriste...), donnant à la culture artistique un aspect « vivant » et pas uniquement patrimonial.

Dans de tels dispositifs qui s'appuient sur cette démultiplication (et délocalisation) des territoires de culture, tous les élèves ne font pas forcément la même chose au même moment, et peuvent acquérir la conscience et la maîtrise d'une culture propre et non uniquement transmise.

Par extension, la culture artistique, dans une approche plus générale, peut aussi être amenée par des références annexes, non forcément liées à une séquence (et donc au « sérieux de l'évaluation »), mais à une actualité, une découverte... Une sorte de « vrac » partagé sur peu de temps ou accessible de manière individuelle, comme une parenthèse récréative que tant l'enseignant que l'élève pourraient peupler (sessions « Arte creative » - « L'atelier A » (5-7mn ; <https://www.arte.tv/fr/videos/RC-014311/l-atelier-a/>) ; « Voulez-vous un dessin ? » du Centre Pompidou (<https://www.centrepompidou.fr/fr/cpv/theme/voulezvousundessin>)...).

Des sorties spécifiques ont pu enrichir certains des dispositifs mis en œuvre. On citera les visites à l'exposition organisée par Cap Sciences (Bordeaux) sur les effets spéciaux : « Effets spéciaux, crevez l'écran ! » (13 octobre 2018 - 10 juin 2019). L'exposition, plutôt destinée à des collégiens selon les enseignants, s'organise en une sorte de FabLab dans lequel l'espace d'exposition devient un espace d'action. Les enseignants, présents, n'ont pas « la main » sur les ateliers (L'accréditation, Le plateau des trucs, L'atelier des acteurs, Le studio de post-production, Les « objets cultes »), mais des médiateurs accompagnent les petits groupes d'élèves constitués (environ 15 personnes). La participation aux ateliers et les productions réalisées peuvent directement être mises en ligne via Vimeo. Les références amenées par la structure reprennent ou complètent celles amenées par les enseignants. Les ateliers permettant d'aborder un vocabulaire ré-investi ensuite en classe. Pratiquer permet d'ancrer, pour soi, une culture.

On peut noter l'intérêt de l'expérimentation de la « fabrique concrète » des effets spéciaux à l'ancienne. Ceux-ci, souvent perçus comme du « bricolage simpliste », peuvent alors être vus dans leur complexité et leur matérialité. Non pas un « travail écranique » dans lequel le geste est réduit au minimum, mais une implication du corps physique. Cette matérialité de la pratique plastique, au côté d'une

pratique du numérique, semble développer un attrait et un intérêt chez les élèves. Le « fabriquer avec ses mains » devient plus perceptible. On rejoint là la remarque faite par les élèves de manière récurrente comme quoi la pratique du numérique manque à leurs yeux d'un aspect « concret » et matériel, aspect pour lequel ils sont en demande dans les séances d'arts plastiques.

3 / CRÉER : POINT D'ANCRAGE « TECHNIQUE » ET « REALISATION »

Citons sans nous attarder le point d'ancrage « création de la séquence » côté enseignant (on peut repérer qu'une même grille générique des contenus attendus donne des choix de mise en forme différents) et le point d'ancrage « amorce de séquence » (diffusion du sujet ; explication générale de ce à venir, des attentes ; thématique et notions abordées ; usage du vidéoprojecteur, parfois interactif qui permet la proximité de l'enseignant avec ce qu'il montre au tableau).

L'usage du numérique dans une séquence pédagogique repose la question de l'apprentissage technique dans les arts plastiques, aspect parfois passé au second plan quoique omniprésent dans les faits (la relation production-sens passe au premier plan).

Quand et comment apprend-t-on les techniques plastiques nécessaires au développement de productions signifiantes et à l'acquisition d'un vocabulaire commun ? Comment ces connaissances techniques se déploient-elles dans la mise en œuvre de réalisations plastiques ?

Deux points :

- L'accès ;
- Le faire.

L'accès

Dans la plupart des cas, l'enseignant est le seul à avoir un poste informatique qui, bien que ponctuellement laissé aux élèves, ne peut répondre de manière efficiente aux besoins réels.

Dans d'autres, la salle comporte quelques postes informatiques, mais insuffisants en nombre et non homogènement performants (présence de 3 à 9 postes).

Les enseignants sont donc amenés à basculer entre salle informatique et classe mobile.

Cependant, là aussi des soucis surviennent assez vite et découragent élèves et enseignants, qui hésitent voire se détournent de leur usage régulier. Une « nécessité technique » vient ainsi souvent contraindre un « désir de faire ».

Ceci peut sembler anecdotique, mais l'est moins si on aborde l'espace classe arts plastiques comme la possibilité d'un atelier dans lequel, au même moment (et pas forcément sur des thématiques ou des problématiques différentes), des pratiques plastiques différentes peuvent être mises en œuvre par les élèves, selon leur besoin.

D'une manière générale :

- Salle informatique et classe mobile et ne sont pas toujours accessibles au moment voulu (certains enseignements réservent même à l'année certains créneaux horaires, bloquant d'emblée l'accès à une classe).
- Aucun de ces deux équipements ne possède dans la plupart des cas un nombre de postes

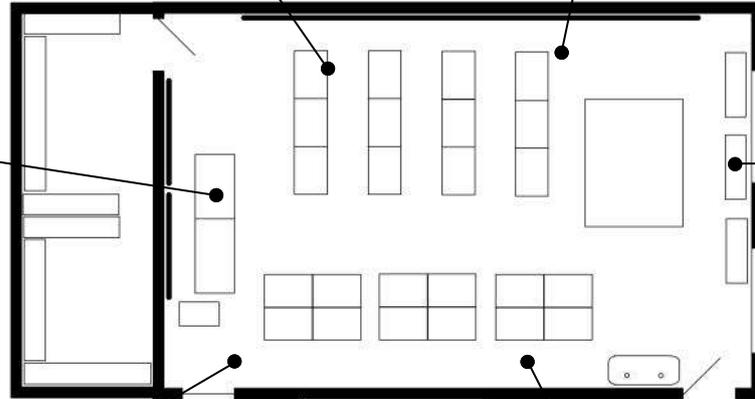


La disposition du bureau enseignant a été modifiée pour intégrer une vidéoprojection à la réalisation.

Certaines tables restent disponibles de manière « classique ».



Un groupe monopolise un coin de la salle. Le mobilier a été déplacé.



Coin numérique
(3 ordinateurs)

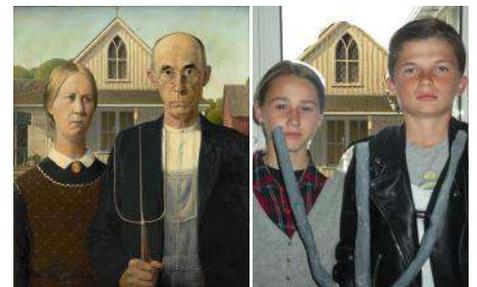
Un espace a été créé pour qu'un groupe puisse travailler à partir du sol.



La disposition des tables a été modifiée pour qu'un groupe effectue des prises de vue.



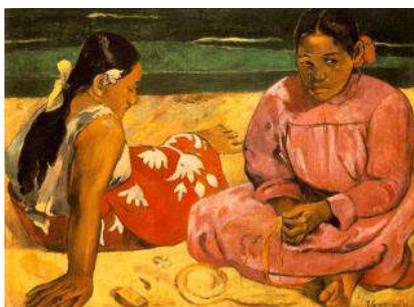
Pour cette séquence titrée « Mise en page », il s'agissait de produire un travail photographique jouant une œuvre d'art en une forme de tableau vivant. Une première phase a consisté en l'analyse de l'image choisie par le groupe de travail. Il s'est ensuite agi d'opérer différents choix plastiques qui ont amené à la réalisation de décors, d'accessoires, une réflexion sur la mise en jeu du corps, la technique de prise de vue photographique et la retouche d'image numérique. La mise en œuvre de la séquence a nécessité des changements ponctuels de l'espace de la salle d'arts plastiques. Le pôle numérique n'apparaît que comme une zone parmi d'autres.



D'après Grant Wood, *American gothic*, 1930, 78x65,3cm, Chicago



D'après le Caravage, *Jeune Bacchus malade*, 1593, 67x53cm, huile sur toile, Italie



D'après Paul Gauguin, *Femmes de Tahiti*, 1891, 69x91,5cm, huile sur toile, Paris

suffisants pour faire travailler une classe entière ; les élèves sont contraints de travailler la plupart du temps par deux.

- La gestion « administrateur » souvent déportée (équipe régionale...) ainsi que la nécessité de prévoir bien à l'avance la réservation des équipements rend difficile la construction d'une pédagogie évolutive ou réactive.

D'une manière plus spécifique :

- La salle informatique n'est pas toujours à proximité de la salle d'arts plastiques et elle se prête peu (voire pas du tout) à une autre pratique que le numérique. De plus, le travail y est moins collaboratif : la disposition des ordinateurs fixes fait que les élèves sont côte à côte ou se tournent le dos...
- Si la classe mobile semble un dispositif pratique (remplacer l'accès à une salle numérique fixe, travail de groupe, déplacements...), elle se heurte néanmoins très vite à des limitations récurrentes :
 - Il est rare qu'une classe mobile comporte autant d'ordinateurs que d'élèves concernés par la séquence (la moyenne est de 15 ordinateurs pour un double d'élèves).
 - L'ensemble des ordinateurs portables est connecté en Wifi à une borne unique connectée au réseau par une seule prise Ethernet. Le débit et donc l'accès au réseau ne manquent pas d'être impactés négativement. Par ailleurs, les soucis de connexion Wifi à la borne semblent récurrents. De fait, le déroulement de la séquence en devient souvent aléatoire.
 - Étant un équipement partagé, elle nécessite le bon suivi de protocoles d'usage, notamment dans sa phase de rangement, afin que tous en bénéficient (débranchements, extinction du wifi, raccord au secteur et raccord des ordinateurs aux prises secteurs de la borne afin de les recharger...). Ces manipulations ne sont pas forcément systématiquement faites, et on peut se retrouver avec une classe mobile non entièrement opérationnelle au dernier moment. Vérifier celle-ci la veille est donc nécessaire, encore faut-il qu'elle soit accessible.

L'ensemble du groupe note cependant que, malgré ces difficultés, les élèves restent dans une posture positive.

La solution trouvée pour remédier à ces difficultés récurrentes a été d'utiliser la méthodologie B.Y.O.D. (Bring Your Own Device : amenez votre propre matériel).

Après sondage, il apparaît que les élèves préfèrent le principe du BYOD à l'usage d'une « salle informatique » (termes utilisés : « facile », « plus simple », « spontané et intuitif », « travailler avec un copain », « être plus motivé », « moins de rangement, moins sale ». L'outil est plus « le leur ». Plus proches d'eux, ils trouvent avec le BYOD rapidement et simplement ce dont ils ont besoin).

Cette méthodologie de travail au sein du système scolaire français possède une réelle ambiguïté.

- Les avantages sont vite repérables : l'usage du B.Y.O.D. permet d'ouvrir la séquence numérique en faisant gagner à la classe un certain dyna-

misme.

- Autonomie des élèves ;
- Possibilité d'avoir les mêmes outils dans et hors établissement ;
- Pas de frein technique fondamental (comme l'inaccessibilité, ou un outil peu performant...);
- Forte potentialité d'adaptation au sein de la séquence : manipulation facile, immédiate et réactive... ; le même outil peut permettre le travail plastique, la recherche documentaire, la recherche de tutoriels... ; il n'y a pas forcément « un outil (application) unique à avoir » mais un outil qui fasse sens avec la séquence ; gestion horizontale qui se met en place : aide-discussion-apprentissage entre les élèves qui se prêtent volontiers les équipements, palliant ainsi à la non possession de ceux-ci par certains et par l'établissement ; déplacements rendus plus aisés (l'élève n'est plus assigné à un poste) ; systèmes de communication avec l'enseignant ou entre pairs (par ailleurs simplifiées car non filaires) ; systèmes de diffusion rapides du projet en cours et du travail réalisé ; simultanéité des partages qui crée une émulation, aspect « ludique »...
- Mais cela demande à ce que chaque élève, chaque famille ait « obligatoirement » un outil adéquat (type smartphone ; initialement coûteux). Ce recours technique et méthodologique au BYOD, qui en quelque sorte « renvoie la balle du côté des familles », n'est pas compatible avec l'idée d'un enseignement public, ouvert et « gratuit », accessible à tous de la même manière.

Le faire

L'usage du numérique se fait dans le cadre générique du règlement intérieur de l'établissement.

Néanmoins, l'ensemble des collègues est revenu sur les responsabilités engagées par l'utilisation des outils numériques et l'autonomie attendue dans celui-ci, chose non forcément faite avec d'autres techniques. À cet aspect s'ajoute toute la réglementation en rapport à la protection des données et au droit des personnes, dont l'enseignant doit s'assurer la bonne application. L'outil numérique, souvent poly-fonctionnel (captation, accès aux réseaux...), peut être le moyen pour un élève de sortir du cadre de la séquence. Par conséquent des fiches, voire une charte spécifique, parfois travaillée avec les élèves, ciblant des items précis et que ceux-ci, les représentants légaux et parfois le chef d'établissement valident, ont été créées. Ceci évite l'interdiction radicale d'un outil par ailleurs utilisé au quotidien par les élèves, et permet, au contraire, d'en responsabiliser l'usage.

Le hasard a fait que la majorité des séquences proposées aux élèves et expérimentées dans le cadre du TraAM avaient pour but la réalisation d'une production liée à l'image animée (film d'animation). Une séquence a concerné l'image fixe (avec idée de mise en scène). Toutes ont été l'occasion d'un travail collectif. Suite à ce dernier, une réalisation a vu le développement d'un projet personnel entre une élève et un artiste intervenant.

La totalité des processus engagés a fait appel à des techniques autres, que ce soit à des fins préparatoires, de réalisation, ou de diffusion.

Sont ainsi développées : pratiques graphiques et picturales, impressions, pratiques tridimensionnelles, pratiques textuelles et orales directes... ; utilisation de matériaux spécifiques nécessaires à la réalisation de la séquence (plastiline ou pâte à modeler donnée par l'enseignant...) ; utilisation du décor « naturel » de la salle de classe ; déplacement hors de la salle de classe sur des lieux précis servant la production ; collecte de matériaux et d'accessoires hors le temps scolaire ; petites fabrications... On peut noter que si le décor n'est pas inscrit comme impératif au niveau des attendus, peu d'élèves y ont « spontanément » recours. Ceux-ci se concentrent sur ce qui leur semble être l'élément central et essentiel de leur projet, au détriment des éléments secondaires qui pourtant pourraient amener plus de « corps » à l'ensemble. Ce point fait écho aux contenus des carnets personnels pour ceux qui ont une pratique plus ou moins régulière du dessin : y figurent essentiellement des personnages (faces et bustes, parfois de plein pied) et très peu d'éléments annexes, comme des paysages ; ceux-ci étant pourtant indispensables pour créer l'ambiance d'un récit. Il s'agit là d'un point psychologique et méthodologique : donner autant d'importance au périphérique qu'au central afin de constituer des univers pleins et cohérents, « crédibles ».

Nos échanges laissent à penser qu'il ne s'agit pas là d'un « réflexe de pratique plastique » de la part des enseignants (qui serait guidé par exemple par les formations initiales et les pratiques personnelles de ceux-ci, la volonté d'apporter une caution plastique supplémentaire à une technique numérique qui ne se suffirait pas en elle-même...) mais bien d'une volonté de créer une continuité-complémentarité entre les techniques.

On peut par ailleurs noter, après enquête, que certains élèves trouvent le numérique trop « immatériel » (sondage auprès des élèves quant à la production numérique : « pas de réelle réalisation », « l'objet n'existe pas »...). On peut penser que ce « ressenti » existe aussi chez l'enseignant et l'amène à associer volontairement ou non pratiques numériques et non numériques, afin de lier « plaisir de faire » et « réalisation concrète ».

En ce sens, occuper un espace-temps autre que celui habituellement assigné par l'informatique (écran-clavier-souris ; chaise-bureau) paraît important.

Il y a un commun accord sur le fait que l'enseignant apporte une réponse technique partielle mais adaptée au dispositif pédagogique mis en œuvre. Cependant, face à l'apprentissage technique proprement dit, les approches divergent selon les collègues et les séquences (cette phase est plus ou moins appuyée ou détaillée).

Sachant qu'une réussite technique apparente (accessible en théorie à tous) ne peut valoir pour une réussite signifiante qui, elle, se doit d'être personnelle, sachant aussi qu'il ne s'agit pas de faire de « bons techniciens » et que le temps manque pour un apprentissage technique « profond », ce dernier doit-il cependant être systématiquement soumis à l'objectif pédagogique d'une séquence, au risque d'être fortement incomplet (approche ciblée et partielle d'un logiciel), ou peut-il exister en dehors de toute velléité de sens, et ce sans qu'il s'agisse de la simple exécution de tâches ? Il s'agirait alors d'une sorte d'apprentissage de l'ordre de la notation propre au carnet de recherches (qui peut se constituer en dehors de tout projet signifiant précis mais qui tend à le permettre).

Le travail collectif amène une répartition des tâches nécessaires. L'enseignant doit veiller à ce qu'elle permette bien de densifier chaque partie du projet global et n'amène pas à des frustrations (par exemple le filmage apparaît souvent

comme l'élément clé du projet, au détriment des phases de réalisation ou de diffusion, perçues comme secondaires).

On peut noter que si la mise en œuvre initiale, les prises de vue photographiques, les retouches éventuelles numériques sont pensées et réalisées en groupe, le travail de montage proprement dit, dans le cas des séquences liées à l'image animée, est plutôt le fait d'un des éléments du groupe. Ce travail de montage, chronophage et perçu souvent comme strictement technique (peu de temps pour envisager la réelle importance de celui-ci et donc les nuances de sens qu'il peut amener) est souvent par ailleurs finalisé en dehors de la séquence elle-même.

Le son, à moins d'une insistance de l'enseignant, est souvent traité comme élément secondaire voire pas du tout.

Tous les élèves, quelle que soit la séquence, ont parcouru trois phases principales.

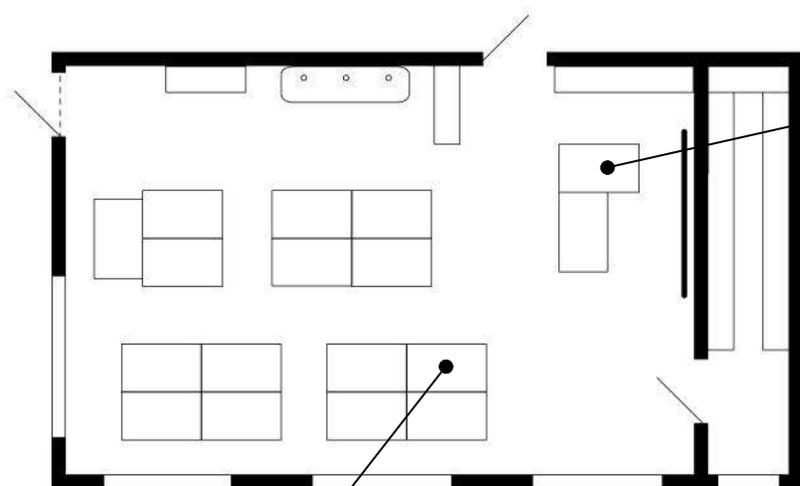
Une quatrième phase, dite de « monstration », a parfois pu être envisagée (voire partie 4).

- En début de séquence, une première approche de démonstration, avec petite manipulation, de l'outil numérique et du logiciel concerné est faite (maximum 1/2h). Un tutoriel pdf a parfois été créé ; de même que des renvois à des vidéos en ligne (YouTube...). Ainsi, l'apprentissage de l'aspect technique proprement dit est vu en salle et peut être prolongé par les élèves au-delà des nécessités de la séquence au CDI, en salle d'étude ou encore chez eux. Il est parfois apparu préférable de réaliser un cours technique préparatif plus poussé (choix pédagogique, volonté de cibler des fonctions de l'outil particulières...).
- Une phase préparatoire (phase de projet) a été demandée : croquis, storyboard, synopsis (avec description des plans prévus sans obligation de visuel, et ce afin de gagner du temps notamment et d'entrer plus rapidement dans « le vif du sujet »)... Ces éléments sont dans la plupart des cas indiqués comme pouvant soutenir un oral final lors duquel les travaux seraient présentés. Dans les faits, dans le cas du storyboard, plus lourd à finaliser, certains ont d'abord filmé et réalisé le storyboard après la finalisation du film. Si cela ne change pas la constitution finale de ce dernier, cela influe sur l'aspect méthodologique et sa découverte (remise en cause d'une idée initiale, adaptation...). En effet, fait après, il s'agit plus finalement d'un compte-rendu de l'histoire. Dans la mesure où cela n'entrave pas des éléments essentiels de l'évaluation prévue, cet « accroc » au déroulé prévu est souvent toléré afin de ne pas perdre le dynamisme de chaque groupe. Cela laisse en outre aux élèves la possibilité de « faire du direct » et donc de réagir « sur le vif ».
- Suit la phase de réalisation proprement dite. Au final, le recours au numérique n'intervient pas de prime abord.

Le numérique, face auquel les élèves développent des degrés d'autonomie différents, produit un « dessaisissement de l'échec » sous deux formes :

- Forme négative : l'élève peut dire « ça ne fonctionne pas » et pas « je sais pas faire ».
- Forme positive : l'erreur n'apparaît pas comme bloquante, comme grave (à l'inverse d'une erreur en peinture par exemple, qui peut irrémédiablement gâcher une réalisation et un temps de travail).

Mais, comme dans tout autre processus technique expérimental lié à des séquences non numériques et quelle que soit la méthodologie, la confrontation à la difficulté, aux



Le seul poste informatique de la salle est celui de l'enseignant. Il sert ponctuellement aux élèves pour avancer dans la mise en œuvre de la vidéo.



La salle de classe sert aux réflexions et recherches des groupes, aux fabrications diverses (costumes, décors, maquillages...).



Les groupes se répartissent de manière autonome selon les besoins entre la salle de classe et différents lieux de l'établissement. La méthodologie facilitant cette répartition du travail est le BYOD (Bring Your Own Device : amenez votre propre équipement), par laquelle les élèves filment les scènes voulues avec leur smartphone. Le seul poste numérique de la salle (poste enseignant) sert aux groupes afin de vérifier leur rushes et réaliser des tests de montage. Le montage final se fait en dehors de la salle d'arts plastiques.

Dans cette séquence il s'agissait pour chaque groupe de réaliser un polyptyque (E) à partir d'images fixes ou animées produites par chacun des membres avec un smartphone, et ce après une réflexion commune (B) menée en classe (une phase a consisté à discuter d'éléments de culture (A)). Chaque groupe gère son avancée et sort de la classe au besoin (C). Les smartphones servent aussi à la diffusion des réalisations. Afin de visionner leurs rushes et effectuer des montages éventuels, les élèves peuvent aussi se servir des ordinateurs portables disponibles dans la salle (D).



A



B



E



C



D



tâtonnements, aux bidouillages, au « plantage », à l'échec restent essentielle.

Même si le numérique semble pouvoir parfois permettre de contourner certaines difficultés rencontrées dans d'autres champs techniques (création d'aplats colorés, automatisation de certaines tâches...), il est ce qui permet d'atteindre une difficulté et de la surmonter, pas de l'éviter (il ne compense pas, ne pallie pas à des maladresses).

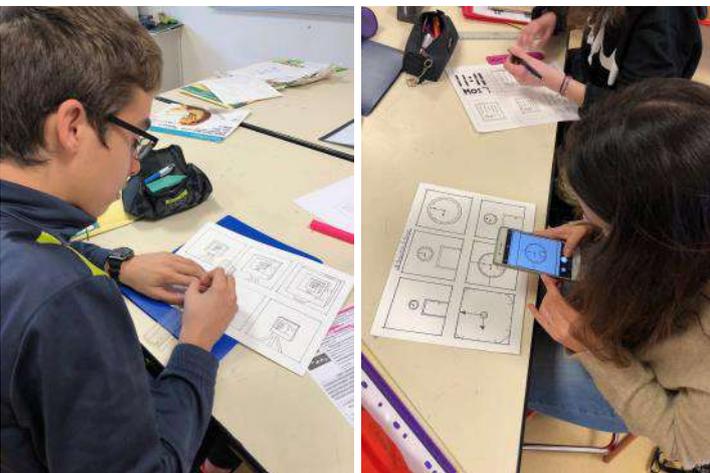
Aussi, l'enseignant doit ainsi veiller à ce que sa demande ne trouve pas dans l'usage de l'outil numérique une réponse « toute faite » qui ne permettrait pas cette phase expérimentale. L'expressivité signifiante reste l'objectif, non la technique.

On peut noter que dans le cas d'applications disponibles sur smartphones, le peu de fonctionnalités disponibles et l'interfaçage intuitif de celles-ci font que les élèves s'emparent rapidement et facilement des outils de production, s'ils ne les connaissent pas déjà.

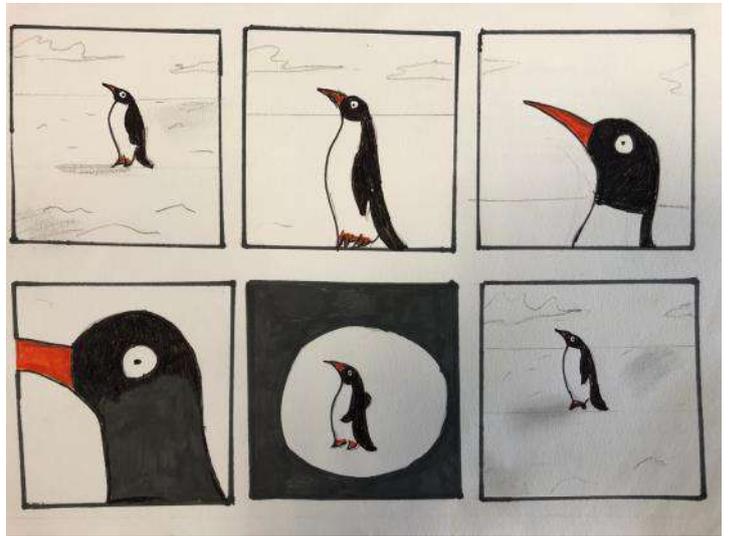
De plus, sauf souhait contraire de l'enseignant, la question « quel outil ? » devient secondaire pour laisser pleinement place à celle du sens. Dans la logique d'une méthodologie du BYOD, la multiplicité des applications aujourd'hui disponibles, notamment sur tablettes ou smartphones, permet de laisser à chacun le choix du logiciel utilisé, pour peu qu'il permette de mettre en œuvre la problématique de la séquence. Cette possibilité apparaît comme une réponse face à la pléthore de logiciels gratuits ou payants qui transforme presque en gageure toute volonté d'effectuer une veille logicielle réelle.

Réponse que vient à son tour nuancer et complexifier la réglementation de protection des données du RGPD, la nécessité de veiller tant que faire se peut à la gratuité des logiciels (accès aux outils pour tous ; quelle(s) application(s) conseiller, qui soit compatible avec l'équipement dont les élèves disposent chez eux, en cas de besoin ?) et à leur pérennité (ne pas se trouver avec des données inutilisables), l'usage d'une trop grande variété d'applications (capacités d'importation, d'exploitation des fichiers sources et d'exportation des fichiers finaux, grande variété des formats... ; complexification du travail d'évaluation final)...

Par ailleurs, des échanges entre pairs se font très vite et sans attendre les moments collectifs de regroupements et verbalisations qui permettent de partager cheminements et découvertes.



Séquence « Mise en abyme » : réalisation des story-boards, qui servent aussi à la prise de vues finale, et captations avec le smartphone en vue de réaliser un film d'animation en stop-motion.



Séquence « Mise en abyme » : un des story-boards réalisés.

L'accès à des espaces numériques en ligne élargit l'espace pédagogique, étendant la classe physique à des espaces complémentaires : accès à des ressources (pédagogiques, culturelles, techniques), expérimentation, archivage et diffusion de ce fait en cours de réalisation (rejoint le carnet de recherches). La gestion du stockage des données, de leur accès et partage deviennent des éléments à prendre en compte.

À ce titre, certains logiciels en ligne, qui peuvent avoir des existences collectives, comme Padlet, ou Instagram, offrent une nouvelle forme de « mise en commun-verbalisation-monstration », complémentaire et proche de ce qui peut se faire en classe de manière plus habituelle : on y poste des éléments de travail sur lesquels il est possible d'échanger rapidement (peut se faire « en direct » ou « en temps déporté »).

Les réseaux sociaux complètent ces outils en tant que moyen d'échanges.

Une dynamique horizontale, et qui échappe en partie à l'enseignant, s'installe, les élèves développant ainsi « leur » méthode, faisant par ailleurs en marge des objectifs de la séquence parfois des trouvailles.

Le cas de l'Environnement Numérique de Travail (ENT)

Le premier « outil » normalement disponible est l'Environnement Numérique de Travail. En effet, il se présente comme une extension numérique directe, accessible de manière interne à l'établissement ou externe, à l'espace physique classe.

Malheureusement, jusque là non homogènes sur le territoire et inégalement efficaces, leur rapide « vieillissement », les limitations et bugs récurrents dont ils souffrent, ont pu faire que enseignants et établissements s'en sont détournés (ENT Argos ou Sacoche pour le collège et LéA pour le lycée, secondés essentiellement par Pronote (qui permet de répondre à de nombreuses tâches administratives de manière efficace mais aussi à certaines tâches pédagogiques (cahier de textes, accès aux cours, liens internet, messagerie...)). Pour ces raisons, l'ENT n'est pas apparu comme un espace véritable de travail au sein des séquences déployées dans le TraAM.

À la rentrée 2019, de nouveaux ENT (Osé pour le collège et Lycée connecté pour le lycée), laissant la part administrative pour se consacrer au pédagogique, renouvellent la panoplie disponible pour développer une séquence dans et hors l'horaire de cours. De nombreux outils, qui plus est collaboratifs, sont directement propo-

sés au sein d'un environnement « responsive » abordé sous l'angle du partage et de l'horizontalité, une approche apte à créer une communauté de recherche et d'apprentissage (traitement de texte, d'image, de son, aide-mémoire, cartes mentales, mur collaboratif, flux RSS, messagerie ouverte, création de blog et de site, Wiki, cahier multimédia... ; échanges enseignants-élèves, élèves-élèves). L'intégration de Moodle* et la création de connecteurs vers des ressources tierces enrichissent l'ensemble.

* Moodle, abréviation de Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment (Environnement Orienté-Objet d'Apprentissage Dynamique Modulaire) désigne une plateforme d'apprentissage en ligne (Learning Management System ou LMS) libre distribuée sous la Licence publique générale GNU et écrite en PHP. Moodle permet de créer des communautés d'échanges autour de contenus et d'activités. Les outils intégrés à la plateforme permettent la création de cours (ressources et activités) et leur organisation-déploiement de diverses manières. D'après : <https://fr.wikipedia.org/wiki/Moodle>, le 01/05/2019.

De l'avis de l'ensemble du groupe TraAM, mettre en œuvre une séquence liée au numérique reste aujourd'hui encore plus compliqué qu'une séquence « classique » (liée au dessin sur support plan par exemple). Les raisons sont simples : nombre d'élèves (pas de dédoublement, comme par exemple parfois en sciences pour les travaux pratiques), équipement, protocoles de mise en œuvre (gestion des enregistrements sur différents supports et à différents endroits, formats multiples, droits à l'image le cas échéant, charte de suivi de projet spécifique...).

L'espace central de travail et d'échanges reste la salle d'arts plastiques.

Si dans la plupart des cas la séquence numérique a été l'occasion d'amener les élèves à un usage différent de l'espace-temps classe, on ne peut affirmer qu'elle ait nécessité une gestion spécifique, particulière et systématique de ce dernier (recours à un mobilier spécifique, besoins structurels...).

En fait, la modification de l'arrangement scénique de la salle rejoint ce déjà nécessité dans le cadre d'autres pratiques, comme la sculpture (argile ; tridimensionnel de grand format...), l'in situ, la performance ou les techniques d'impression (gravure...).

Les différents groupes d'élèves :

- Ont eu un calage temporel globalement identique. Peu d'élèves ont nécessité un temps supplémentaire et tous ont fini en même temps, et ce notamment afin de faciliter verbalisations et évaluations.
- Ont avancé au même rythme sur des phases similaires (story-board... ; dessin de l'animation...) ou ont investi des activités différentes en fonction de leur progression (l'espace classe est spontanément ou selon les directives de l'enseignant divisé en lieux à destinations spécifiques : fabrication de décors, accessoires et costumes ; coulisses (réserve notamment) ; prises de vues ; retouche d'image éventuelle ; montage ; monstration...).
- Ont été amenés à se déplacer au sein ou en dehors de la salle de classe en fonction du projet initial (fabrications, prises de vue...), ce qui a parfois obligé à réorganiser l'agencement originel de celle-ci. Cette nécessité de déplacement peut paraître évidente mais reste une forme d'exception en regard des autres disciplines, où ces possibilités sont moins courantes et font plus l'objet de projets ponctuels. Les élèves se sont par ailleurs chargés de

gérer les besoins d'accès à d'autres espaces : revenir dans la salle lorsque celle-ci est inoccupée, accès à d'autres salles spécifiques (laboratoires de sciences...).

4 / DIFFUSER : POINT D'ANCRAGE « MONSTRATION » : PRESENTATION, EXPOSITION, DIFFUSION, MEDIATION

L'espace classe « arts plastiques », qui serait par ailleurs un espace « atelier », a semble-t-il par nature vocation à dépasser ses murs et à exister « ailleurs » au travers de la nécessité de rendre visible les travaux réalisés.

L'exposition-diffusion est un mode de valorisation du travail des élèves à la fois individuel (j'expose mon travail) et collectif (j'expose aux côtés des autres). Elle amène à une prise de responsabilité quant à ce qu'ils font techniquement et sémantiquement.

De plus, elle est aussi ce qui finalise le sens, l'exprime pleinement (et pas uniquement ce qui vient exposer un sens déjà finalisé). Elle est ce qui au final permet de « faire œuvre ».

Enfin, elle est ce qui permet de redonner corps à une pratique numérique parfois perçue par les élèves comme trop « immatérielle » (pas « d'objet » donc pas de « réelle réalisation »).

Deux modalités de monstration des travaux sont possibles qui, dans tous les cas, apparaissent comme des moments de mutualisation, d'échanges et l'occasion de mettre en jeu des compétences spécifiques (le travail n'est plus ce qui reste dans un « entre soi ») :

- Présenter pour verbaliser-discuter (évaluation, lien à la séquence, généralement en classe avec le groupe) ;
- Présenter pour contempler-discuter (exposition ; quel public ? Quel lieu ?).

Des outils spécifiques permettent l'élaboration d'un argumentaire associé à la réalisation (texte et images). Avant tout à destination de l'enseignant, il est partageable lors d'un oral avec les autres élèves ou peut être destiné à un « public tiers » (parents...) : linéaire avec Ms Word, Libre Office... ; mis en page avec Canva, Scribus, Publisher, Indesign... ; sous forme de diaporama avec Ms Powerpoint, Impress...

Ces outils permettent par ailleurs de restituer des activités annexes en lien avec la séquence (visites d'expositions...).



Séquence « Polyptyques » : association de prises de vue effectuées en extérieur et diffusées par le biais des écrans de smartphones et d'une vidéoprojection (montage). Ici, la présentation a revêtu un caractère performatif, non obligatoire nécessairement.

La pratique de l'oral reste cependant limitée car chronophage. Elle peut nécessiter de monopoliser plusieurs séances, ce qui apparaît vite fastidieux et démobilisateur pour les élèves. Ainsi, seule une partie de ceux-ci la met en oeuvre.

Le premier lieu de diffusion-exposition envisagé est la salle de classe (murs, table, étagères, écran...). Un temps et un espace spécifiques y sont consacrés, qu'ils soient donnés par l'enseignant ou réfléchis avec les élèves.

La salle possède très rarement un tel espace dédié. Il est plutôt aménagé pour l'occasion ; évolutif, il nécessite alors quelques aménagements (mobilier à déplacer, regroupement des élèves...).



Séquence « Polyptyques » : association de prises de vue effectuées en extérieur et diffusées par le biais des écrans de smartphones. Les montages ont été faits sur les terminaux. Les 5 films sont démarrés ensemble et se répondent.

Dans l'idéal, les autres possibilités d'exposition-diffusion sont nombreuses et pas forcément exploitées : espace dédié, cimaises amovibles, écrans déjà présents ou à installer, autres salles de classe-cdi, réseau (ent, site de l'établissement), journal de l'établissement, publications papier...

Dans la plupart des cas, l'établissement offre peu / pas d'espace d'exposition-diffusion dédié, ponctuel ou permanent. L'aspect technique et la nécessité de « protéger les réalisations » sont des contraintes supplémentaires.

Le groupe de travail note la nécessité de proposer aux élèves des espaces repérables, qui « fassent signe » en tant que lieux de monstrations, qu'ils soient modulables, mobiles ou non. De tels lieux sont à même de devenir des « repères réflexes » chez les élèves qui peuvent les intégrer mentalement comme espaces structurels de l'établissement, et non plus comme espaces ponctuels et exceptionnels (par exemple, dans un cas, le lieu administratif recherché par un élève lui est indiqué par un autre comme celui « à l'étage là où il y a les expositions »).

Des moments particuliers d'exposition ont pu être mis en oeuvre pour certaines de séquences, sans qu'ils soient forcément spécifiques au TraAM. Il est noté qu'un établissement possède des moments « usuels et récurrents » pouvant être l'occasion d'expositions (journées portes ouvertes, rencontres parents-enseignants, manifestations-événements comme la Journée du Lycée Autrement (JDLA) à Magendie, Bordeaux) :

- Grosse exposition réalisée tous les deux ans, en fin d'année scolaire. Elle regroupe tous les niveaux et occupe différentes salles de l'établissement. Un vernissage est organisé le soir et l'exposition est ouverte au public ; mais après cette soirée-événement, juste quelques œuvres restent exposées.
- Réalisations intégrées dans un festival photogra-

phique (« Sauva'scope » à Sauvagnon), à la demande de celui-ci. Un partenariat qui pourrait devenir régulier, même s'il reste lourd à organiser.

- Réalisations exposées dans les rues et commerces de Saint-Palais dans le cadre d'une manifestation organisée par l'association Begirada. Conférence de l'enseignante, Lucile Gobert, sur « L'art du portrait ».
- Une des enseignantes du groupe, Laure Guerra-Serres, initialement en poste dans la région parisienne, fait part de son expérience du festival Ac@art. Initié dans l'académie de Paris (qui ne possède pas de TraAM) par le Giptic, le festival, qui s'est déroulé pour l'occasion in fine au centre Georges Pompidou, propose à des scolaires de la maternelle au lycée de réagir à une thématique en réalisant une production numérique (son, visuel, texte...). Un artiste parraine le festival et en préside le jury (une présélection est faite parmi toutes les productions reçues, puis le jury finalise les choix) ; différents prix récompensent les travaux.

Plus même que la création d'espaces définitifs de monstrations, il est pointé l'importance de penser la création de supports d'exposition modulaires, faciles à déployer, à déplacer et susceptibles de recevoir différentes pratiques en relation avec un espace de pratique plastique pensé comme un atelier (ils seraient en outre utilisables par les collègues d'autres disciplines pour leur propres projets). Il s'agirait de sortir des récurrentes « grille d'exposition » ou « cimaises habituelles ». Ces espaces-structures de monstrations seraient à même de recevoir les productions d'artistes, d'élèves ainsi que des éléments documentaires afférents (l'exposition non pas uniquement comme moment et espace d'une expérience de l'émotion, de l'expression, mais aussi comme moment et espace de diffusion de connaissances).

La diffusion des productions au sein d'une « galerie virtuelle » sur le réseau internet ouvre les possibilités et apparaît comme moyen de pallier au manque d'espace d'exposition réel au sein du cadre scolaire (accès direct au site de l'établissement ou via le logiciel Pronote, communément utilisé).

La publication prend parfois la forme d'un Padlet (l'usage de cette application en ligne est ce qui revient le plus comme outil de mise en commun et de partage). L'avantage est la possibilité d'ajouts d'éléments complémentaires (dont les éléments culturels), et ce tout au long de et même après la séquence. Le Padlet apparaît comme un outil de réflexion commune, de recherche, de création, de restitution... Il apparaît comme un espace-temps collectif non fini. L'empilement des données, qui peut sembler parfois non organisé, est peut-être une limite à son approche, notamment pour une personne venant juste voir les réalisations et non l'ensemble du processus créatif. En effet, le Padlet apparaît souvent comme un ensemble où se repérer est difficile. Il resterait donc plutôt du côté du processus que de la restitution.

https://padlet.com/laura_guerra_serres1/2ndelyceemontagne

Cependant, d'un côté l'usage d'un site est parfois peu commode (accès administrateur, régulation de la mise en forme...), et, de l'autre, si la visibilité des réalisations est assurée, le groupe de travail note que les élèves n'ont pas forcément un réflexe de visite, sauf incitation forte de l'enseignant. Cet usage perd encore en poids si on questionne les élèves étrangers à la séquence ou à la discipline.

Cet aspect change si on aborde les réseaux sociaux comme Facebook ou Instagram, face auxquels un site « classique » apparaît moins efficace car moins utilisé par les élèves.

Libell'Art (@dagueys)

<https://www.instagram.com/apdagueys/?hl=fr>

S'ils posent des questions quant à leur usage au sein de l'éducation nationale (protection des données...), les réseaux sociaux apportent d'emblée une dynamique et un enjeu supplémentaires.

Ils apparaissent d'emblée comme des « galeries virtuelles » pour lesquelles un public existe, et ce de manière réactive et immédiate. Un peu comme si on était déjà attendu et que l'on n'avait pas à construire notre visibilité.

Ainsi, il a été noté qu'à partir du moment où un compte Instagram arts plastiques est créé, les visites se sont accrues. L'outil est déjà connu des élèves et utilisé au quotidien par eux (outil « générationnel »...).

L'enseignant reste maître du compte et en poste les éléments (les élèves lui font passer les contenus par support usb, mail, voire Instagram ; il les choisit, les administre). Il rajoute un mot d'accompagnement (du cartel à l'explicatif, en faisant usage de différents tons : humour, neutralité descriptive...). Les réseaux sociaux étant des supports, des médias de diffusion très réactifs, les posts peuvent répondre à différents événements (actualité, moments clés de l'année comme Noël... ; certains travaux sont « recyclés » pour être de nouveau postés selon le cas). Et il est toujours possible de créer des liens externes, notamment vers des comptes d'artistes (échanges possibles lors de partenariats sur des projets). Si certains collègues ont pu proposer sur des séquences de produire des « Like », les commentaires sont évités afin de préserver l'aspect critique des textes et de véritables échanges (verbalisations au sein de l'espace classe). Le compte est aussi accessible aux parents, qui, selon l'enseignant, peuvent laisser des commentaires. S'il est possible de voir la fréquentation de cet espace de monstration ouvert vers l'extérieur, cet aspect apparaît largement secondaire voire délaissé de la part des enseignants pour qui il ne fait pas sens. Néanmoins, on peut envisager que ce type de « compteurs » fasse sens pour la discipline, en révélant l'impact et l'ouverture au sein de la communauté scolaire et au-delà.

Le réseau social est aussi le moyen pour l'enseignant de se lier à ce que font les élèves, de ne plus être uniquement cette personne frontale, « au-delà » ; enseignant, « actif plastiquement », partage des éléments de sa vie avec celle des élèves : il poste des images produites par lui (en lien avec des visites, des actions...).

L'usage de ces réseaux n'apparaît pas comme chronophage (hors classe par exemple) ; il l'est peut-être même moins que le suivi d'un site classique. En effet tout se passe comme la tenue d'un journal, comme un jeu. Les images circulent vite et de manière efficace.

La limite peut être l'empilement continu de celles-ci, parfois indépendamment de leur nature. Ce flux continu peut faire qu'une image en chasse une autre. Se pose la question de l'ancrage dans une mémoire des productions liées à une séquence. Dans le cadre scolaire, du point de vue de l'institution et du point de vue des élèves, cet archivage est-il nécessaire ? Comment et avec quels objectifs peut-il se construire (les compétences, elles, immatérielles, étant « travaillées et archivées » en chacun) ?

La question de la diffusion amène celle de la médiation, qui accompagne ou « remplace » (comme pour un catalogue) la réalisation.

Peu abordée concrètement dans le cadre de ce TraAM mais envisagée comme importante, celle-ci est intéressante de deux manières :

- En étant non plus uniquement créateurs mais médiateurs, les élèves sont amenés à poser un regard critique sur leurs productions tout en prenant en compte des publics tiers (autres élèves, autres publics de l'établissement ou hors établissement...).
- Lorsque l'on n'aborde pas la médiation comme simple « outil culturel ». Il s'agirait non pas uniquement de diffuser une forme de documentaire, mais d'envisager ce qui serait la traduction d'une réalisation en une autre. L'outil de médiation devient alors création à part entière, quitte à posséder sa propre part d'incertain.

Cas : workshop au lycée Magendie (Bordeaux) avec Georgette Power autour du 1% artistique et culturel du lycée qui avait été créé par lui, alors élève, et deux autres terminales de sa classe.



Sans titre, ensemble de 7 images et textes imprimés sur papier à grain et papier photographique, 21x9,5cm chaque. Projet de co-création entre une élève de terminale, Mathilde Devinat, et l'artiste Georgette Power : tour à tour chacun a pris appui sur l'image de l'autre pour réaliser une nouvelle proposition. L'équivalent d'une semaine de temps. Les échanges se sont faits par mails, la création des images via l'ordinateur en salle pour l'élève.

5 / LA SALLE D'ARTS PLASTIQUES ENVISAGÉE COMME UN ATELIER COMPOSÉ DE POLES D'ACTIVITÉS

Souvent, la salle d'arts plastiques apparaît comme un espace initialement structuré en îlots et néanmoins modulable, en réponse aux contraintes et questionnements posés par la séquence. Les postures habituelles chaise-table-assis, frontale ou en « U », ne peuvent suffire. Sont ainsi créés des « coins spécifiques » ponctuels ou pérennes qui amènent à une variété de postures de la part des élèves et de l'enseignant (correspondance à des actions : ranger, stocker, découper, coller, peindre, faire du volume, se rassembler-voir-verbaliser, exposer, usage du numérique, laver, vidéoprojeter, imprimer... Certains coins, comme un

véritable lieu de prises de vues, restent difficiles à faire exister). Dans un tel espace, on n'apprend pas uniquement avec l'esprit mais aussi avec le corps.

Il existe donc un design de la salle de classe d'arts plastiques à penser, et il semble logique, au vu des contenus de la discipline, d'envisager celui-ci comme « atelier » (en regard de ce qu'est un atelier d'artiste, d'artisan ; les expériences d'atelier que l'enseignant a pu avoir lors de son parcours ou a dans sa pratique personnelle peuvent à cet égard servir aussi de point d'appui). C'est dans cet optique que le projet d'enseignement peut être repensé.

Dans cette salle d'arts plastiques pensée comme atelier :

- Le bureau physique de l'enseignant semble devoir rester un « inchangé » (malgré la tentative d'une collègue de « s'en débarrasser »), et ce même si l'usage de ce dernier reste mineur et décentralisé (administratif, rangement personnel).
- La classe n'est plus un environnement de *transmission*, de *diffusion-réception de savoirs* (-être, -faire, culturels...) habituellement compris comme assurés, vérifiés, connus, sûrs, reproduisibles et déployables. Au contraire, l'expérimental, et donc « l'échec », l'incertain, occupant une place importante en arts plastiques, il devient important de considérer celle-ci comme une *zone d'activation-crédation de « savoirs »*.

Pour cela, il semble important que cet atelier puisse exister sous la forme de « pôles d'activité » identifiés et pérennes, et non plus ponctuels, dont un « pôle numérique », sans que celui-ci ait une place centrale.

La modularité de la classe sous forme de pôles d'activité :

- Fait que la salle de classe n'est plus ce lieu physique assignant chacun à..., mais un ensemble variable d'actions trouvant leur effectuation selon le contexte, défini par le projet d'enseignement et renouvelé à chaque séquence. L'atelier d'arts plastiques serait à percevoir a minima comme ce qui fait relation ; un parcours permettant la projection d'affects, une carte, un territoire, un processus et non un espace physique déterminé (en ce sens il est différent des autres salles de cours).
- Permet de répondre à l'hyperspécialisation (ou à l'absence de spécialisation) des élèves en rapport à telle ou telle pratique. Elle favorise une forme d'autonomie et de responsabilisation des élèves : ceux-ci peuvent s'essayer à et découvrir des aspects techniques et plastiques autres pouvant éventuellement déboucher sur des projets, et gèrent leur avancée personnelle (tester sans se sentir obligé de réussir). Tous les élèves ne font pas la même chose au même moment.

Quatre exemples : une élève ayant une pratique graphique d'image fixe qui découvre le « pôle film d'animation » nouvellement créé, alors que des ordinateurs sont présents dans la salle depuis longtemps, et qui décide de le tester, débouchant ainsi sur un renouvellement de sa pratique (type de graphisme, productions...) tout en restant dans le sens qu'elle souhaitait y déployer / La fabrication d'un « cube de pratique » au sein de la classe permet aux élèves d'expérimenter à des échelles autres (gestuelles picturales, prises de vue photographiques...) / La présence d'un « cube de présentation » (espace neutre) permet de tester la mise en espace de certaines réalisations (accrochage au plafond, obscurité...) / Rencontre-workshop avec l'artiste Georgette Power qui amena une classe de terminale à exister au travers de différents pôles

d'activité déployés en même temps : graphique, textuel, photographique, vidéographique, audio, performatif.

- Permet le développement de séquences ouvertes pour lesquelles une variété de réponses techniques devient possible en réponse à une incitation unique de l'enseignant.
- Permet l'émergence d'une gestion horizontale dans laquelle la notion de « sachant » est décentralisée et partagée. L'enseignant n'apparaît plus comme l'unique « sachant » ; chaque élève est à même de servir de point d'appui dans l'avancée de la séquence. La notion « d'autorité », inévitablement accolée à celles d'autonomie et de responsabilité, est aussi à questionner. Existe-t-il une réelle autonomie dans un système strictement vertical ? « Faire autorité », « avoir de l'autorité », « exercer une autorité », « subir une autorité », « avoir besoin d'une autorité »... Ces différentes expressions nuancent le sens du terme et invitent là aussi à repenser le projet pédagogique de l'enseignant.
- Facilite au final l'émergence chez l'élève des prémisses d'une démarche artistique, et donc de projets, par complémentarité et extension de ce qui serait une pratique plastique faite de la suite des sujets donnés par l'enseignant (le projet serait ce que l'élève peut déployer « de lui-même et avec l'aide de l'enseignant », en opposition avec le sujet que l'enseignant déploie avec l'aide de l'élève qui l'interprète).

Le pôle d'activité numérique, à travers ses usages que sont « se documenter », « créer », « diffuser », tout en facilitant bien souvent les échanges, rend possible une « classe élargie » au-delà de l'espace physique de la salle. Il est donc intéressant qu'ils puissent permettre la création d'une forme de « classe virtuelle », de « groupe numérique » se superposant à la classe physique réelle et à même de l'étendre vers ailleurs et autrui.

Dans ce cadre où s'opèrent des configurations nouvelles, faut-il chercher à créer un groupe virtuel pérenne ou laisser celui-ci exister en fonction d'un besoin, d'un projet, dans une géométrie sans cesse changeante ?

Cependant et malgré les différents usages du numérique mis en oeuvre par les enseignants du groupe TraAM, aucun n'a cependant encore pu constater une telle « superposition des territoires ».

Le problème vite rencontré avec la création de tels pôles d'activité est le fait qu'une salle ou qu'une pratique pédagogique, même déployée sur une année scolaire, ne peut prétendre tout offrir.

De plus, vouloir une « uniformité » des pratiques sur tout un territoire, au-delà d'une communauté de programme (qui opère par notions et situations), n'est peut-être pas une solution souhaitable.

Au final, c'est bien la question de l'élaboration par l'enseignant de son projet pédagogique d'enseignement local qui est mise en avant.

Par ailleurs, d'autres points permettent de faire exister la salle d'arts plastiques en tant qu'atelier : envisager un espace convivial (« fonction d'accueil »), avoir la possibilité de ne pas être organisée ou « visuellement appréhendable » comme une salle traditionnelle (moins rangée, « plus sale »... ; accord avec l'administration, les agents), accepter des élèves d'autres groupes (voire non liés à la discipline ; cela a permis au lycée le recrutement d'autres élèves qui trouvent dans le dispositif mis en place et la pratique une possibilité « d'exister » au sein du lycée et dans leur parcours), permettre l'accès à l'atelier en dehors

de l'horaire prévu (pour peu que celui-ci soit ouvert ; gestion des clés et responsabilité de la salle), laisser des collègues « s'emparer de la classe pour leurs projets »...

L'idée de la salle d'arts plastiques comme atelier et d'une organisation par pôles d'activité rejoint celles :

- D'un « enseignement mutuel » (asynchrone. Tous ne font pas la même chose au même moment. Ce qui se met en œuvre répond aux désirs et compétences. Une gestion horizontale se développe : les meilleurs aident, l'élève peut savoir plus que l'enseignant...) pour laisser de côté un « enseignement simultané » (dont l'exemple peut être le manuel scolaire par lequel tous les élèves font la même chose au même moment. Cette forme correspond au découpage scolaire le plus courant).
- Et peut-être d'une approche de la classe inversée dans laquelle l'échange prend le pas sur l'idée d'avoir un centre d'attention (le professeur ou l'élève). Dans ce cadre, l'enseignant devient « guide » et faire ailleurs que dans la salle de classe est possible (nécessité de cadrer ces effectuations extérieures pour qu'elles restent intéressantes pour la progression de l'élève : que faire chez soi ? Comment ? Avec qui ? Quelles évaluations ? Restitution des étapes de progression...).

LIEN INTERNET

<https://ent2d.ac-bordeaux.fr/disciplines/arts-plastiques/2019/06/19/traam-2018-2019/>



Séquence « En mouvement » : Dragaune Baule Zep (eypisaude 93), 2mn04.

*La vidéo raconte la rencontre et le combat entre un personnage en plasticine/pâte à modeler et une personne « réelle ».
Le film a été réalisé en stop-motion, Les effets ont été rajoutés numériquement.*

TRAAM

Académie de Limoges

LES AMÉNAGEMENTS ET LES ÉQUIPEMENTS DE LA SALLE D'ARTS PLASTIQUES DANS UN CONTEXTE DE GÉNÉRALISATION DES PRATIQUES DU NUMÉRIQUE ET UNE RÉFLEXION QUI VISE À CONCEVOIR LA CLASSE COMME UN ESPACE MODULABLE ET ARTICULÉ AVEC D'AUTRES ESPACES, NOTAMMENT DANS ET HORS L'ÉTABLISSEMENT SCOLAIRE.

L'académie de Limoges réunit cinq propositions de réflexion et de réflexion-action au collège, au lycée et en classe préparatoire arts plastiques (CPES-CAAP) : Vanessa Lebart, collège Paul Langevin, Saint Julien (87); Alexandra Jean, collège Gaucelm Faidit, Uzerche (19); Julien Le Moig, collège Pierre Ronsard, Limoges (87), Annelise Dubois, Lycée Edmond Perrier, Limoges (87); Denis Dufour, IAN, Lycée d'Arsonval, CPES-CAAP, Brive la Gaillarde (19), accompagné par l'IA-IPR, Académie de Poitiers et de Limoges, Michel Herreria.

Au collège ces travaux questionnent d'une part les aménagements et les équipements de la salle d'arts plastiques dans un contexte de généralisation des pratiques du numérique chez les adolescents ; d'autre part, une réflexion qui vise à concevoir la classe comme un espace modulable et articulé avec d'autres espaces, notamment dans et hors l'établissement scolaire. Au lycée, des enjeux identiques se retrouvent dans la réflexion sur la classe comme espace de travail. Pour autant, c'est la question de l'autonomie dans la pratique des élèves qui amène à réfléchir sur l'organisation de l'espace et du temps dans une articulation temps scolaire / hors temps scolaire, à la classe-atelier / hors classe-atelier ; cela dans une articulation aux pratiques numériques facilitées par l'usage de matériel mobile et nomade.

En classe préparatoire, la réflexion porte sur la conception d'un espace de travail intermédiaire pour des étudiant.e.s préparant divers concours aux écoles supérieures d'art, d'architecture, de l'image et du design. Ce travail croise des concepts issus des champs des sciences de l'art et des sciences sociales avec une étude universitaire sur la redéfinition des espaces de travail dans l'enseignement supérieur, à l'échelle européenne.

TRAAM inter-académique 2018-2019

modularité de la classe et des espaces pour apprendre à l'ère du numérique

Thème national : la classe atelier ou laboratoire à l'ère du numérique : nouvelles postures et temporalités de travail.

Collège Paul Langevin
9 avenue d'Estienne d'Orves
87200 Saint-Junien
Académie de Limoges
Professeur d'arts plastiques : Vanessa Le Bars

Le collège Paul Langevin

Situé à Saint-Junien dans le département de la Haute-Vienne (87), petite ville de 11 000 habitants à 30 km de Limoges.

Quelques chiffres:

633 élèves, dont 12 en ULIS et 63 en SEGPA. 25 classes dont 20 classes ordinaires, 4 classes de SEGPA et 1 ULIS.

Les classes ordinaires ont un effectif d'environ 30 élèves, un peu moins en 3^{ème}.



Taux de réussite au DNB 2018 de l'établissement sur 96 élèves : 92,7 % dont 33,7 % mention TB

Orientation des élèves (SEGPA et ULIS compris) :

Seconde GT : 63

Bac Pro : 26

CAP : 16

La salle d'arts plastiques



La salle d'arts plastiques



La salle d'arts plastiques



Superficie : 65 m2 (9,3 m X 7 m)

7 tables de 4 élèves + 2 tables individuelles : 30 places
Tables groupées par 2 de manière à laisser un espace central pour travailler au sol (pratiques en volume par exemple).

Equipement numérique de la salle :

- 2 ordinateurs fixes
- 2 ordinateurs portables
- 10 appareils photos numériques
- 8 webcams + portique pour faire du cinéma d'animation
- 1 vidéo-projecteur
- 1 imprimante

A proximité de la salle, mais partagés avec les autres disciplines :

- Une classe mobile tablette Orange
- Une classe mobile (16 mini-pc)
- La salle informatique (16 ordinateurs fixes)

La salle d'arts plastiques

Pas de réserve, mais des solutions pour ranger les travaux :

Le mur du fond est constitué d'étagères



Etagères sur tous les murs et des filins pour accrocher les travaux



La salle d'arts plastiques

En situation de cours :



La salle d'arts plastiques

Des aménagements facilitant les pratiques numériques :

Installation de prises électriques et de prises Ethernet sur les deux murs principaux. Cette installation permet aux élèves de recharger plus facilement les appareils, de brancher les ordinateurs portables et de les connecter au réseau Internet sans passer par la connexion Wi-Fi très vite surchargée.



Des espaces d'accrochage



Une vingtaine de panneaux de médium ont été installés le long de la coursive afin d'accrocher les travaux d'élèves.

Des espaces d'accrochage



Le hall du collège accueille régulièrement les travaux en volume.

Ici : projet « architectures de mémoire » en 3ème

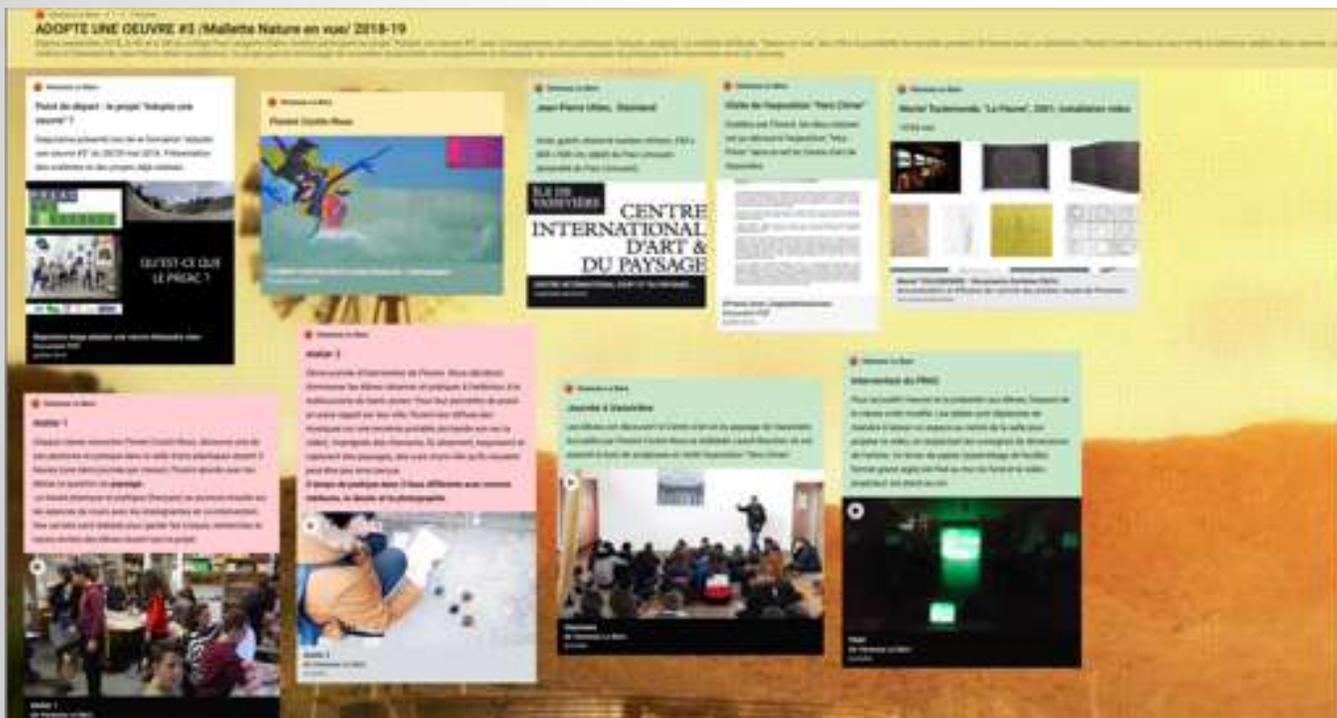
Expérimentations pédagogiques

Projets questionnant les espaces pour apprendre (la salle de classe, le musée, l'extérieur ...) et l'usage du numérique dans l'enseignement des arts plastiques :

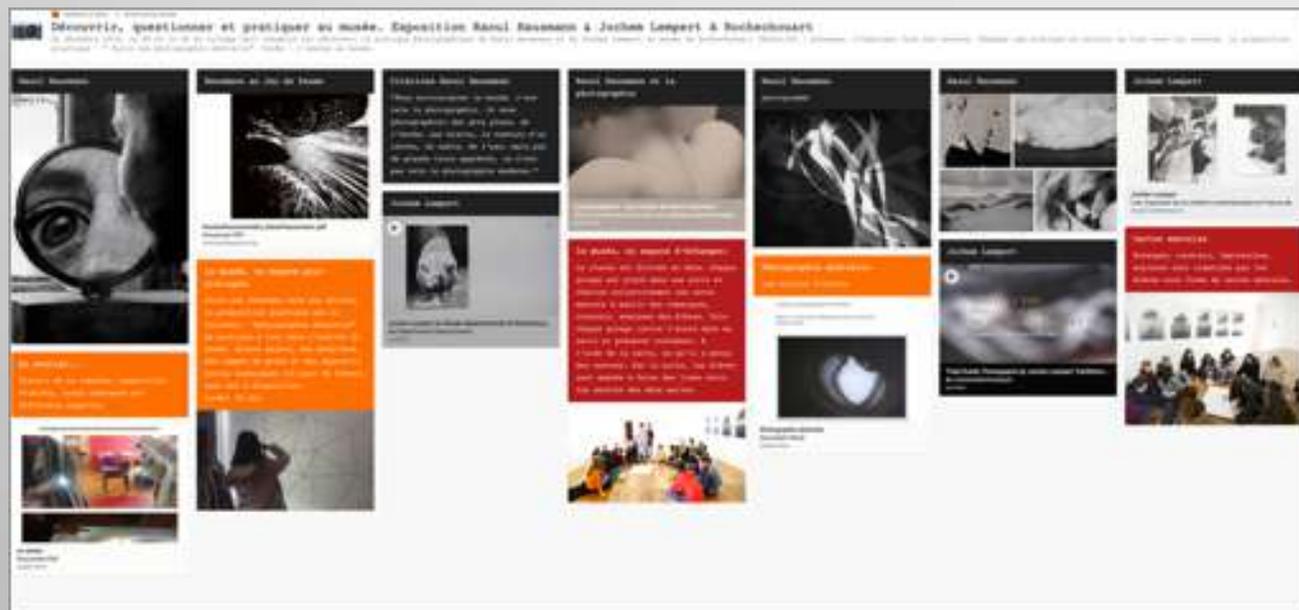
Le projet [« Adopte une œuvre #3 »](#)

2 expériences menées en partenariat avec le musée d'art contemporain de Rochechouart :

- Exposition [Raoul Hausmann/Jochem Lempert](#)
- [« La classe, l'œuvre! »](#), dans le cadre de la Nuit des musées 2019



<https://padlet.com/vlebars/gpjrrmaee2ne>



<https://padlet.com/vlebars/lul43a4i0awc>

Introduction à l'ouvrage
Pour un espace "augmenté" / La pratique de l'élève au musée. Projet La classe, l'oeuvre! en lien avec l'exposition Babette Mangolte au musée de Rochefort.

Babette Mangolte
 Une des œuvres choisies pour le projet "La classe, l'oeuvre!"

Questionner les œuvres
 La classe des élèves de 2^{ème} primaire. Chaque groupe de 5 élèves a un rôle de journaliste. Ils doivent en 10 minutes, devant les œuvres et l'œuvre, poser des questions et répondre. Les questions ont été préparées par la classe. Les élèves ont pu poser des questions et répondre.

Mettre des mots, des associations sur ce qu'on voit
 Mots-clés de l'œuvre "Moi et moi" de Babette Mangolte. Les élèves ont écrit des mots-clés et des associations de mots sur des cartes.

Pratiquer au musée
 Propositions d'activités "Je suis dans l'œuvre" (dessin, photographie, sculpture, vidéo). Les élèves ont pu pratiquer au musée.

Profiter de la réflexion en classe
 Déroulement de la séance. Co-élaboration d'un compte rendu.

Analyser sa pratique, s'évaluer
 Retour réflexif sur la pratique. Les élèves ont pu analyser leur pratique.

Exposer son travail/ Diffuser, s'exprimer sur sa pratique
 Visite des 4^{èmes} pour présenter leur travail de la nuit des musées à Rochefort.

La nuit des musées 2019 / Exposition des réalisations d'élèves (photos et vidéos)
 Exposition des œuvres d'élèves au musée de Rochefort.

Biographie et attention aux Babette Mangolte

Cartes mémoires



<https://padlet.com/vlebars/5l9bz5is5y5e>

TRAAM

Modularité de la classe et des espaces pour apprendre à l'ère du Numérique

Collège Gaucelm Faidit

19140 Uzerche

Année scolaire 2018-2019

Professeur d'Arts Plastiques : Alexandra Jean

Quelques questions autour de l'usage du numérique en salle d'arts plastiques équipée d'un chariot de tablette



Comment un chariot de tablette numérique en accès libre dans une salle d'arts plastiques peut-il modifier l'espace de réflexion et de travail de l'élève ?

Comment l'usage des technologies numériques peut-il permettre d'ouvrir l'espace de la salle d'arts plastiques à l'espace extérieur et au monde, comment peut-il permettre aux élèves de sortir virtuellement de la salle d'arts plastiques, de faire un voyage immobile dans d'autres espaces afin de développer leur curiosité et d'enrichir leur production?

Comment les outils numériques peuvent-ils rendre les élèves plus autonome dans leurs réalisations plastiques, et permettre à chacun de travailler à son rythme ?



UN SCENARIO DE COURS

- Incitation: Carnet de voyage imaginaire...
- Consigne: Vous êtes un voyageur... et vous fabriquerez un carnet de voyage, un objet qui racontera votre parcours entre ici et là-bas, entre le réel et l'imaginaire... en mélangeant dessin, écriture et collage.
- Contrainte: Utilisez les tablettes numériques pour faire une recherche d'images et de points remarquables sur la destination de votre choix que vous exploiterez dans votre production.
- Modalité de travail: travail individuel
- Temps 4 séances
- Niveau Cycle 4 / 5^{ème}

REMIEDIATION ET VARIANTES POSSIBLES

- Un carnet de voyage sensoriel: Proposer aux élèves de réfléchir sur l'être au monde à travers les 5 sens (vue, toucher, ouïe, odorat, goût)
- Une carte sensible et personnelle : proposer un travail sur la carte, le déplacement et la représentation du monde

OBJECTIFS DU TRAVAIL AVEC LES TABLETTES

Expérimenter, produire, créer:

•Hybrider pratique plastique et outils numériques: Comment les outils numériques peuvent-ils nous permettre d'enrichir une production, de chercher des informations et de créer de nouvelles images ?

Mettre en œuvre un projet

- Rendre les élèves plus autonome
- Travailler avec un espace numérique de travail comme un Padlet qui regroupe les consignes, les aides, des liens, des références histoire des arts
- Avoir une aide technique avec des liens youtube tutotriel
- Accéder à de la documentation iconique avec une tablette numérique, et faire preuve de discernement face aux images et aux informations trouvées

S'exprimer, analyser sa pratique, celle de ses pairs; établir une relation avec celle des artiste, s'ouvrir à l'altérité

- Mettre en lien avec une œuvre d'art, un autre domaine artistique avec un qr code
- Utiliser la tablette pour présenter oralement son carnet, filmer cette présentation.

INTERDISCIPLINARITE

(extraits des programmes)

- **Lettres modernes: Récits d'aventures (5eme)**

Le professeur fait lire, intégralement ou par extraits, une œuvre choisie par exemple parmi les œuvres suivantes : - Le Livre des merveilles de Marco Polo ; - Robinson Crusoé* de Daniel Defoe ; - L'Île au trésor de Robert Louis Stevenson ; - un roman de Jules Verne ; - Croc-Blanc, L'Appel de la forêt de Jack London ; - Le Lion de Joseph Kessel ; - Vendredi ou la vie sauvage de Michel Tournier ; - Mondo et autres histoires de J.M.G Le Clézio.

- **Histoire Géographie : Transformations de l'Europe et ouverture sur le monde aux XVIe et XVIIe siècles (5eme)**

Aux XVe et XVIe siècles s'accomplit une première mondialisation : on réfléchira à l'expansion européenne dans le cadre des grandes découvertes et aux recompositions de l'espace méditerranéen, en tenant compte du rôle que jouent Ottomans et Ibériques dans ces deux processus historiques. Les bouleversements scientifiques, techniques, culturels et religieux que connaît l'Europe de la Renaissance invitent à réinterroger les relations entre pouvoirs politiques et religion.

- **Education musicale**

Répertoire de projets relevant d'esthétiques diverses (chanson actuelle, du patrimoine, non occidentale ; air d'opéra, de comédie musicale, mélodie, etc.)

INTRODUCTION DE LA SEQUENCE

2 petits ateliers d'écriture permettent de présenter cette séquence. Ils sont réalisés avant l'écriture du sujet dans le cahier.

- Le premier: Ecrivez une phrase ou un texte qui commence par:
« pour moi, voyager c'est..... »
- Le second: Ecrivez une phrase ou un texte qui commence par :
« Ailleurs, pour moi, c'est.... »

Le mot ailleurs est défini à l'oral comme un lieu où j'aimerais voyager.

Ces textes sont lus à haute voix par l'enseignant dans le but d'élargir les horizons de certains élèves n'ayant pas l'habitude de voyager et cela permet de faire une définition élargie du voyage

Voyager et découvrir un autre paysage.



Voyager, c'est une des plus belles opportunités du monde. Découvrir de nouvelles cultures. Rencontrer de nouvelles personnes, de nouveaux amis. Visiter des pays qui nous ont toujours attiré, comme les USA, le Canada ou le Japon. Aller dire bonjour à toute cette nature nouvelle, ou cet urbanisme nouveau comme la magnifique ville de Tokyo, l'attrayante forêt Aokigahara, ou la triste région de Fukusuma qui m'ont toujours attirée.

Voyager, c'est comme se laisser emporter par les pays où l'on va. C'est dépayssant. quand je voyage je me sens bien, libre, légère. Prendre l'avion parfois c'est stressant. Quand on voyage on fait des listes de ce que l'on doit prendre, quand je voyage je visite, explore, achète, mange dans ces différents endroits. On voyage en étant détendu, bien et quand on arrive, on veut savoir à quoi ressemble cet endroit. Réserver l'hôtel j'adore, et ce que j'aime encore plus c'est le voir en vrai. Pour moi voyager c'est tout ça! 😊

Tout ça, c'est des idées
voyager, c'est...
voyager, c'est...
voyager, c'est...

Voyager, c'est découvrir de nouvelles langues, cultures.

Il ne faut pas rater l'occasion de partir une fois dans sa vie. C'est aussi rencontrer de nouveaux amis, découvrir de nouvelles techniques artistiques. Voyager, c'est être aux anges. Cela peut être un rêve d'enfant que l'on veut faire. Respirer l'air pur d'autres pays.

voyager c'est bien car on voit
différent paysage forêt, grande plaine,
rivière, lac, océan, montagne, les
différent arbre, les différentes cultures,
différente architecture, petit ou
grand village, différente langue,
livre, jeu, différent style.

PROLONGEMENT DE LA SEQUENCE

- Incitation : Carnet de voyage plastique et numérique
- Consigne: Votre carnet de voyage est presque fini, vous pouvez grâce à la technologie du Qr code intégrer une partie numérique à votre carnet, des éléments que le spectateur découvrirait en flashant avec un Smartphone ce code.
- Vous pouvez ainsi intégrer des liens, des sons, des musiques, des images, des vidéos, etc...



UN ESPACE VIRTUEL DE TRAVAIL

Un Padlet a été créé pour cette séquence,
il permet aux élèves de:

- travailler à leur rythme et être autonome dans les étapes de création
- avoir accès aux ressources en classe et à la maison
- trouver de l'aide technique
- découvrir avec des références en histoire des arts
- Il peut aussi permettre aux élèves de poster des images ou des vidéos de leur production pour les montrer aux autres élèves

PADLET crée pour ce sujet où les élèves retrouvent des conseils et les références histoire des arts

https://padlet.com/alexandra_jean19/b55m5dt2ptek

Carnet de voyage
Conçu avec un curiosité

Séquence

Incitation: Carnet de voyage imaginaire...

Consigne: Vous êtes un voyageur... et vous fabriquerez un carnet de voyage, un objet qui racontera votre parcours entre ici et là-bas, entre le réel et l'imaginaire... en mélangeant dessin, écriture et collage.

Contrainte: Utilisez les tablettes numériques pour faire une recherche d'images et de points remarquables sur la destination de votre choix que vous exploiterez dans votre production.

Modalité de travail: travail individuel
Temps 4 séances
Cycle 4

Je n'ai pas d'idée....
Où aller ?
Audio de 1:19
padlet drive

Je n'ai pas d'idée....
Qu'est ce que je raconte dans mon carnet de voyage ?
Audio de 1:18
padlet drive

Je n'ai pas d'idée....
Comment fabriquer mon carnet?
Audio de 1:08
padlet drive

Être autonome
Faire une recherche
Petits conseils pour l...
Audio de 1:08
padlet drive

Être autonome
Faire une reliure
Faire une reliure japonaise
La reliure japonaise de Migros Magazine
youtube

Être curieux
Histoire des arts
Le voyage de eugène delacroix... de Discover Dujda
youtube

Être autonome
S'autoévaluer
EVALUATION carnet de voyag...
Document PDF
padlet drive

L'art des carnets de voyage
Promenade dans l'exposition a...
dailymotion

1840 Victor Hugo
Le carnet de voyage à travers l...
ArtsVisuels38 est un projet aut...
vimeo

EVALUATION : CYCLE 4 / CARNET DE VOYAGE ENTRE REEL ET IMAGINAIRE

Compétences attendues en arts plastiques (Voir pronote)		D	C	B	A
Expérimenter, Produire, Créer	Choisir, mobiliser et adapter des langages et des moyens plastiques variés, en fonction de leurs effets, dans une intention artistique en respectant attentif à l'inattendu	E1 Réalisation techniquement insuffisante, travail non fait.	Réalisation techniquement fragile	Réalisation techniquement convenable	Réalisation techniquement maîtrisée
	S'approprier des questions artistiques en prenant appui sur une pratique artistique et réflexive	E2 Travail hors sujet, je n'ai pas raconté un voyage	Réponse au sujet fragile, le voyage, l'histoire n'est pas assez lisible.	Réponse au sujet convenable, mon voyage, mon histoire est lisible, cela peut être approfondi.	(Très) Bonne Réponse au sujet, mon histoire est lisible, est approfondie, les détails du voyage sont pertinents et nombreux.
	Explorer l'ensemble des champs de la pratique plastique et leurs hybridations notamment avec les pratiques numériques	E4 Je n'ai pas trouvé une ressource numérique (son, vidéo) pertinente à intégrer avec un QR code dans mon carnet.	J'ai trouvé une ressource numérique (son, vidéo) à intégrer avec un QR code dans mon carnet, cependant cette ressource est hors sujet.	J'ai trouvé une ressource numérique à intégrer avec un QR code dans mon carnet mais cette ressource manque de pertinence par rapport au projet.	J'ai trouvé une ressource numérique (son, vidéo) pertinente à intégrer avec un QR code dans mon carnet
	Exploiter des informations et la documentation notamment iconique, pour servir un projet de création	E6 Je n'ai pas fait de recherche, je n'ai pas utilisé d'images	Je n'ai pas fait assez de recherche, il n'y a pas assez d'images dans mon carnet pour raconter mon voyage	Mon travail est convenable, mais j'aurai pu me documenter un peu plus, choisir plus d'images.	Mon travail est riche en images différentes et pertinentes par rapport au pays que j'ai choisi.

Mettre en œuvre un projet	Concevoir, réaliser, donner à voir des projets artistiques, individuels ou collectifs	P1 Sans aide je suis perdu je n'arrive pas à avancer et réaliser mon projet	J'a besoin à plusieurs reprise de l'aide du professeur (3ou 4 fois) dans l'heure pour réaliser mon projet.	J'ai encore besoin d'un peu d'aide pour réaliser mon projet (1 à 2 fois dans l'heure)	Je sais trouver les moyens (matériel, rangement...) pour faire mon projet sans aide.
	Mener à terme une production individuelle dans le cadre d'un projet accompagné par le professeur	P2 Je n'ai pas rendu mon travail	Mon travail est inachevé	Mon travail est presque fini	Mon travail est fini.
	Se repérer dans les étapes de la réalisation d'une production plastiques et en anticiper les difficultés éventuelles.	P3 Je n'ai pas commencé le travail	J'ai eu des difficultés, et je ne suis pas arrivé à les dépasser.	J'ai eu des difficultés et j'ai pu les dépasser avec l'aide du professeur	Je n'ai pas eu de difficultés, ou bien je suis arrivé(e) à les dépasser seul(e)
	Faire preuve d'autonomie, d'initiative, de responsabilité, d'engagement et d'esprit critique dans la conduite d'un projet artistique.	P4 Je ne suis pas autonome, je n'ai pas fait le travail demandé.	Je manque d'autonomie, j'ai souvent besoin que le professeur intervienne pour me mettre au travail.	Je suis assez autonome, je travaille mais je peux progresser encore.	Je suis autonome et responsable, je sais prendre des initiatives.

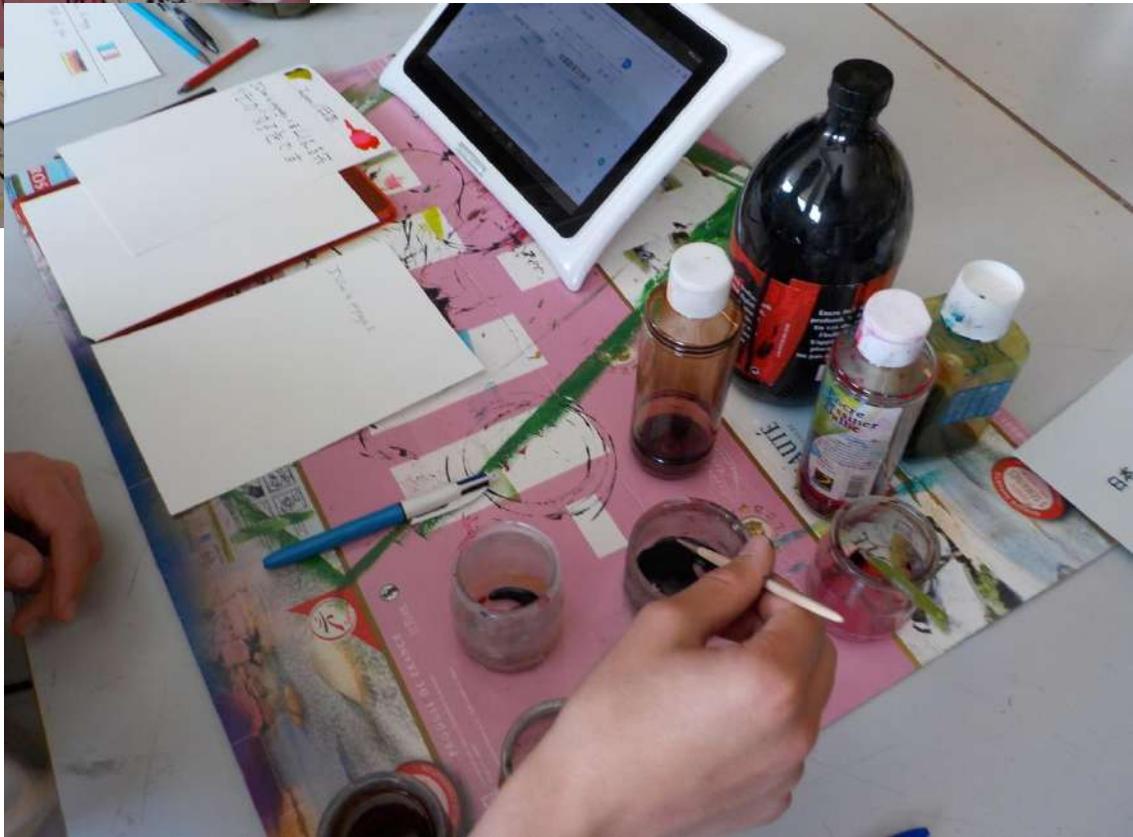
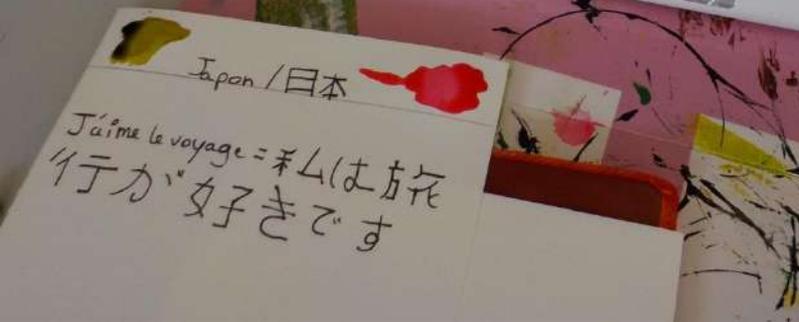
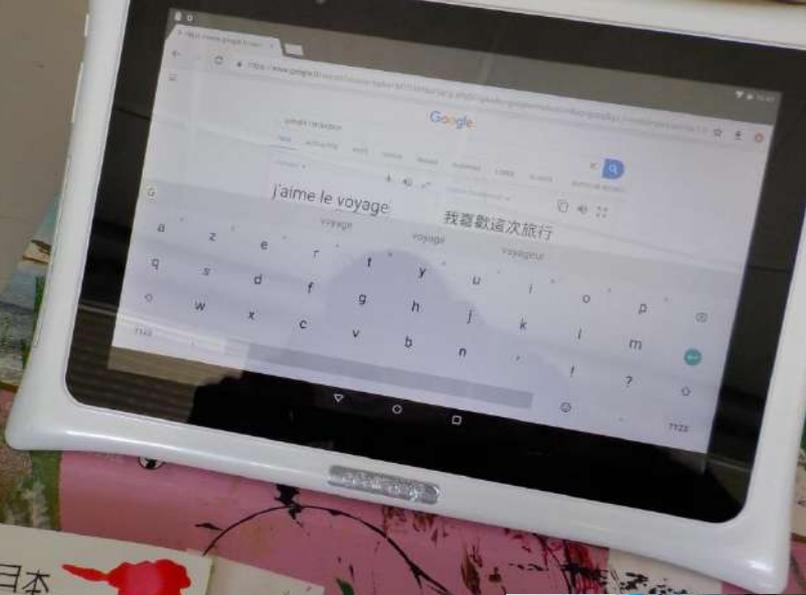
S'exprimer, analyser sa pratique, celle de ses pairs; établir une relation avec celle des artistes, s'ouvrir à l'altérité	Dire avec un vocabulaire approprié ce que l'on fait, ressent, imagine, observe, analyse; s'exprimer pour soutenir des intentions artistiques ou une interprétation d'œuvre	A1 Explication non faite	Explication trop courte qui manque de vocabulaire.	Explication convenable mais qui manque d'approfondissement ou de vocabulaire	Explication approfondie qui utilise un vocabulaire (des arts plastiques) pertinent
	Explicité la pratique individuelle ou collective, écouter et accepter les avis divers et contradictoires.	A3 Explication non faite	Explication trop courte	Explication convenable mais qui pourrait être plus développée.	Explication approfondie
	Porter un regard curieux et avisé sur son environnement artistique et culturel, proche et lointain, notamment sur la diversité des images fixes et animés, analogiques et numériques.	A4 Recherche non faite	J'ai commencé une recherche mais je ne l'ai pas fini	J'ai fait une recherche	J'ai fait une recherche approfondie et pertinente, je suis aller plus loin que la demande faite en cours

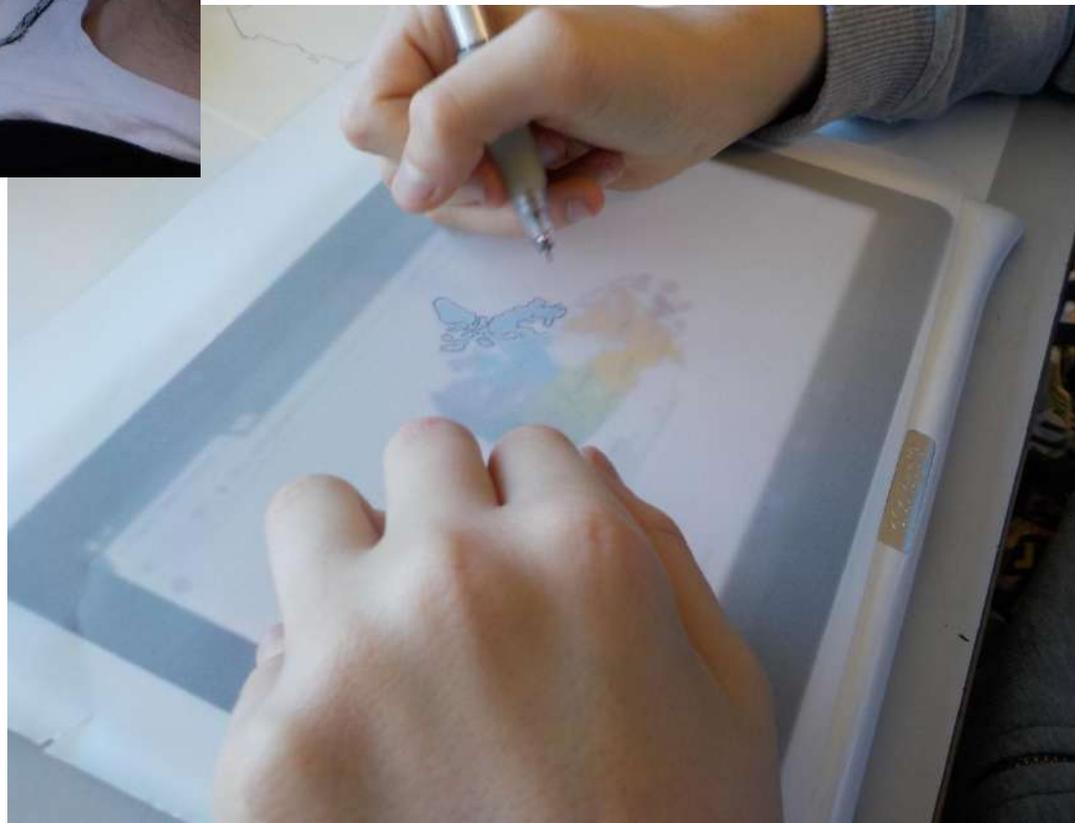
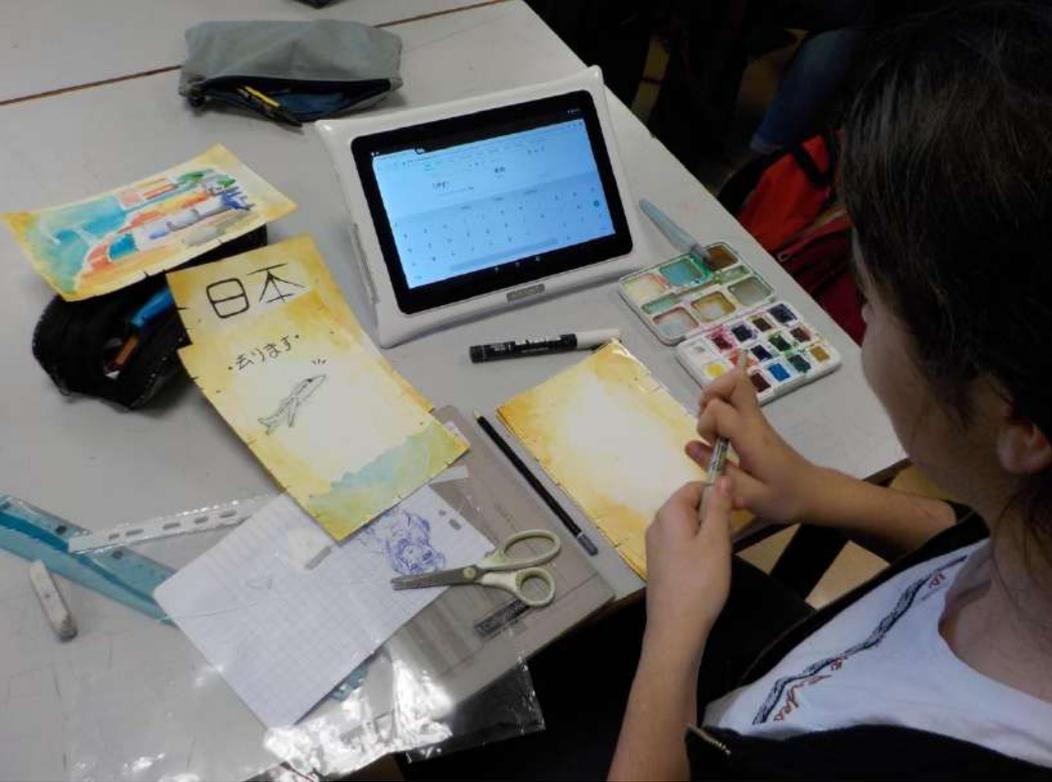


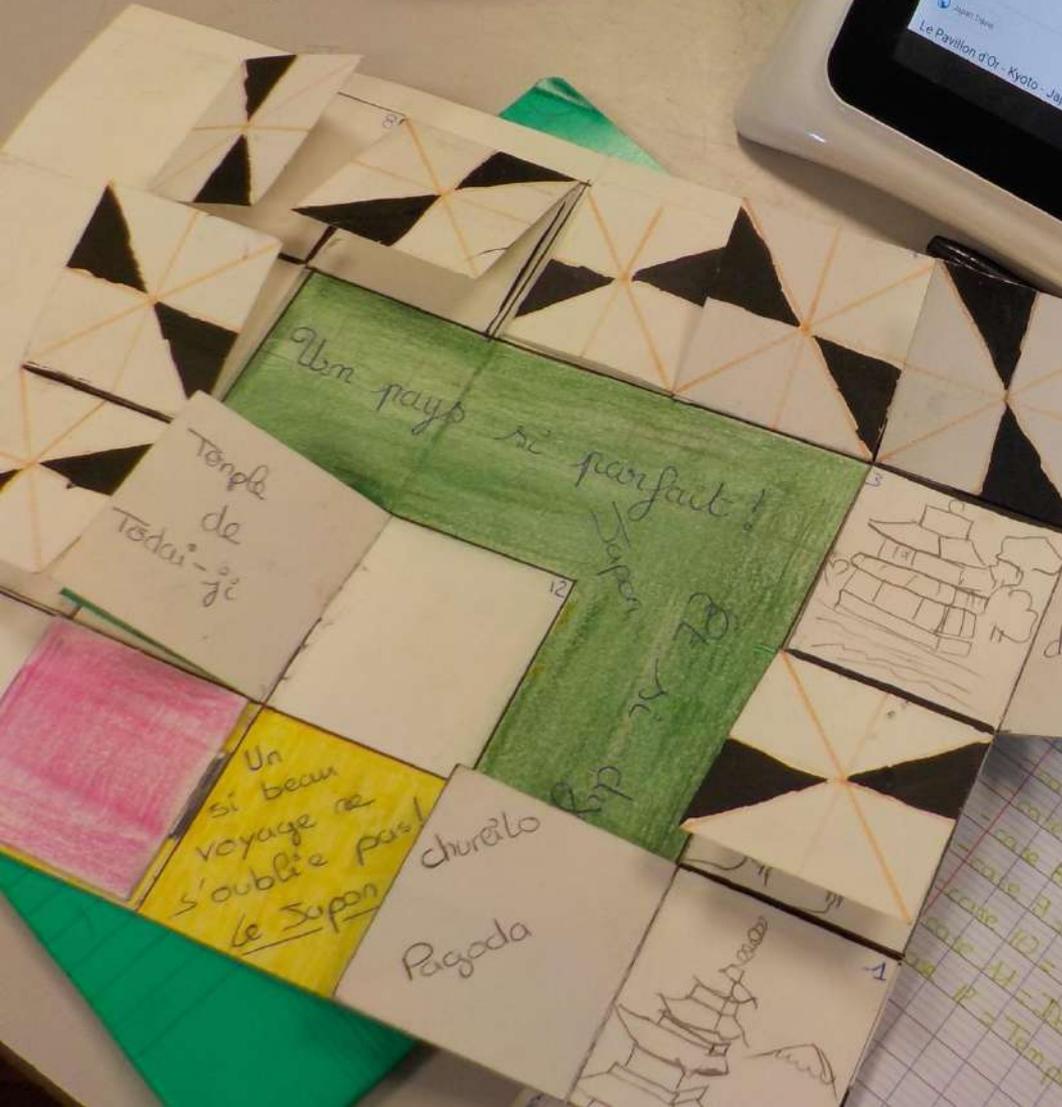
PRATIQUER AVEC DES TABLETTES

Le travail avec les tablettes permet aussi aux élèves de :

- choisir une destination de voyage et de faire un travail personnel
- Faire une recherche d'images et d'informations afin d'approfondir leurs connaissances par rapport à ce lieu
- Développer un esprit critique face aux résultats des recherches et leur pertinence.
- Mettre en lien leur production plastique avec d'autres œuvres du patrimoine mondial
- Être plus autonome sur des techniques (reliure par exemple ici)







Temple de Todai-ji

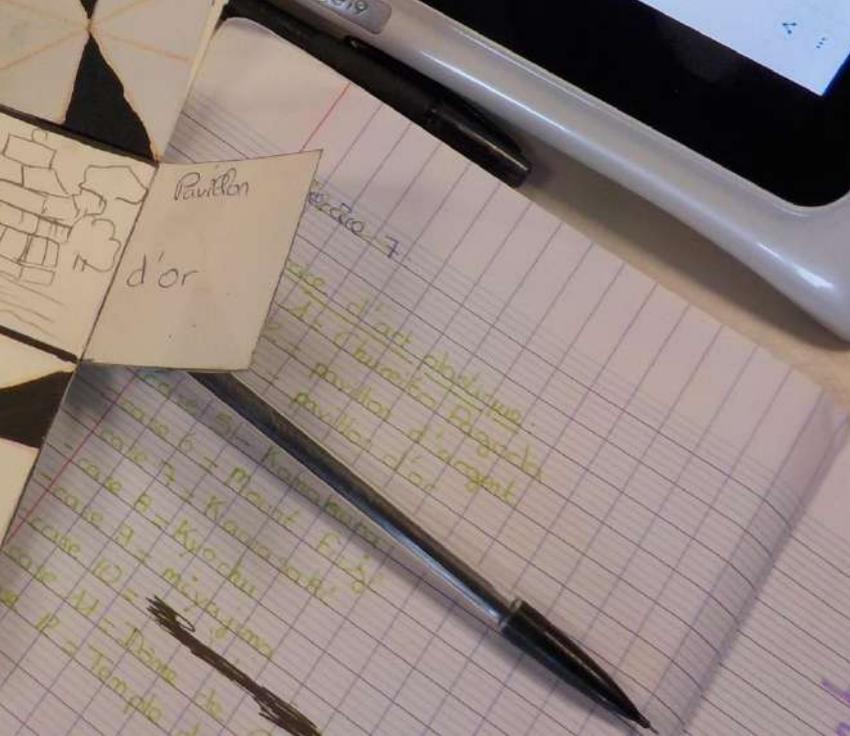
Un pays si parfait!

Japan si dip

Pavillon d'or

Un si beau voyage ne s'oublie pas! le Japon

churōto Pagoda



case 1 - Kinkaku-ji
 case 2 - Maie
 case 3 - Kamo
 case 4 - Kyocho
 case 5 - Miyama
 case 6 - Tenji
 case 7 - Temple de...

Handwritten notes in purple ink at the bottom right corner of the notebook page.



La classe atelier ou laboratoire à l'ère du numérique : nouvelles postures et temporalités de travail.

Modularité de la classe et des espaces pour apprendre à l'ère du numérique. Ce qu'apporte l'utilisation de l'outil vidéo dans la classe.

Le collège Pierre de Ronsard LIMOGES

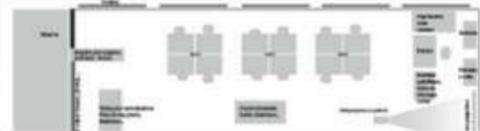
Le collège Pierre de Ronsard de Limoges est situé au nord de Limoges en périphérie du centre et proche du quartier de la Bastide. Il est classé REP+ et accueille environ 280 élèves répartis sur 3 classes par niveaux de 6èmes, 5èmes, 4èmes et 3èmes plus une classe d'UPE2A (non-francophone).



Collège Pierre de Ronsard - Limoges
Le collège Pierre de Ronsard, construit sur...
ac-limoges

La salle d'Arts plastiques : Contexte, matériel...

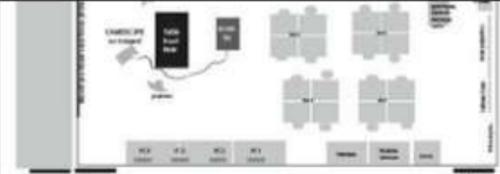
La classe est située au 1er étage du bâtiment central et ce lieu est bien connu de tous au sein du collège. Les expositions se font dans les espaces communs comme les couloirs mais aussi au CDI pour des expositions spéciales avec réflexion plus approfondie sur celle-ci. D'autres expositions se font tous les ans sur le quartier notamment à la SFM de quartier afin d'exposer les productions réalisées sur le Cycle 3. Un espace dédié aux Arts est en réflexion pour le collège, surtout depuis l'ouverture de la classe à horaires aménagés Arts Plastiques (OHAAP) à la rentrée 2019-2020. L'espace de la classe est assez grand et son organisation classique, constitué de 5 îlots de travail. Chaque îlot est formé de quatre tables individuelles facilement transportables pour modifier l'espace (une table est souvent placée lorsque les effectifs dépassent 20 élèves). Un mur blanc avec des crochets pour accueillir des œuvres du FilAC. Quatre postes informatiques sont répartis à six faces mais nous disposons de deux PC portables, d'une salle Technique libre et pourvue de PC et d'une salle informatique souvent liée à l'étage, proche de la salle d'arts plastiques. Aussi, un petit espace dédié la photographie argentique est situé juste en face de la salle. Pour la prise de vue, nous disposons d'un matériel classique avec cinq appareils photo numériques compacts, deux projecteurs classiques, une caméra numérique de grand format utilisée le plus souvent pour l'atelier Audio/Visuel (mimo, penne, casque, tascam) et d'un caméscope numérique que nous utilisons pour cette expérience menée en classe.



salle d'art
Document PDF
padlet drive

A-SCÉNARIO PÉDAGOGIQUE

Le déroulé détaillé des 3 séances



Decoupage de la séquence sur 3 séances :
Séance 1
Apogée et Orientation : 3 mn
Échec/Retour : recherche : 15 mn. Vidéo : 35 mn
Déroulement du dispositif :
Les élèves ne sont pas sans réactions face à ces changements et surtout face au caméscope sur pied relié à une télévision à tube cathodique au milieu de cet espace. Un dispositif qui a aussi pour but de varier les situations d'apprentissage.
"On va faire un clip, trop cool ?"
"C'est quoi cet écran ?"

Scénario pédagogique
Document PDF
padlet drive

B-SUITE ENVISAGÉE

Résumé des 3 séances

Suite envisagée.
Séance 1 : Un second sujet autour de la performance et le corps de l'élève dans un espace de jeu plus grand face à une caméra fixe sur trépied est envisagé. Les élèves sont en confiance et sont prêts à prendre part à une production dans un espace plus grand avec une répartition des rôles plus importante (clip, caméra et non le caméscope, éclairage, mise en scène + scénario, story-board). L'action se déroule sur la moitié de la salle dans un champ de vision plus large et plus profond, ainsi les élèves pourront jouer avec le champ et le hors-champ plus facilement. Ils seront concentrés sur les placements et non sur leur image face aux autres.
Une comparaison entre la performance en "live" et celle filmée sera mise en avant afin de comprendre les enjeux de la vidéo.
DEMANDE
« Au travers d'une mise en scène, montrez que la bande de papier devient... »
titre des cd : Joyeux • Noël • Histoires • Rubique • Alberte (pour côté du côté) • Équilibre • Noël
CONTRAINTE
- 15 secondes de tournage (vous devez être prêts à aller le son)
- Pas de son, ni d'écriture
- Ne pas toucher la caméra
- Absence de retour caméra

SUITE ENVISAGÉE
Document PDF
padlet drive

Salle d'arts plastiques

photographie de l'espace



A-Scénario Pédagogique

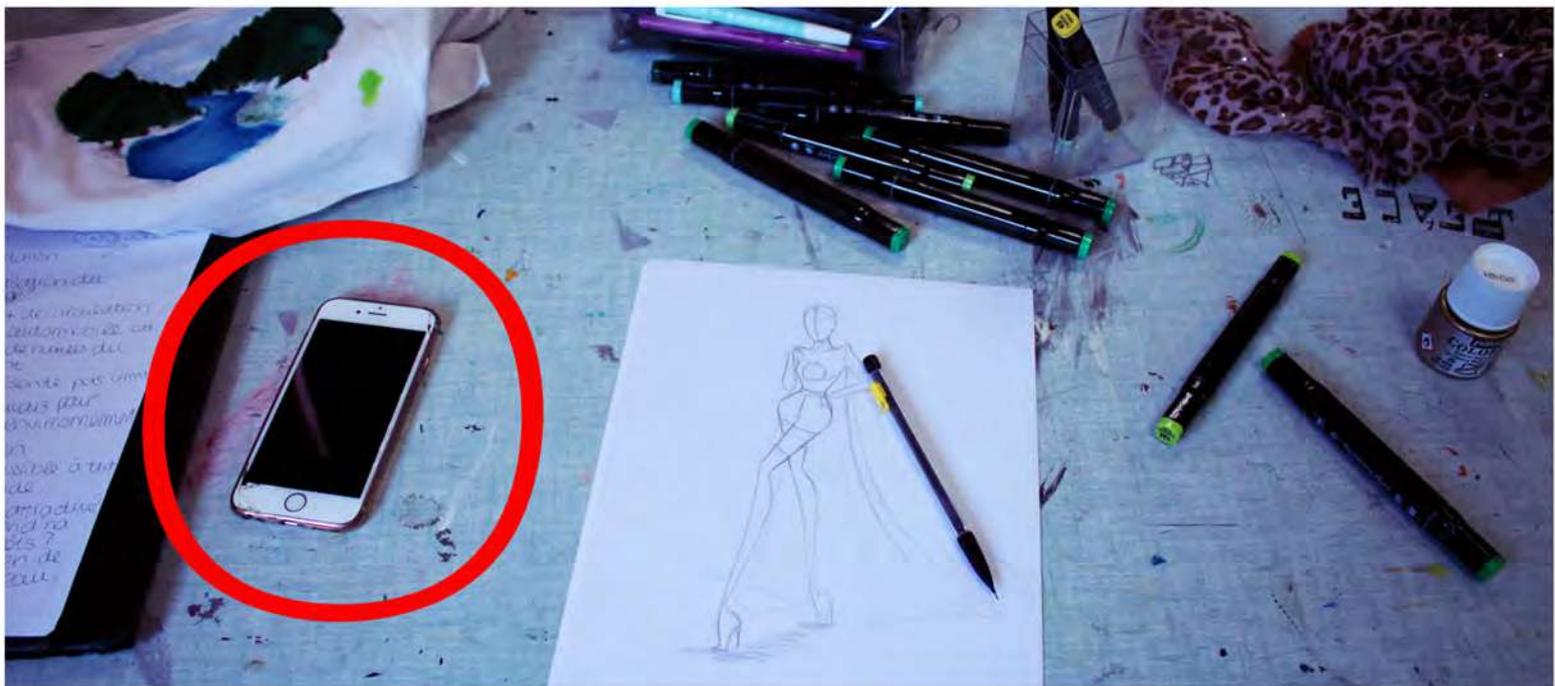
Photos de l'espace de travail



PRODUCTIONS DES ÉLÈVES

en cours de réalisation...





TraAM 2018-2019

Apprendre à l'ère du numérique : nouvelles postures et temporalité de travail

Lycée Edmond Perrier - Option facultative arts plastiques

Académie de Limoges

Présentation générale

- l'établissement :
localisation géographique
- la salle d'arts plastiques
en images (photographies,
plans)

BYOD

- un constat comme
point de départ
- le rôle de la musique
en salle d'arts plastiques
- niveau 2^{nde} :
la photographie sur
téléphone portable

Se filmer pour montrer, parler, garder trace

- niveau 1^{ère} :
filmer les actions hors
établissement (installation
dans l'espace public de la
ville)
- niveau terminal :
se filmer pour préparer
l'oral de fin d'année
(exposition à La Cour
des arts)

Présentation générale

1. L'établissement : Le lycée Edmond Perrier se situe à Tulle, préfecture de la Corrèze, ville d'environ 14 000 habitants. C'est un bâtiment historique dont l'histoire remonte à 1567 et qui est inscrit à l'Inventaire supplémentaire des Monuments historiques en 1996. Le lycée surplombe le centre ville accessible en 10 minutes seulement à pied. Les élèves fréquentant le lycée viennent de Tulle et des campagnes environnantes. Le profil des élèves est assez varié mais fortement rural avec une grande proportion d'élèves internes.

2. La salle d'arts plastiques :



BYOD (Bring your own device)

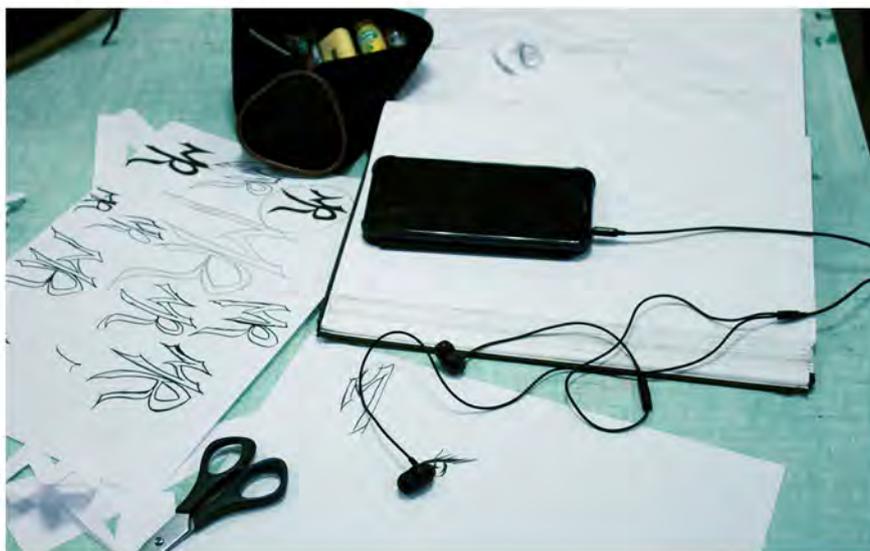


1. Un constat comme point de départ : sur la question du numérique, mon premier constat porte sur l'omniprésence du téléphone portable. Dans les couloirs du lycée, dans les interclasses, au foyer, dans et en dehors de l'établissement, cet objet accompagne l'élève dans tous ses déplacements. Si ce fait peut-être assez aisément questionné et critiqué, on peut néanmoins tenter d'en tirer quelques avantages dans le cadre du cours d'arts plastiques.

Depuis environ 2 ans, les ordinateurs de la classe sont nettement moins utilisés et pour cause, le téléphone portable permet à chaque élève de faire ses recherches en restant à sa place. Plus besoin de se lever pour aller faire des recherches, plus besoin non plus de déplacer les affaires de pratique pour se rendre aux ordinateurs. Depuis environ 2 ans, les ordinateurs placés en fond de salle à côté de la réserve servent nettement moins et sont réservés pour certaines tâches comme le traitement de texte, l'imprimante ou les montages nécessitant une bonne taille d'écran.

L'utilisation du téléphone portable en cours pose question à l'heure où de nombreux collègues cherchent justement à l'interdire. Cependant, cet objet se révèle très intéressant dans l'enseignement des arts plastiques. S'en servir va demander à l'enseignant de bien cadrer l'usage qui en est fait ainsi que de réserver des temps de réflexion et de discussion sur cet objet et ses différentes utilisations.

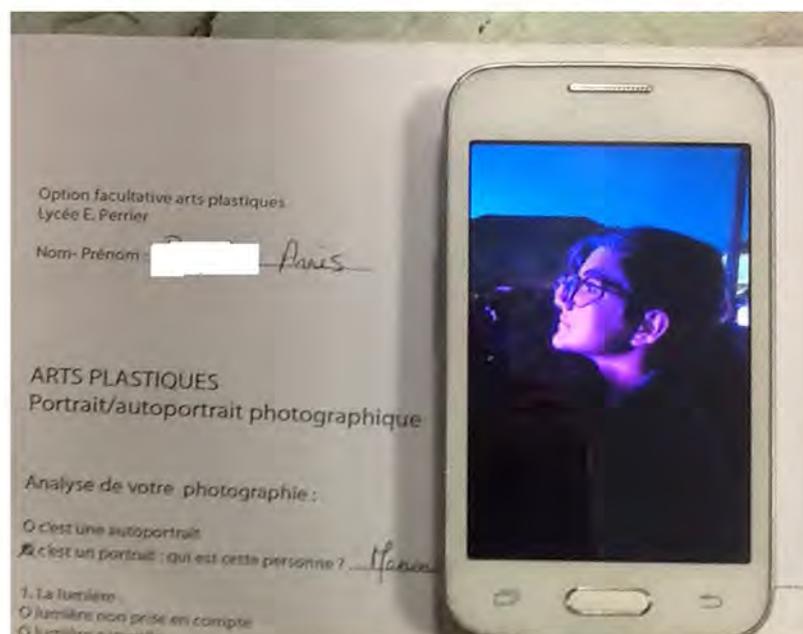
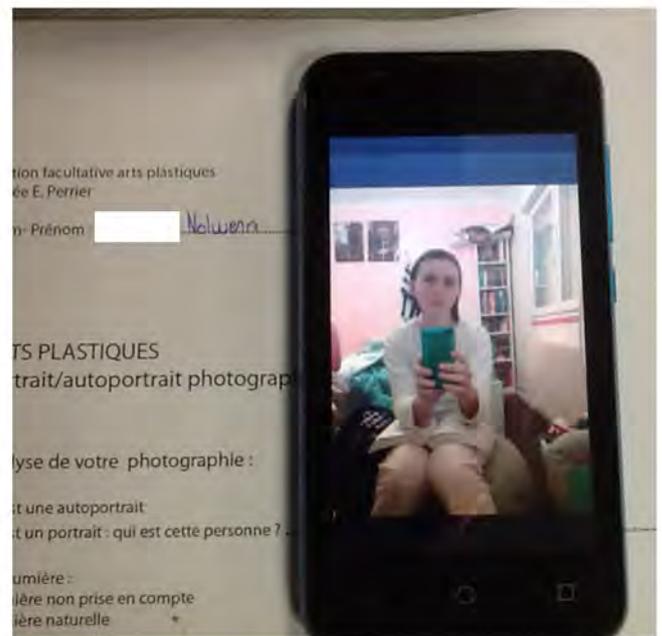
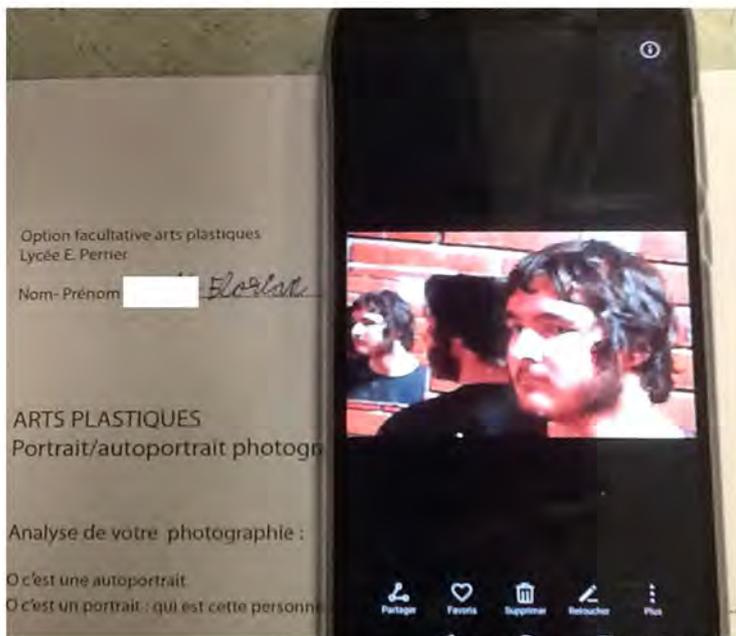
2. Le rôle de la musique en salle d'arts plastiques : initialement, le téléphone a été autorisé en cours afin de pouvoir écouter de la musique avec des écouteurs. Le son permet à chacun de s'immerger dans son univers, de faire abstraction des autres élèves, des bruits parasites et d'un espace scolaire pas toujours très propice à l'inspiration.



BYOD (suite)

3. niveau 2nde : travailler la photographie à partir du téléphone portable.

En novembre, les élèves de seconde sont allés au Festival international d'art photographique qui avait lieu à Tulle. L'occasion de découvrir environ 500 photographies classées par thèmes. Cette visite a permis à chacun de se familiariser avec la photographie en abordant les grands thèmes (noir et blanc, couleur, macro, la série, le nu, paysage...) ainsi que les notions de base (cadrage, angle de vue, plongée, contre-plongée...). De retour en salle d'arts plastiques, un prolongement est entamé sur le thème du portrait photographique avec des artistes comme Nadar, Robert Doisneau, Cartier-Bresson, Richard Avedon, Diane Arbus, Nan Goldin... En parallèle au travail de culture artistique, les élèves sont invités à mener sur une semaine une recherche personnelle sur le thème du portrait-autoportrait photographique. Le temps d'une semaine incite à une recherche quotidienne incluant le temps et l'espace hors salle d'arts plastiques. Tous les élèves ont choisi le téléphone portable car après verbalisation c'est un objet discret, qu'ils ont l'habitude d'utiliser et qui est toujours avec eux. Un questionnaire est proposé afin de les aider à réfléchir à l'image photographique qu'ils ont choisi de montrer et ainsi de préparer à la verbalisation sous la forme de présentation orale face à la classe ou lors du temps d'échange collectif de pratique.



Se filmer pour montrer, parler, garder une trace

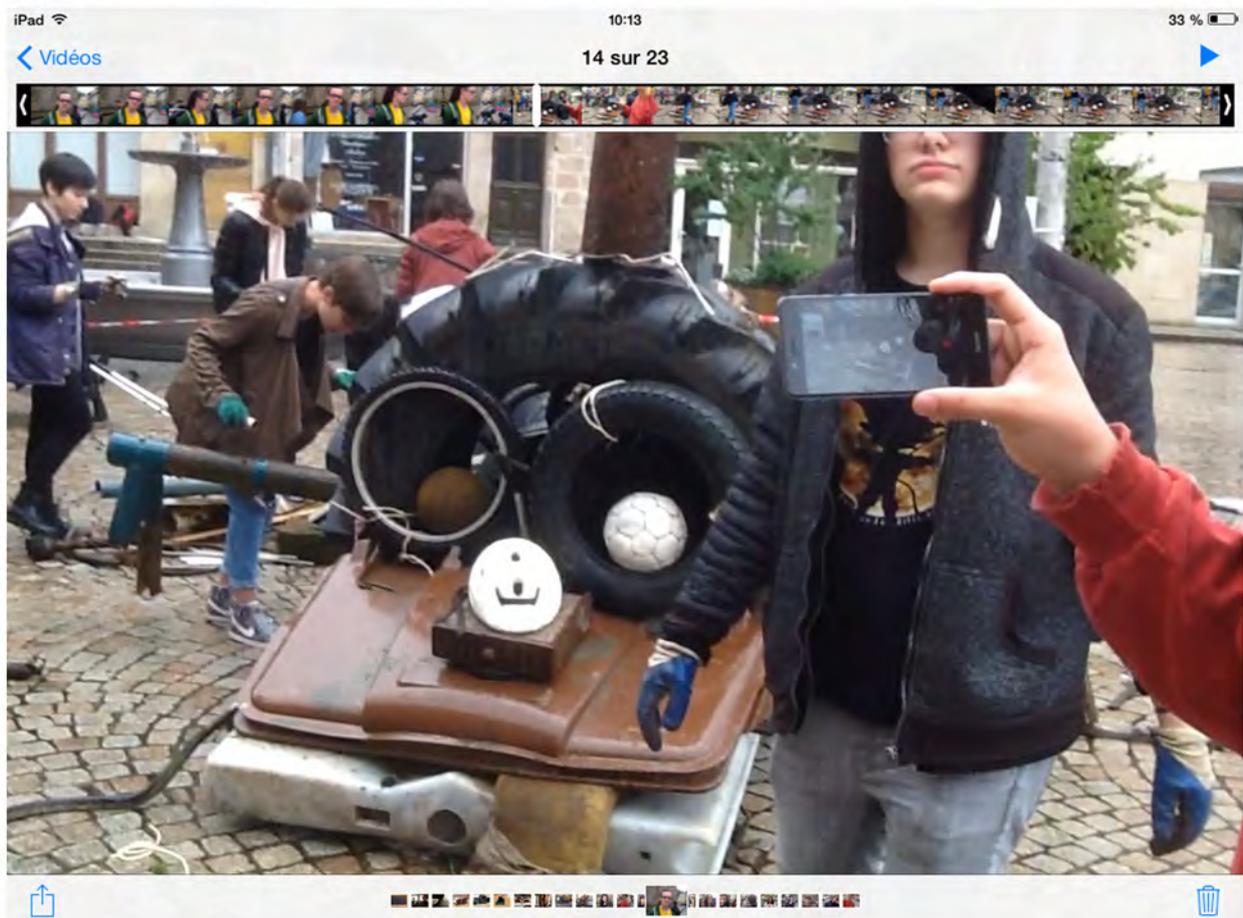
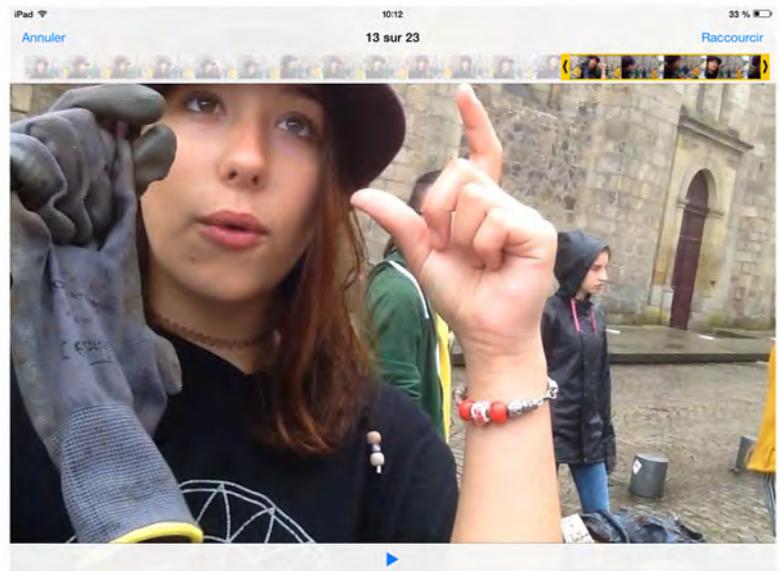
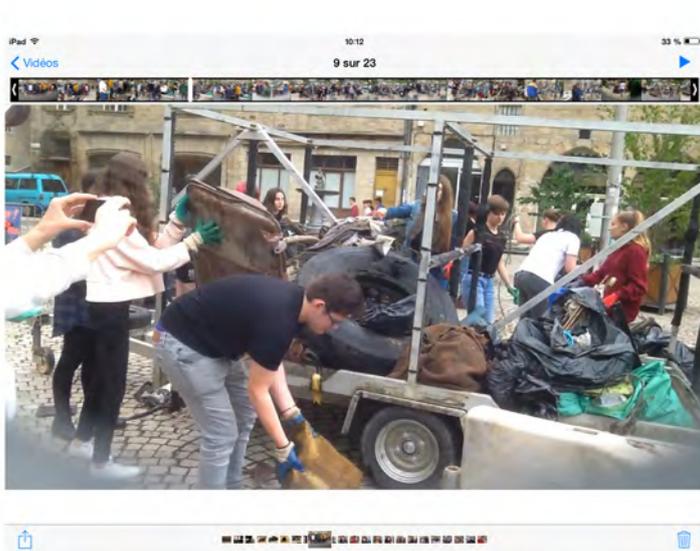
1. niveau 1ère : filmer les actions hors de l'établissement

Dans le cadre d'actions sur le thème du développement durable, les élèves de première ont pu réaliser une installation avec des déchets collectés dans la Corrèze. Cette action ayant pour but d'interpeller un maximum de personnes sur la pollution, l'installation est prévue en plein centre ville de Tulle, sur une place à côté de la cathédrale.

En 3 heures, les élèves doivent donner forme à un être aquatique (action menée avec la Surfrider Foundation) fait à partir d'une tonne de déchets en tout genre. Les élèves se sont répartis les tâches : tri des déchets, organisation, assemblage et film.

Les films ont permis de garder une trace de cette action, de regarder à distance ce qui se fait et de se confronter au montage. Un élève a eu l'initiative de réaliser des interviews durant l'installation.

Cet exercice s'est montré très intéressant car chacun a pu parler librement du sens de ce projet, de la part réalisée, de son point de vue sur la pollution et de l'installation en général.



Se filmer pour montrer, parler, garder une trace (suite)

2. niveau terminal : se filmer pour préparer l'oral de fin d'année.

Ce travail a pour but de préparer les élèves de terminal à l'oral du baccalauréat. Filmer et se faire filmer permet aux élèves de réfléchir à leurs postures ainsi qu'à leur façon de s'exprimer. Le fait que leur prestation orale soit enregistrée les stressent légèrement. L'objectif de l'ipad ou de l'appareil photographique les amène à mieux penser la présentation de leur travail.

Depuis quelques années et dans le cadre du partenariat unissant le lycée et La Cour des arts de Tulle (structure artistique exposant des artistes, groupes d'artistes, permettant la rencontre avec des professionnels de l'art, offrant divers ateliers...), les élèves de l'option facultative arts plastiques exposent leurs travaux au coeur de la ville. Ce moment est un événement pour les élèves car familles, amis et enseignants peuvent ainsi venir découvrir le résultat de leur investissement.

Cette exposition est en priorité réservée aux élèves de terminal afin de pouvoir pleinement se confronter à la notion de présentation. Affiches, carton d'invitation, installation, lumière, situation dans la galerie, cohabitation entre productions, vernissage, presse sont autant de moments clés. Suite à ces événements, un retour au calme dans la galerie est attendu. Les élèves sont invités à penser leur oral de présentation. Face aux autres élèves mais surtout face à la caméra. «Parler lorsque nous sommes filmé c'est prendre conscience que l'on est écouté» dira une élève. Ce travail n'est pas évalué, c'est un exercice visant à préparer au mieux les futurs candidats au baccalauréat. Avec l'autorisation de certains élèves, les vidéos sont visionnées en classe entière afin d'échanger sur l'attitude, la posture face à sa production, dans l'espace, la prise de parole, les expressions et vocabulaire employés.



Conclusion :

Le traAM s'appuie sur un constat autour de l'omniprésence des objets et donc des outils numériques chez nos élèves du lycée. La musique, la photographie et la vidéo sont les axes principaux d'exploitation du téléphone portable que j'ai pu développer en cours d'arts plastiques. Chaque enseignant est libre d'approfondir des points qui restent très généraux pour l'instant.



TRAAM ARTS PLASTIQUES
CPES-CAAP ACADEMIE DE LIMOGES

**LA CLASSE ATELIER OU LABORATOIRE
À L'ÈRE DU NUMÉRIQUE : NOUVELLES
POSTURES ET TEMPORALITÉS DE TRAVAIL**

**MODULARITÉ DE LA CLASSE
ET DES ESPACES DE TRAVAIL**

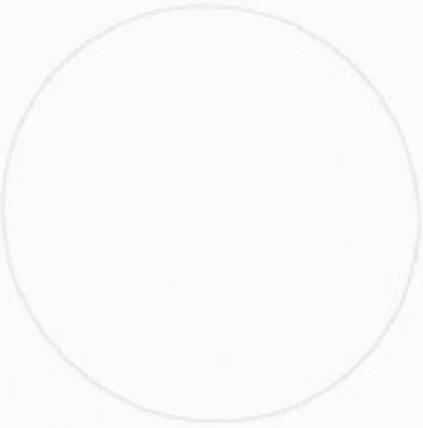
Ø:30
6 unités

1/30
1 unité

2/30
1 unité

3/30
1 unité

15/30
1 unité

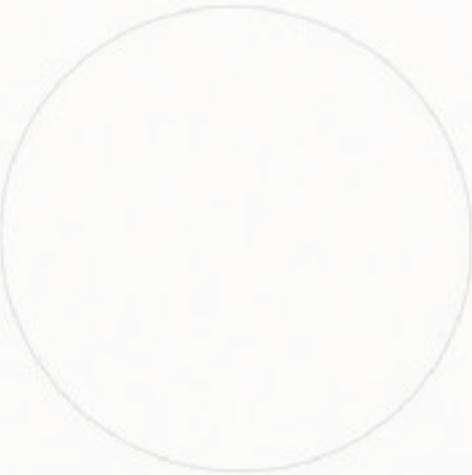


Ø33
5 unités

Prendra place [...] le projet [...] que je définirais comme une constellation de possibles, un ensemble d'éléments distincts qui en constitueront ses unités. Disparates, multiples, voire même éparses, assemblées sous le titre de "La Constellation du peut-être", celle-ci donne d'emblée à songer qu'il puisse en exister bien d'autres encore.



20/33
1 unité



Ø38
6 unités

Ce qui rend l'ensemble "composite" : le composite se module, se fabrique sur mesure à sens et échelle variable, et par celui qui l'aborde.

Joëlle Tuerlinckx, *La Constellation du peut-être.*

© en couverture



1.2/38
1 unité

2.3/38
1 unité

3.4/38
1 unité



unités



2.3/60 - 4.5/60
1 unité (x2)



6.7/60 - 8.9/60
1 unité (x2)



SOMMAIRE

Contexte	4
Problématique	5
Méthodologie	6
Concepts	7
Délinéarisation.....	8
Interactif	10
Immersif.....	12
Génératif	14
Vers un cahier des charges	16
Projet d'organisation spatiale au lycée	17
Annexe : étude de cas espace de travail collaboratif	18
Bibliographie	26
Software	28



CONTEXTE

La cité scolaire d'Arsonval regroupe un collège, un lycée d'enseignement général et une classe préparatoire d'approfondissement en arts plastiques. Cet établissement est situé dans le centre-ville d'une agglomération, Brive-La-Gaillarde, en Corrèze.

Le bâtiment principal est historique, datant de la fin du 19^e siècle : il constitue une architecture manifeste de l'École Républicaine. Actuellement, il fait l'objet d'une restructuration des espaces intérieurs, notamment pour mieux l'adapter aux exigences environnementales et aux nouvelles pratiques pédagogiques mises en œuvre dans le contexte des réformes du secondaire. Les contenus des nouveaux programmes et les activités qui en découlent alimentent la réflexion des équipes pédagogiques sur l'équipement et l'aménagement des espaces dédiés aux enseignements.

CPES-CAAP désigne Classe Préparatoire aux Études Supérieures Classe d'Approfondissement en Arts Plastiques. Cette classe préparatoire est destinée à des étudiant.e.s, ayant obtenu le Baccalauréat ou un diplôme équivalent, dont le projet est de se préparer aux concours d'accès aux écoles supérieures d'art et de design, de l'image et d'architecture. Elle bénéficie d'un partenariat avec l'université de Bordeaux Montaigne et de son Unité d'Enseignement et de Recherche en Arts plastiques et noue des relations avec l'École de Beaux-Arts de Bordeaux, l'ENSA de Limoges, les Écoles Supérieures d'Arts de Pau, Poitiers et Angoulême.

Le recrutement procède de Parcoursup et vise à constituer un groupe de 24 étudiant.e.s dont les parcours scolaires et les provenances géographiques sont diversifiés.

La mise en œuvre pédagogique repose sur une typologie de cours et d'activités dont les contenus ne reposent pas sur une construction programmatique conduisant à la préparation d'un examen, mais sur la consolidation et l'approfondissement de préacquis (pratiques et cognitifs) et sur un accompagnement individualisé des projets de chaque étudiant.e de manière prospective et en perspective des concours préparés.

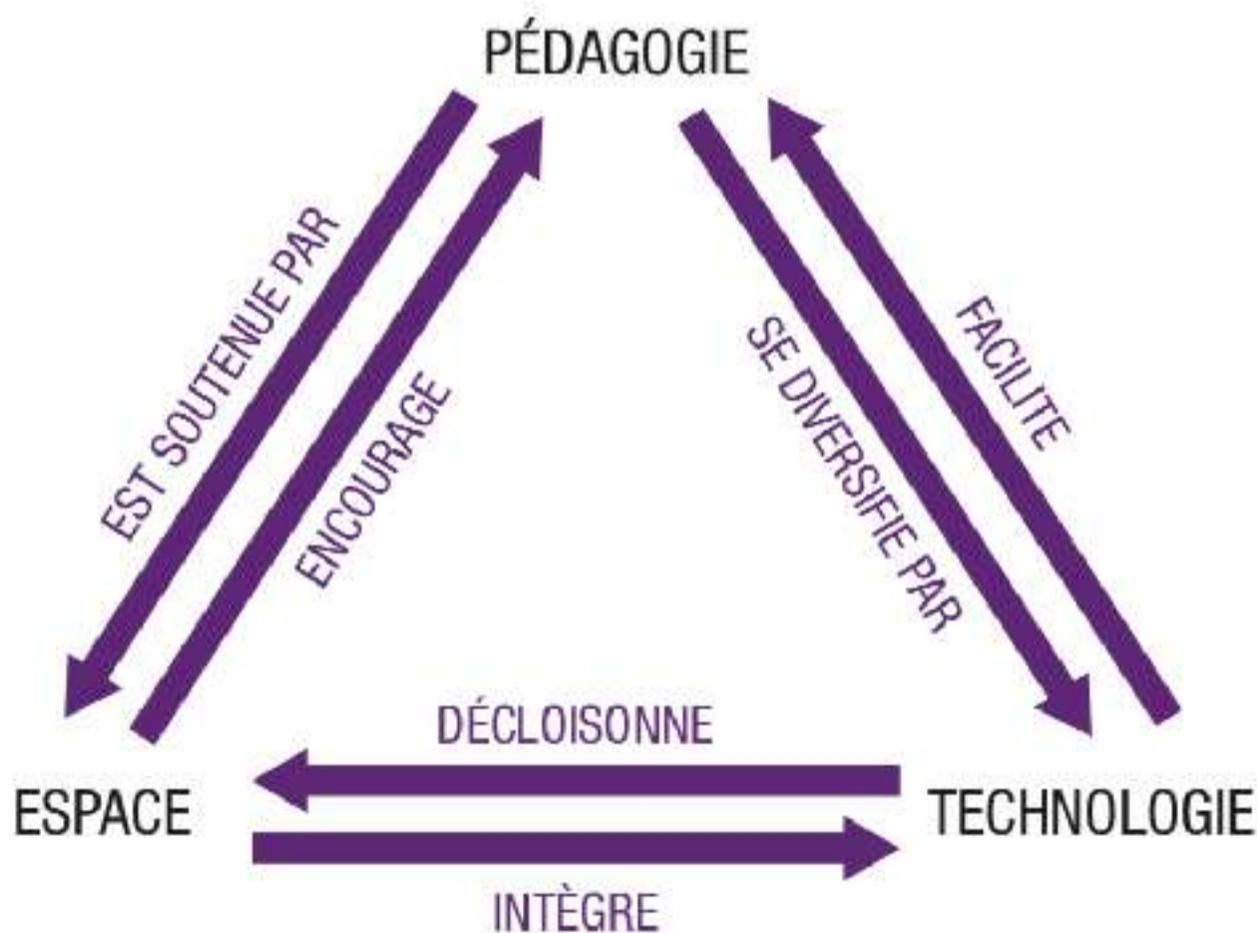
La classe est un espace exclusivement dédié aux étudiant.e.s. Il articule un espace atelier (pratiques bidimensionnelles et tridimensionnelles), un espace informatique et numérique (incluant un studio fond vert), un espace de lecture et de discussion, un laboratoire de photographie argentique, un plateau scénique (pratique du corps et de l'espace), un espace d'exposition et de médiation.

PROBLÉMATIQUE

L'espace contient l'action, en même temps que son aménagement, recourant notamment aux technologies numériques, permet des modes pédagogiques plus ou moins participatifs.

D'une part, l'hétérogénéité des trajectoires scolaires, sociales et culturelles des étudiant.e.s contribue à l'élaboration d'un espace d'enseignement où chacun puisse rapidement trouver sa place, se sentir en confiance pour y travailler artistiquement et intellectuellement, seul et en groupe. D'autre part, les pratiques, même informelles, du numérique constituent un liant social et une interface sensible entre les individus : ils se positionnent notamment à travers les pratiques et les usages des réseaux sociaux, qui impliquent un rapport à l'écriture (message), à l'image (de soi), à l'espace (l'ici) et au temps (le maintenant). Dans le champ des pratiques sociales, les technologies numériques contribuent à l'expérimentation du rapprochement, du décloisonnement et de l'interactivité.

En quel sens et dans quelle mesure le numérique peut-il contribuer à concevoir un espace intermédiaire et augmenté de la classe en arts plastiques, tel qu'un espace atelier (lieu des pratiques) ou laboratoire (lieu d'expérimentation) générant de nouvelles postures et temporalités de travail ?



Pédagogie, espace, technologie d'après *Learning Space in Higher Education* (sous la direction de David Radcliffe, Hamilton Wilson, Derek Powell, Belinda Tibbetts)

MÉTHODOLOGIE

Proposer des pistes de réflexion en regard d'une approche conceptuelle et de terrain, étayées par des observations en classe et des références bibliographiques rappelées en fin de dossier.

Ce travail procède d'une réflexion sur les évolutions d'une salle de classe vers un espace atelier et laboratoire pouvant inclure des pratiques diverses et les plus récentes, notamment en lien avec le numérique (video mapping, robotique ou impression 3D, par exemple). Dans un contexte de formation préparant aux études artistiques supérieures, il s'agit d'esquisser la trame d'une réflexion sur l'espace de travail dédié à des étudiant.e.s en prise avec des pratiques artistiques et théoriques pluridisciplinaires et interdisciplinaires, dans le champ des arts plastiques.

L'enjeu ne consiste donc pas à produire une ressource de type séquence, qui n'aurait pas beaucoup desens en l'occurrence, mais à produire un outillage conceptuel et réflexif utile à la conception de l'espace atelier et laboratoire en CPES-CAAP.

Nous proposons d'ouvrir quelques pistes de réflexion en nous appuyant sur 4 concepts - délinéarisation, interactif, immersif, génératif - issus de la théorie du numérique, telle qu'elle se développe à propos des usages et des pratiques dans le champ des activités de production symbolique (art, littérature, esthétique, sciences humaines). En effet, la conception de l'espace ne répond pas seulement à des besoins fonctionnels et normatifs; elle peut relever également d'une pensée qui prend appui sur des concepts et des notions, des abstractions.

D'autre part, nous appuierons notre travail sur une étude partielle du Guide *Campus d'avenir 2015 : Concevoir des espaces de formation à l'heure du numérique*, dont provient une partie de l'iconographie.



CONCEPTS

Les concepts retenus pour penser le rapport à l'espace de travail, de création et de réflexion en CPES-CAAP au lycée d'Arsonval s'inscrivent dans la continuité de l'approche théorique et plastique des créations numériques dans le champ des arts plastiques et des sciences humaines.

La mise en place de concepts est fondamentale pour étayer l'élaboration d'un espace d'enseignement **intermédiaire** entre le lycée et les écoles supérieures d'art, voire l'université. En l'occurrence, la conception d'un espace d'enseignement spécifique au lycée dans le contexte d'une classe préparatoire devrait être articulée et pensée en lien avec les évolutions de l'espace d'enseignement dans les études artistiques supérieures.

La délinéarisation, l'interactivité, l'immersion et le génératif forment un ensemble de concepts articulés et liés soit à l'étude de démarches artistiques, soit aux enjeux de certains dispositifs pédagogiques. Ces concepts s'investissent dans le champ des pratiques sous forme de postures et de procédures dans l'espace et le temps des apprentissages. Quelles incidences la mise en œuvre de ces concepts produit-elle sur la conception et l'élaboration d'une salle de classe, la transformation d'un espace ?

Nous élaborerons des pistes de réflexion à partir des axes suivants :

- ▶ La délinéarisation ou la conception de la classe atelier à dimension relationnelle.
- ▶ L'interactivité ou l'instauration d'un dialogue entre l'agir d'un sujet et l'espace.
- ▶ L'immersion ou la présence performative dans un environnement.
- ▶ Le génératif ou la pensée d'un espace modulable et ouvert.

DÉLINÉARISATION

Paveau M.-A., 25 août 2015, "Délinéarisation", [Technologies discursives](#), [Carnet de recherche].

URL : <http://technodiscours.hypotheses.org/?p=699>

La délinéarisation, trait spécifique à l'énoncé numérique natif, consiste en l'intervention d'éléments cliquables dans le fil du discours, qui dirigent le lecteur-scripteur d'un fil-source vers un fil-cible, instaurant une relation entre deux discours (par ex. un hashtag, un lien dans un texte) ; cette relation est le produit d'une décision de l'internaute-lecteur, activant les éléments cliquables par un « énoncé de geste » (Bouchardon 2011). Relevant de plusieurs catégories, ces éléments technolangagiers engagent le déroulement syntagmatique de l'énoncé, son fonctionnement énonciatif et sa matérialité sémiotique ; ils portent en outre une marque visuelle spécifique, la couleur ou le soulignement, qui sont des signaux de délinéarisation. Dans un sens plus large, on peut également parler de délinéarisation pour certaines productions discursives en ligne qui passent par un geste technique tenant lieu de discours suivi (par exemple une demande d'abonnement ou d'amitié sur un réseau social). La délinéarisation est une élaboration du fil du discours dans laquelle les matières technologiques et langagières sont co-constitutives, et affectent la combinatoire phrastique en créant un discours composite à dimension relationnelle. La délinéarisation est un phénomène relevant pleinement de la [technologie discursive](#).

La délinéarisation ou la conception de la classe-atelier à dimension relationnelle

La traduction du concept de *délinéarisation* dans l'espace peut passer par la conception d'un espace **combinatoire** favorisant les relations et les transitions entre divers lieux spécifiques et articulés. L'idée est de dépasser la représentation de la salle de classe rectangulaire pour construire celle d'un **espace multitâche** à l'intérieur d'une discipline qui, doit-on le rappeler, est pluridisciplinaire dans le champ des arts et de la théorie artistique. Cet espace peut prendre diverses formes, en s'appuyant sur une analyse des contextes architecturaux existants : en spécifiant des **pôles** dans un espace ouvert et en annexant des **tiers-lieux** ou des espaces **informels** dans l'architecture d'un bâtiment scolaire.

La délinéarisation de l'espace met en jeu le **déplacement** des corps dans un contexte d'apprentissage et d'expérimentation artistique : les étudiants peuvent et doivent se placer et se déplacer entre divers pôles et nourrir ainsi leurs réflexions et leurs productions de ces transitions d'un lieu à l'autre, des échanges et des collaborations occasionnées.

La délinéarisation de l'espace est une élaboration du lieu dans lequel les éléments technologiques et architecturaux deviennent co-constitutifs, affectant la combinatoire séquentielle de l'espace, en créant **une classe-atelier à dimension relationnelle**. Cette élaboration combinatoire met en jeu une approche discursive de l'espace dans laquelle les langages et les écritures prennent également place.



INTERACTIF

Edmond Couchot, « **Numérique Art** », Encyclopædia Universalis [en ligne].

URL : <http://www.universalis-edu.com/encyclopedie/art-numerique/>

L'art numérique est tributaire d'une technologie très complexe, celle de l'informatique – qu'on appelle aussi science du traitement automatique de l'information –, et il est nécessaire de comprendre l'originalité de cette technologie productrice de formes visuelles, sonores ou textuelles pour saisir ce qui change et ce qui perdure dans les pratiques artistiques qui en sont issues. Pour s'en tenir au visuel, on relève deux caractéristiques fondamentales des images numériques. Elles résultent d'un calcul automatique effectué par un ordinateur et elles sont capables d'interagir avec celui qui les crée et/ou avec celui qui les regarde. L'interactivité, quant à elle, dote l'image d'une seconde qualité, elle aussi totalement nouvelle. L'image-matrice a la propriété de réagir, en général instantanément – on dit en temps réel – à des informations introduites dans l'ordinateur au moyen des interfaces au moment même où s'effectuent les calculs. Par exemple, par la manipulation des touches du clavier, de la souris ou par la voix. Certaines interfaces permettent d'interagir avec l'image par déplacement dans l'espace, tandis que vêtements ou gants « de données » (data suits ou data gloves) transmettent à l'ordinateur des informations émanant de notre corps. Une sorte de dialogue, de conversation non linguistique, s'instaure alors entre le « regardeur » et l'image, dialogue qui change considérablement non seulement la réception des images mais encore leur production et leur circulation. L'image interactive n'a d'existence – et n'acquiert son plein sens – que dans la mesure où elle est soumise à l'action du regardeur. Sa forme, ses mouvements éventuels dépendent du croisement de deux sources d'informations : l'une provenant du programme résidant dans l'ordinateur, l'autre du regardeur.

L'interactivité ou l'instauration d'un dialogue entre l'agir d'un sujet et l'espace

La traduction du concept d'interactivité dans l'espace pose la question de l'action des usagers. Certaines actions, impliquant le corps et sa gestuelle, associées aux technologies de l'informatique et du numérique (tablettes, smartphone, tableau numérique nomade, vidéo projecteur) instaure un **dialogue** entre l'agir d'un sujet et l'espace : dessiner/peindre/coller dans l'espace, construire/déconstruire la surface, scénographier et animer l'espace, échanger dans un lieu. Certaines applications mobiles interagissent avec le lieu et nourrissent la réflexion sur l'extension dématérialisée de l'espace, tel que les applications de réalité augmentée (AR), QRcode et de géolocalisation.

La mise en œuvre de l'interactivité des éléments d'architecture et de mobilier dans l'espace de la classe peut passer par des expérimentations de surfaces interactives éphémères (architecture et mobilier), en combinant l'usage d'un vidéo projecteur et d'un dispositif de tableau interactif nomade. Soit le dispositif est pensé en amont et prévoit un vidéo projecteur fixe et orientable diffusant un faisceau assez large sur une surface ; soit le dispositif prévoit l'usage d'un vidéo projecteur nomade, pouvant être placé et déplacé. Dans l'espace, le choix et la disposition du mobilier, l'habillage d'une portion de mur en verre inscriptible peuvent s'avérer être des solutions pertinentes pour favoriser la place de l'interactivité dans le déroulement des activités.

Illustrations



Exemple de tableau de verre inscriptible utilisé avec des markers et des post-it.
© City University

Bureau individuel multimédia
20 m²/9 postes

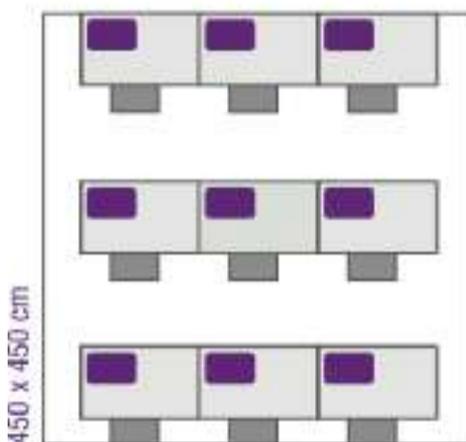


Table collaborative type PECT
20 m²/4-8 postes

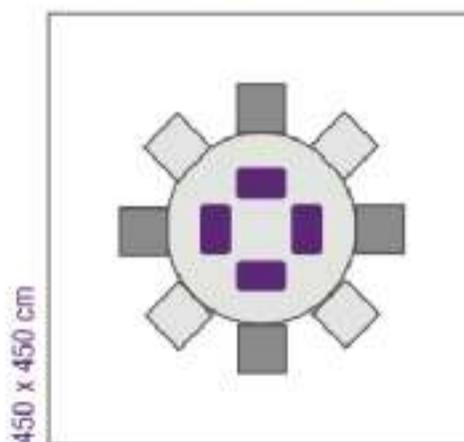
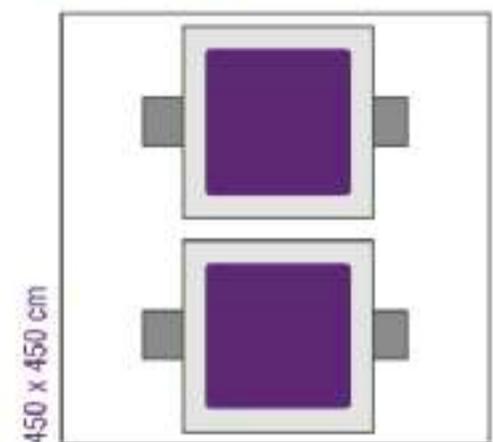


Table tactile
20 m²/2 postes



■ Écran multimédia □ Bureau ■ Assise

IMMERSIF

Renée Bourassa. 2014. « [Immersion et présence dans les dispositifs de réalité mixte](http://oic.uqam.ca/fr/remix/immersion-et-presence-dans-les-dispositifs-de-realite-mixte) ». Dans *Figures de l'immersion*. Cahier ReMix, n° 4 (février 2014). Montréal : Figura, Centre de recherche sur le texte et l'imaginaire. En ligne sur le site de l'Observatoire de l'imaginaire contemporain.

URL : <http://oic.uqam.ca/fr/remix/immersion-et-presence-dans-les-dispositifs-de-realite-mixte>

Le concept d'immersion renvoie à un puissant sentiment d'absorption physique, mental et émotionnel, soit dans une situation de la vie ordinaire, soit au sein d'une représentation. Cette impression est générée par des modalités à la fois perceptuelles (visuelles, auditives, kinesthésiques) et mentales (imaginaires). Qu'elle soit utilisée dans son sens littéral, comme action de plonger un corps dans un liquide, ou encore de façon métaphorique, la notion d'immersion engage le corps dans l'espace. Cette métaphore spatiale suggère de penser les systèmes immersifs comme un milieu qui entoure le sujet humain, ou encore un environnement. Elle peut être envisagée également dans ses manifestations au sein des pratiques artistiques faisant appel aux puissances de l'imaginaire, que ce soit chez les contemporains ou chez leurs précurseurs. Le type d'immersion qui en résulte nous renvoie à l'espace symbolique par lequel nous plongeons au sein de ces œuvres pour nous y absorber mentalement : d'abord les œuvres littéraires, cinématographiques ou théâtrales, et ensuite les dispositifs où intervient l'interactivité: jeux vidéos, installations, parcours performatifs en espace urbain ou jeux de réalité alternée. Ces derniers dispositifs interactifs génèrent des situations d'immersion performative, basées sur l'agir du sujet dans son environnement, alors que l'interaction au sein des contextes en ligne et hors-ligne crée un espace intersubjectif d'immersion sociale. On voit que la métaphore de l'immersion peut se décliner de plusieurs manières, selon les contextes. Ces types d'immersion peuvent se croiser à des degrés divers au sein des dispositifs de réalité mixte. La question de l'immersion dans les environnements médiatisés par les technologies numériques engage de façon centrale le concept de présence. Cette notion transdisciplinaire fait appel tant aux recherches en sciences cognitives qu'au discours esthétique. Dans cette dernière perspective, la présence renvoie à des états de choses ou à des événements présents dans l'environnement d'un être humain et perceptibles de façon sensuelle. Autrement dit, le sentiment de présence est un produit de l'esprit en situation d'expérience sensible.

L'immersion ou la présence performative dans un environnement

La traduction du concept d'immersion dans l'espace se relie au concept d'interactivité et de perception, car l'immersion engage le corps dans l'espace, la **présence performative**. D'autre part, cela engage à penser l'espace comme un milieu, un **environnement**

médiatisé impliquant l'image, le son, le langage. La pratique du mapping vidéo constitue une solution de mise en œuvre d'un environnement immersif au sein de la classe.

Les salles de télé-présence immersives sont des salles de visioconférence de 18 places avec deux grands écrans permettant de voir les personnes à distance à taille réelle, le son y est également spatialisé ; ce qui donne un total sentiment d'immersion. Trois salles immersives ont été ouvertes à Rennes, Brest et Lorient dès 2010, à la demande du Conseil Régional.



←
Salle de télé-
présence
immersible
© Université
européenne
de Bretagne

Équipements : une dalle tactile pour gérer la visioconférence (volume, partage de contenus), écrans de présentation des contenus encastrés dans les tables, microphones au plafond, boîtiers de vote.

Services supports : outil de réservation en ligne, service de captation, outil collaboratif pour le partage de document, service d'assistance en ligne.

Dalle tactile : Écran tactile permettant de commander l'équipement multimédia d'une salle en local ou à distance.

Boîtier de vote : Synonyme de boîtier réponses.

GÉNÉRATIF

Les arts numériques, Laurent Diouf, Anne Vincent et Anne-Cécile Worms. Dossiers du CRISP 2013/1 (N° 81), pages 9 à 84

URL : <https://www.cairn.info/revue-dossiers-du-crisp-2013-1-page-9.htm>

D'une part, Les arts numériques apportent une nouvelle manière d'être de l'œuvre, dont l'état d'achèvement reste un « work in progress ». Les programmes algorithmiques donnent l'illusion d'une vie autonome à une œuvre et semblent accroître son potentiel d'interactivité au point qu'elle semble échapper à son créateur, selon l'artiste français Miguel Chevalier dans son installation de réalité virtuelle générative et interactive Fractal Flowers. [...] Pour autant, l'art génératif (algorithmic art, computer art) ne saurait se résumer à une série d'équations absconses en guise de « premier moteur ». C'est surtout et avant tout une question d'attitude, le maître mot de cette attitude étant « aléatoire ». L'art génératif précède donc l'arrivée de l'informatique. Les mathématiques et la robotique ne sont que le moyen pour l'artiste de prolonger son intention, sa perception, son interprétation, ses émotions..., le numérique renouvelant, par exemple, les expériences d'écriture automatique avec des créateurs comme l'écrivain français [Jean-Pierre Balpe](#). Interactifs et génératifs, les arts numériques proposent des créations mouvantes et captivantes, des œuvres où le texte, le son, l'image, mais aussi la forme et le sens sont modulables presque à l'infini. Il s'agit d'une « œuvre ouverte » pour reprendre la terminologie d'Umberto Eco, mais aussi d'une œuvre incomplète, complexe et en perpétuel devenir, une œuvre collaborative où le spectateur, comme l'artiste, est invité à en interpréter et réinterpréter les contours.

Le génératif ou la pensée d'un espace modulable et ouvert

La traduction du concept de *génératif* dans l'espace passe par la mise en œuvre d'un espace **modulable** et **mouvant** incluant le texte, le son, l'image, la forme et le sens : un espace ouvert, complexe et **en devenir**.

Selon les activités l'espace et son mobilier peuvent se moduler, prendre forme et sens différemment à travers l'interprétation et la réinterprétation de leurs contours.

Les espaces informels (hall, couloirs, escaliers...) constituent potentiellement des lieux de travail pour les étudiant.e.s : ils peuvent être des lieux de pratiques conviviales éphémères ou ponctuelles.

L'espace génératif engage également une réflexion sur la spatialité numérique. Les [ENT](#) (Environnement Numérique de travail) et les [Mooc](#) (Massive Open Online Course) contribuent à déployer l'activité des étudiant.e.s dans un espace numérique permettant de

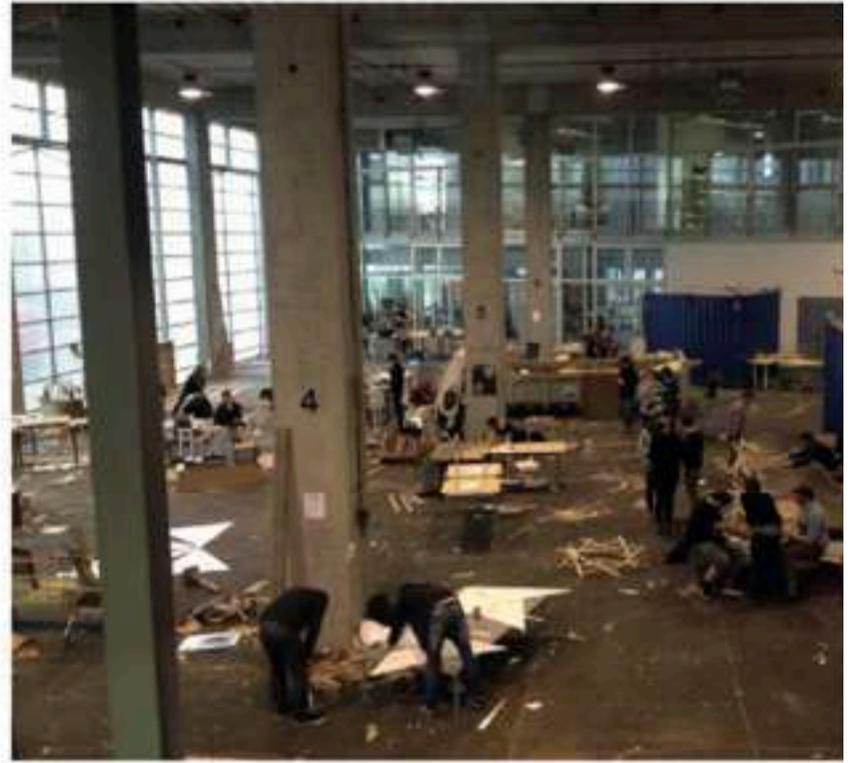
travailler seul ou en collaboration, en présence ou à distance, de manière synchrone ou désynchronisée.

→ **Exemple** : le hall de l'École nationale supérieure d'architecture de Nantes

Le hall d'entrée est complètement investi par les étudiants pour une utilisation ponctuelle (atelier maquette)



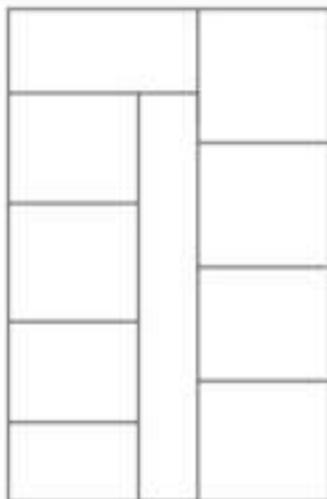
« Avant » © Pro-développement



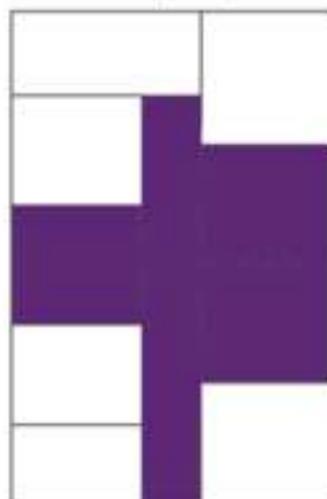
« Pendant » © Pro-développement

Dans le cas d'une restructuration, il s'agira de recenser l'ensemble des cloisons qui peuvent être déposées pour permettre l'aménagement ponctuel des espaces de rencontre, et/ou d'identifier les locaux à supprimer au profit d'un espace informel plus généreux.

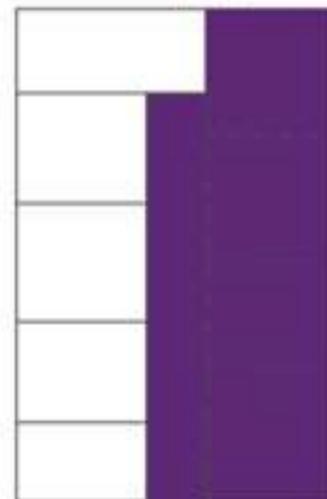
Situation existante



Situation projetée 1



Situation projetée 2



Il est très important de bien dimensionner ces « nouveaux » espaces de circulation. Le stationnement des personnes ne doit en aucun cas empêcher la gestion des flux et engendrer des encombrements ou des blocages.



VERS UN CAHIER DES CHARGES

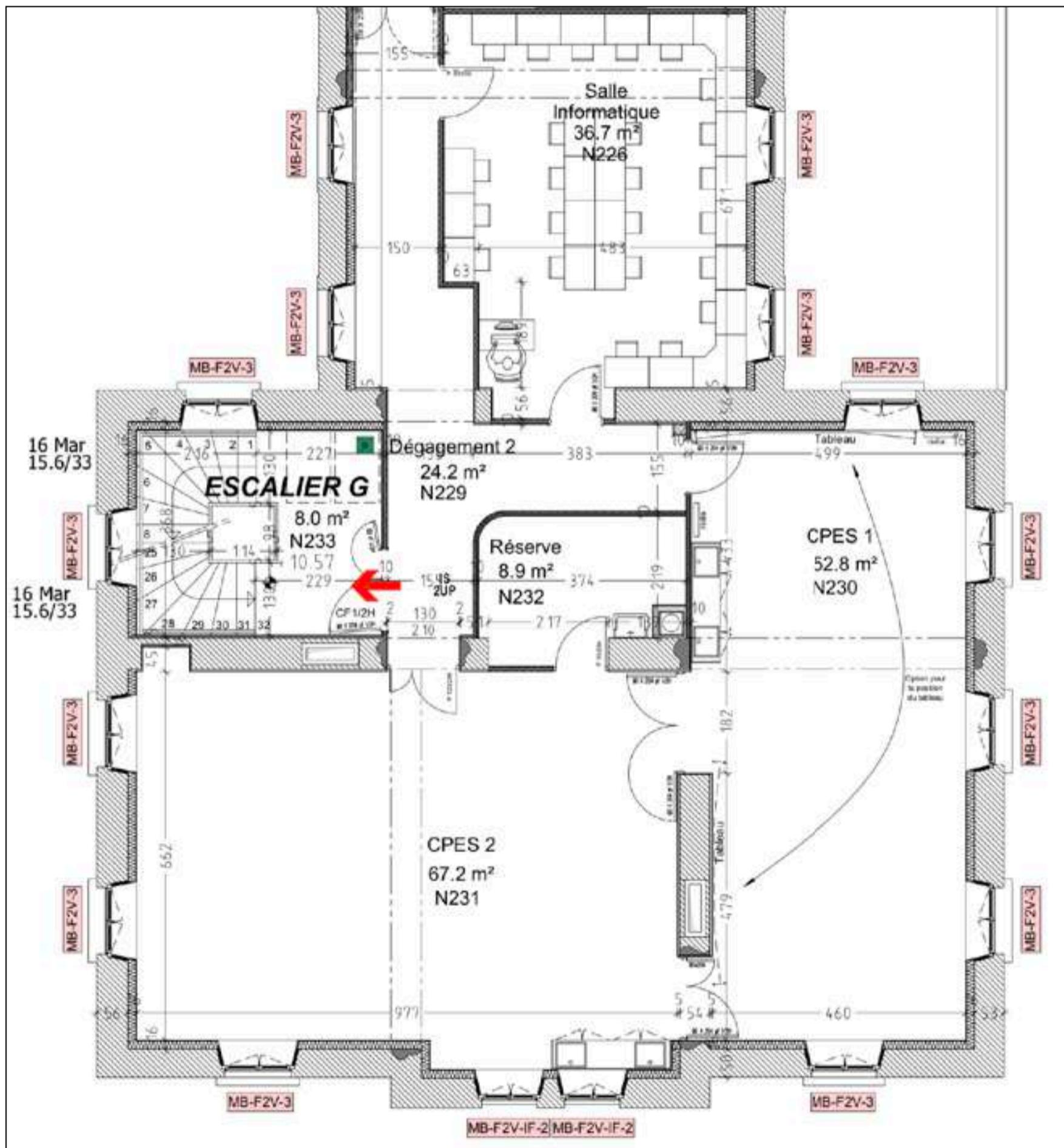
À l'appui des préconisations du « Guide Campus d'avenir 2015 », nous pouvons soutenir l'idée que la salle de cours, organisée sur un mode frontal, évolue vers une organisation spatiale propice à la diversification des pratiques artistiques, à l'échange et à la succession des temps d'apprentissage, seul ou en petits groupes. Une mobilisation de dispositifs numériques permet une diversification des modes de présentation des contenus et des modes d'appropriation. Le choix d'un mobilier léger, stockable, facile à déplacer est essentiel afin de permettre aux enseignants et à leurs étudiants d'aménager l'espace à la demande.

Le tableau ci-dessous permet l'élaboration d'un cahier des charges destiné à concevoir un nouvel espace-classe intermédiaire entre le lycée et l'enseignement supérieur. Ce cahier des charges repose sur la double définition de l'espace dans le champ de l'enseignement : **l'espace physique** (constituants architecturaux et mobiliers) et **la spatialité numérique** (constituants informatiques et électroniques). Il repose également sur un ensemble de notions à l'articulation des concepts et des champs d'application, au fondement d'une **pédagogie participative** visant à accompagner un parcours de formation préparant aux concours et aux études supérieures artistiques dans les domaines des arts plastiques, de l'image, de l'architecture et du design.

ESPACE	CONCEPT	NOTIONS	REPÈRES ET CHAMPS D'APPLICATION
SPATIALITÉ PHYSIQUE	DÉLINÉARISÉ	COMBINATOIRE MODULARITÉ	Les espaces formels et les espaces informels. Les déplacements. Plan ouvert et dynamique.
	INTERACTIF	RELATIONNEL	Les relations objets physiques et objets numériques. Format des groupes. Interactions et flexibilité.
SPATIALITÉ NUMÉRIQUE	IMMERSIF	ENVIRONNEMENT	Exposition des contenus. Ubiquité et nomadisme. Dispositif de réalité mixte.
	GÉNÉRATIF	MODULABLE	La spatialisation des constituants d'un lieu. Accessibilité et désynchronisation. Mise en œuvre de l'autonomie.

PROJET D'ORGANISATION SPATIALE AU LYCÉE

Le cœur du projet réside dans l'aménagement d'un espace existant au second étage décloisonné et réagencé en unités distinctes, reliées et modulables. L'espace propose des circulations et des temporisations propres aux espaces-ateliers ouverts et lumineux.



Lycée d'Arsonval Brive - Plan d'aménagement projet CPES-CAAP Architectes associés Emmanuel Duheillett De Lamothe - Architecte D.P.L.G.

ANNEXE : ÉTUDE DE CAS ESPACE DE TRAVAIL COLLABORATIF

Ministère de l'Éducation nationale, de l'Enseignement supérieur et de la Recherche, DGESIP

ESPACES DE TRAVAIL COLLABORATIF : LE TECHNO CAFÉ DE DURHAM UNIVERSITY (ROYAUME-UNI)

PERSONNE CONTACT :

– Professeur Liz Burd (maintenant travaillant en Australie) : liz.burd@newcastle.edu.au

POUR EN SAVOIR PLUS :

- Durham University images : [Jisc infoNet collection Flickr](#).
- SynergyNet project information de Prof Liz Burd et SynergyNet

Remerciements aux professeurs Liz Burd et Steve Higgins.

Un des premiers exemples d'espace de travail en groupe a été celui de l'université de Durham, où a été menée une expérience pilote, financée par le gouvernement en 2005 et qui a conduit à une évolution des méthodes d'apprentissage, maintenant couramment adoptées aussi bien au niveau national qu'international.

L'université de Durham est l'une des plus anciennes universités d'Angleterre, la troisième après Oxford et Cambridge. En 2012-2013, on dénombrait 11742 étudiants en premier cycle et 3580 au-delà de ce cycle. L'université est organisée en 25 départements couvrant les arts et les lettres, les sciences, les sciences sociales et de la santé. Un accent important est mis sur la recherche et l'enseignement lié à la recherche.

L'université Durham avait cherché, comme beaucoup d'autres établissements, à installer dans les laboratoires informatiques un ordinateur par étudiant et à placer autant de PC que possible dans les salles. Puis ces espaces existants se sont révélés inappropriés au travail – en mode projet et en groupe – du cursus des étudiants de 2^e année, nécessaire pour l'accréditation par la British Computer Society. **L'université a donc conçu un « Techno Café » pour faciliter le travail en groupe en informatique, évaluer les résultats obtenus et préparer la création d'un nouveau grand centre d'apprentissage.**

LE TECHNO CAFÉ DE DURHAM

Ce projet a fait partie d'une initiative financée par le gouvernement pour créer des centres d'excellence dans l'enseignement et l'apprentissage (Centre for Excellence in Teaching and Learning-CETL)¹. Le CETL créé, celui de l'Apprentissage actif en informatique (Active Learning in Computing -ALiC) avait comme premier objectif d'orienter l'enseignement vers des activités d'apprentissage par résolution de problème. ALiC a été piloté en collaboration avec quatre universités partenaires : Durham, Newcastle, Leeds et Leeds Metropolitan. Chacune devait construire un Techno Café différent pour tester plusieurs types de solutions. D'autres Techno Cafés ont donc été simultanément construits par les universités partenaires.

De 2005 à 2010, la conception puis l'évaluation des salles ont été menées par des chercheurs du CETL/ALiC. Une deuxième phase du projet (achevée en 2007) a conduit l'université de Durham à ouvrir le Calman Learning Centre. Par la suite de 2010 à 2013, les recherches et les développements du Techno Café ont été menés par l'École d'éducation de l'université.

¹ Il y a eu des CETL dans 73 universités. Pour en savoir plus sur les CETL voir le rapport : http://aces.shu.ac.uk/employability/resources/cetl_evaluation.pdf

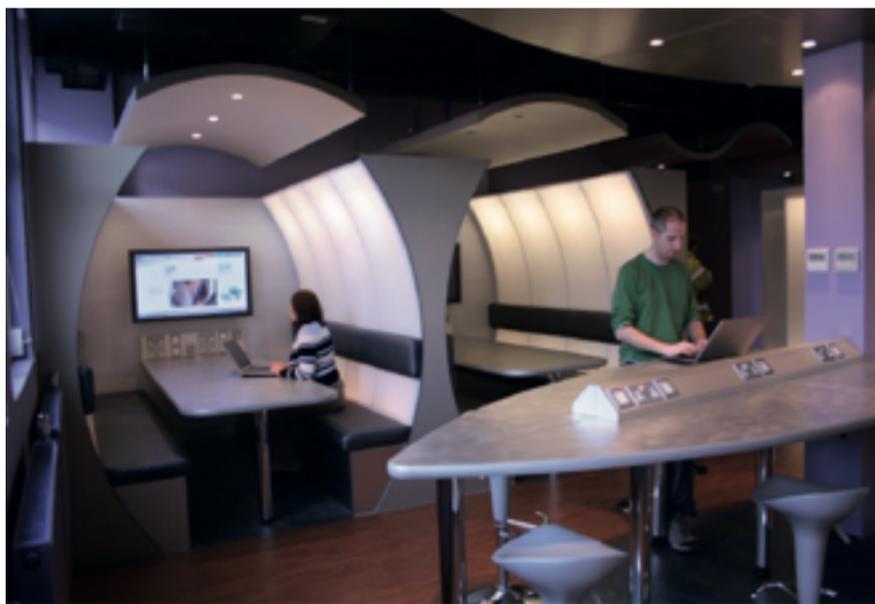
Le projet de Techno Café de Durham, préparé par le personnel de l'université, a été réalisé par un architecte dans le cadre de la réhabilitation d'un bâtiment construit dans les années 60. Un laboratoire d'informatique et une salle de séminaire ont été fusionnés pour obtenir une salle d'une superficie d'environ 100 m². Les travaux en 2005 ont été menés en 6-8 semaines englobant les vacances de Noël. Le lieu a ouvert en 2006.

L'université ne voulait pas appeler cet espace « salle de cours » ou « laboratoire » ou toute autre dénomination qui aurait suggéré aux étudiants qu'il s'agissait d'un lieu traditionnel d'enseignement. Elle désirait qu'ils le perçoivent comme « leur » espace. Équipé d'un bar et d'un distributeur automatique, l'espace a été désigné « Techno Café » bien qu'il soit, en fait, un ensemble de cabines de travail : 2 pour 8 étudiants et 8 pour 6 étudiants et un tuteur.

ÉQUIPEMENT TECHNOLOGIQUE ET MOBILIER

Le Techno Café est donc constitué de 10 cabines séparées ou « pods », chacune disposant d'une table centrale, d'ordinateurs portables et de tablettes ainsi que d'un tableau blanc interactif de 42 pouces (107 cm) à écran plasma placé à l'une de ses extrémités. N'importe quel PC peut se connecter à cet écran pour permettre aux étudiants de montrer ce qu'ils font au reste du groupe, partager des documents. Il n'y a aucune restriction quant à l'usage des technologies, quelles qu'elles soient.

Il est possible d'ajouter, aux technologies de base, tout dispositif que les étudiants voudraient apporter (BYOD). L'espace comprend des connexions, filaires, et sans fil, au réseau informatique de l'université ainsi que de nombreuses prises de courant. Il convient aussi de souligner que dès le début de l'expérience, les étudiants ont préféré, pour communiquer à distance, utiliser Skype plutôt que la vidéoconférence dont disposait l'université. Cette utilisation dès 2006, est intéressante alors que de nombreuses universités l'interdisaient. L'équipement du Techno Café ne cesse d'évoluer, la dernière innovation est l'installation de tables interactives (Cf. infra). L'aménagement de ce type d'espace n'est pas vraiment flexible puisque les tables, sièges et tout l'équipement sont fixes mais il reste très souple dans la manière dont les étudiants peuvent l'utiliser.



Les cabines vues de l'extérieur © CC BY-NC-ND 2.0 Jisc infoNet



Vue intérieure d'une cabine. © CC BY-NC-ND 2.0 Jisc infoNet

UNE CABINE DU TECHNO CAFÉ :

- le Wi-Fi;
- un tableau blanc interactif (TBI) ;
- des ordinateurs portables ;

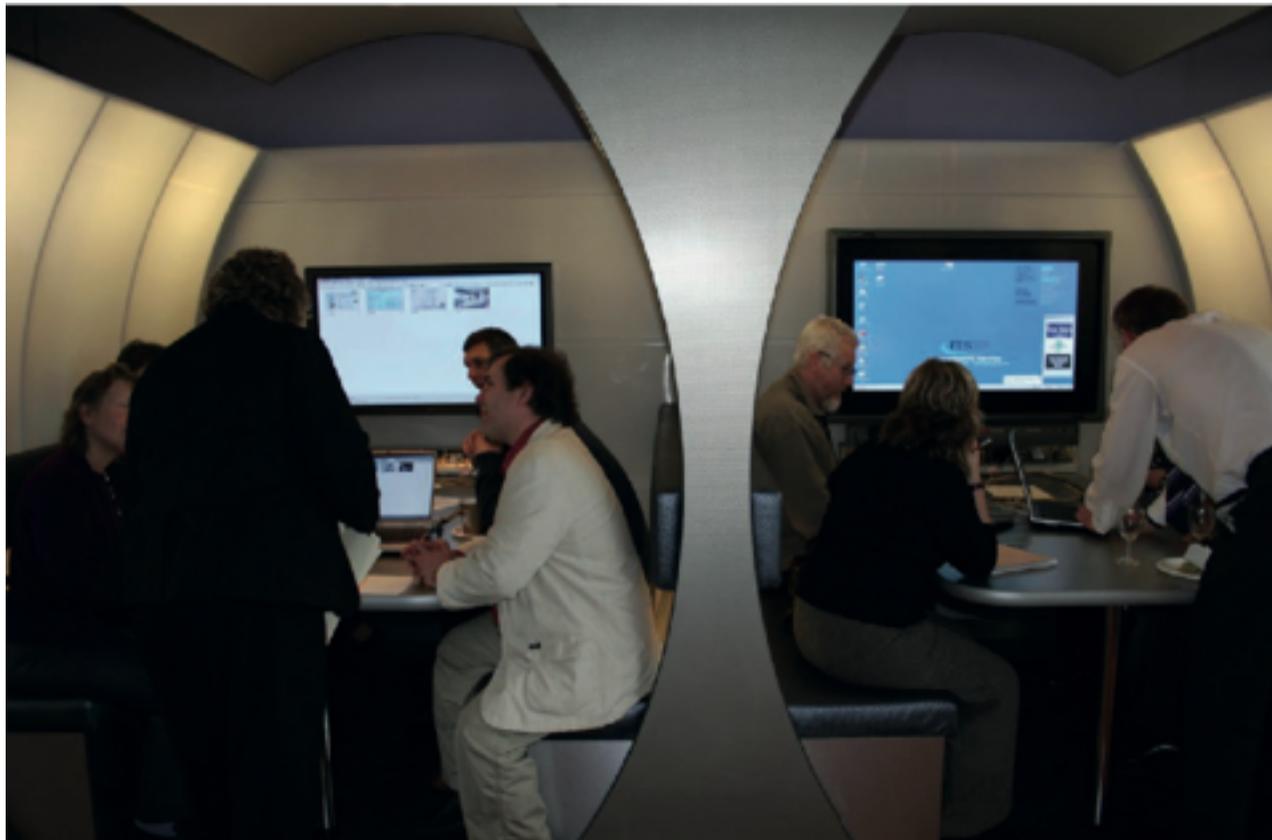
- des tablettes PC ;
- une grande table ;
- des prises de courant sous la table ;
- une technologie à écran interactif, que ce soit le TBI ou les tablettes ;
- des moyens nécessaires à la vidéoconférence ;
- le logiciel Skype ;
- une caméra (de façon à ce qu'un tuteur puisse voir ce qui se passe dans les cabines);
- une isolation phonique ;
- un éclairage réglable adapté à l'usage d'ordinateurs et de tablettes pour la création de Mind Maps, de diagrammes et tout moyen d'aider à la réflexion ;
- des bornes pour recherche rapide sur Internet ;
- des ordinateurs portables (en prêt) ;
- des projections sur le sol et les murs de la zone multimédia ;
- une sonorisation de haute qualité ;
- une webcam dans la zone multimédia ;
- des écrans de grande dimension dans la cafétéria.

LES USAGES DU TECHNO CAFÉ

Le Techno Café est ouvert du lundi au vendredi pour les cours, et aux étudiants le reste du temps (24h/24, 7j/7) grâce à leur carte magnétique. Une équipe et le service informatique sont à la disposition des usagers pour apporter aide et conseil.

L'espace est utilisé pour un large éventail d'activités, notamment l'enseignement, les examens, des séances de réflexion et des tutoriels. Un tutoriel à Durham comprend généralement six étudiants qui, pendant une heure, partagent des activités. L'enseignant intervenant à l'issue du travail de chaque groupe peut « tutorer » plusieurs groupes simultanément. La cabine est ouverte, ce qui permet de faire une démonstration à l'ensemble des groupes de manière traditionnelle ou, pendant un tutoriel, de voir et communiquer efficacement avec tous les étudiants.

Les cabines peuvent être également utilisées sans tuteur et de multiples manières par les étudiants qui s'y installent selon la façon qu'ils ont choisie pour communiquer en tant que groupe. Très concrètement l'utilisation d'un ordinateur portable, par opposition à un PC de bureau, dégage la vue des personnes placées en vis-à-vis et favorise donc la communication et le dialogue. L'emploi d'un grand écran plasma, comme tableau blanc interactif, signifie que, quelle que soit leur place autour de la table les étudiants peuvent afficher leur travail, le partager avec les autres, échanger avec le groupe, soumettre des idées à leurs pairs,...Enfin avec tous les outils mis à leur disposition, ils peuvent accéder à un espace de fichiers partagés, peuvent entrer en contact avec des étudiants situés dans d'autres lieux, etc.



Vues intérieures des deux cabines © CC BY-NC-ND 2.0 Jisc infoNet

PRÉOCCUPATIONS ERGONOMIQUES ET ENVIRONNEMENTALES

L'université a accordé une grande attention aux éléments de confort ainsi qu'aux facteurs environnementaux : chauffage, ventilation, éclairage, son.

La ventilation est souvent un problème dans les salles comportant un grand nombre de sièges, en particulier dans un climat humide. Cependant compte tenu du nombre d'appareils et du nombre d'utilisateurs, la technique de l'air conditionné a pu suffire et être retenue.

Le choix de l'université en matière d'éclairage s'est porté sur l'éclairage indirect, plutôt que direct, pour minimiser les reflets sur les écrans, cependant les préoccupations pour économiser l'énergie étaient bien présentes et des études ont été menées en ce sens.

L'isolation acoustique et l'insonorisation des cabines ont été prévues pour que les différents groupes ne se gênent pas.

Le risque d'électrocution avait même été envisagé et un dispositif étanche installé pour protéger les transformateurs au cas où un étudiant renverserait une boisson. Avec le recul, cette dépense paraît inutile, car les élèves sont prudents et soigneux.

L'université a ultérieurement équipé chaque cabine d'une caméra pour permettre aux tuteurs de superviser plusieurs groupes, et de voir facilement la manière de fonctionner de chacun.

De manière générale, l'université a pu constater que les utilisateurs avaient des comportements plus responsables dans le Techno Café, qu'autrefois dans les laboratoires et les salles informatiques. Ils respectent davantage les mobiliers et les matériels (éteindre les écrans s'il y a lieu) et suivent mieux les consignes les plus élémentaires (moins de déchets laissés sur les tables, extinction des lumières,...).

INNOVATIONS

La ligne de conduite suivie pour le Techno Café est que l'étudiant doit être capable de travailler en équipe, aidé par les ordinateurs, mais pas motivé par eux.

De nombreux espaces, dans le passé, étaient caractérisés par les activités que l'on ne pouvait pas y pratiquer, notamment par l'interdiction d'un téléphone mobile, l'interdiction de manger ou de boire et l'interdiction d'y parler et d'y faire du bruit. Peu de personnes, même parmi le personnel, étaient prêtes à rester dans un tel environnement et pourtant on demandait aux étudiants d'y travailler un minimum de deux heures ! Le nouvel espace a été conçu en contrepoint de ce qu'étaient les anciens laboratoires informatiques, inadaptés au travail collaboratif.

Concernant le travail en groupe, un tel espace offre également des possibilités, en rupture avec le passé. Même si le travail était parfois découpé en étapes par une personne responsable d'un travail en groupe, l'étudiant passait son travail à un autre, qui y ajoutait le sien : le travail en groupe restait une utopie et n'était en fait qu'un travail à plusieurs. Le nouvel espace a fourni un environnement beaucoup plus réaliste pour préparer l'étudiant à travailler avec les autres et notamment à connaître les conditions du monde du travail. Les programmes sont établis pour simuler ce qui se passe dans les grandes entreprises de développement. Ainsi lors d'une visite du Techno Café, les cadres de l'entreprise d'IBM ont remarqué que les problèmes auxquels les élèves étaient confrontés dans leur apprentissage, étaient identiques aux situations que leur entreprise et d'autres entreprises nationales et internationales avaient à traiter chaque jour.

Les quatre CETL ont lancé des projets de développement de logiciels communs. L'un des projets de Durham a été conduit pour moitié par ses étudiants pour l'autre moitié par ceux de l'université de Newcastle. Ils devaient produire un seul logiciel. Le besoin de communication entre les deux sites a nécessité l'utilisation de téléphones mobiles et de Skype. L'un des objectifs de ce projet était de préparer les étudiants au type de rôle qu'ils rencontreraient un jour dans leur vie de travail. Les sociétés privées ne développent pas souvent les logiciels sur un seul site ; le personnel y est la plupart du temps réparti dans le monde. Cela a été l'une des premières fois que ce genre de collaboration a été tenté au Royaume-Uni. Coordonner les horaires des deux universités pour permettre aux étudiants d'être disponibles en même temps était déjà un défi en soi.

L'université a également essayé d'encourager l'esprit d'entreprise et la créativité en organisant la concurrence entre les équipes d'étudiants. Ceux-ci ont commencé avec un premier ensemble d'exigences et ils devaient produire un premier logiciel attrayant pour le client. Les équipes s'affrontaient. Cet élément du programme voulait simuler ce qui se passe dans l'industrie. Le logiciel a été développé avec une approche « lifecycle ». Les étudiants devaient planifier leur temps de travail à chaque étape du cycle du logiciel, de la réflexion et la mise en forme des idées et des exigences du client jusqu'à la conception et la mise en œuvre, y compris les essais. Enfin, une « foire » permettait à tous les groupes de commercialiser leurs idées au travers de démonstrations.

D'une manière globale, l'expérience du Techno Café a prouvé qu'il était possible d'atteindre un double objectif : couvrir le programme d'un cursus universitaire traditionnel en informatique et tester concrètement un apprentissage interactif. L'innovation du Techno Café a été de ne plus donner à chaque étudiant un PC et d'installer un écran interactif auparavant utilisé par le seul enseignant.

RÉCIT DE L'EXPÉRIENCE

La première année de fonctionnement, les étudiants ont rencontré des problèmes importants pour s'adapter à ce nouvel environnement : ils aimaient l'installation, venaient expliquer que c'était « génial », s'asseyaient au Techno Café, puis rapidement ils retournaient à l'ancien mode de travail et recommençaient à taper sur leur clavier. Il s'agissait surtout des étudiants de deuxième année, qui avaient été conditionnés l'année d'avant par la vieille manière de fonctionner. Habités à travailler individuellement et ne communiquant que quand ils avaient terminé leurs tâches, il était très difficile de les encourager à travailler autrement.

L'année suivante, les étudiants qui avaient commencé leurs études au moment de l'ouverture du Techno Café furent beaucoup plus enclins à accepter le travail collaboratif et eurent davantage d'idées sur la façon dont ils pourraient utiliser l'espace.

L'usage du lieu fut également testé avec des groupes d'écoliers (13-14 ans) qui acceptèrent immédiatement l'environnement et n'eurent aucune difficulté à employer le tableau blanc interactif ou l'équipement, même si cela était très différent des espaces dont ils avaient l'habitude à l'école.

IMPACTS

Savoir organiser son travail dans la durée est connu pour être un important facteur de réussite. Les étudiants qui étudient en profondeur leur sujet et qui répartissent leur travail tout au long de l'année réussissent mieux que ceux qui ne concentrent leur effort que peu de temps avant de le remettre aux professeurs. Or, avant l'ouverture du Techno café, l'absentéisme aux travaux pratiques des cours d'informatique était un véritable problème posé à l'université de Durham. Elle devait contrôler l'arrivée des étudiants, vérifier ce qu'ils y faisaient et s'assurer qu'ils y restaient bien pendant les deux heures prévues. Maintenant les étudiants restent fréquemment 3 à 4 heures en place et démonstration est faite qu'ils y travaillent très efficacement.

Les étudiants se sont rapidement appropriés le lieu et établi un consensus sur la « propriété » de chacune des cabines : une règle non écrite en a défini les utilisateurs habituels. Un tel degré d'appropriation aide à la construction du lien; lien essentiel, pour que 6 à 8 étudiants travaillent ensemble avec succès pendant une longue période.

Enfin la possibilité d'une évaluation par les pairs offerte par ce type d'espace et cette méthode de travail est également un important facteur de réussite de l'étudiant. Des études récentes montrent en effet que cette évaluation est pour lui l'une des plus fortes incitations à améliorer son travail.

L'expérience a suscité un intérêt considérable de la part de leaders de l'industrie (comme IBM déjà cité). Pour l'année scolaire 2007-2008, Proctor and Gamble a défini les exigences du projet des groupes et a joué le rôle de client. Le Techno Café a été visité plus de 200 fois la première année par d'autres institutions académiques et il a été nommé pour deux prix de l'innovation.

DE NOUVEAUX DÉVELOPPEMENTS

La deuxième phase du projet, à l'université de Durham, a décliné une version de salle moins coûteuse que la première en supprimant les cabines fermées et l'isolation phonique. **Toutefois le développement le plus intéressant est celui qui a conduit à la création de tables interactives. Il a découlé de la prise de conscience que, même dans les conditions proposées, il était possible pour un étudiant de prendre le contrôle du clavier, de la tablette PC ou du stylet interactif et donc de brouiller le processus de collaboration. La technologie mise à disposition jusqu'alors n'évitait pas l'obstacle d'une inégalité possible dans le travail collaboratif.**



Deuxième phase du Techno Café © CC BY-NC-ND 2.0 Jisc infoNet

L'équipe de chercheurs de l'université de Durham a tenté de résoudre ce problème en créant une situation où la table elle-même pourrait être employée pour l'affichage interactif. Ils ont inventé un iPad géant – sous la forme d'une table interactive, pour un maximum de quatre utilisateurs – bien avant que l'appareil d'Apple ait été en production. Pendant la période 2009-2013, ils ont utilisé la classe pour entreprendre des recherches approfondies avec des étudiants qui avaient appris à utiliser ces appareils. Plusieurs caméras ont enregistré ce qui se passait sur les tables et les transcriptions des discussions d'étudiants ont été analysées. Cela leur a prouvé qu'ils travaillaient bien entre pairs. Des études comparatives ont été menées avec des étudiants qui résolvaient les mêmes exercices de mathématiques sur papier et en utilisant une table interactive (Multi touch table – MTT). Elles ont montré le développement de compétences numériques plus complexes à l'aide de MTT. Le travail a été en lice pour un prestigieux prix World Technology en 2012.

Les tables interactives sont maintenant disponibles dans le commerce même si une conception sur mesure peut être nécessaire pour s'assurer que les surfaces sont suffisamment robustes pour être utilisées par un grand nombre d'étudiants. Le laboratoire d'exploration de l'université d'Exeter, qui a ouvert en 2012, dispose de 10 tables interactives en forme de papillon. Elles permettent à quatre utilisateurs de se connecter simultanément et de placer leur propre espace de fichiers dans le répertoire actif ainsi que de partager des fichiers avec d'autres tables. Chaque tableau est également relié à un écran mural pour permettre l'examen par les pairs.

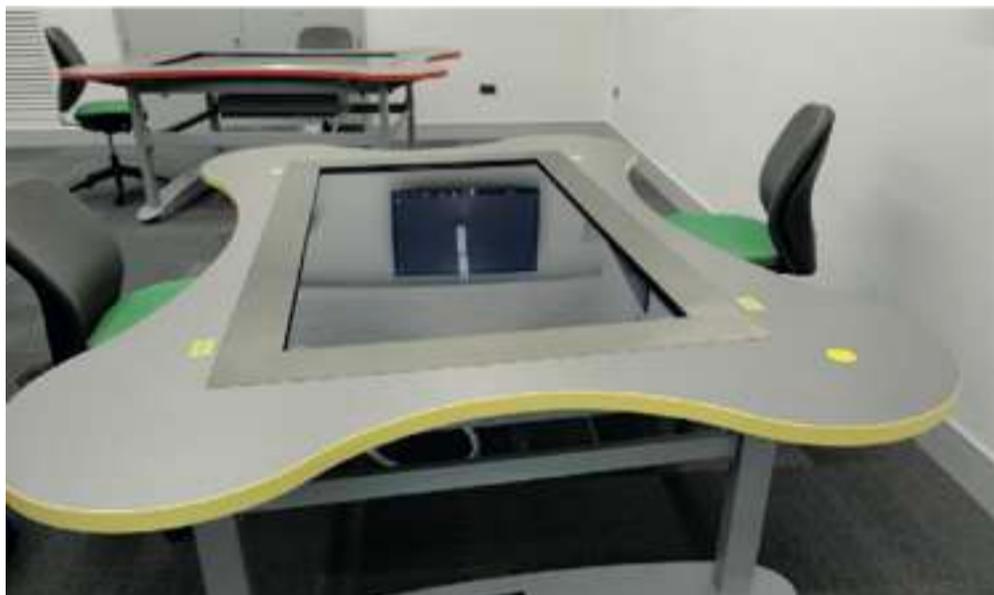


Table interactive © CC BY-NC-ND 2.0 Jisc infoNet

FACTEURS CLEFS DE LA RÉUSSITE

- L'espace a été conçu sur des concepts pédagogiques clairement définis et novateurs;
- il a été programmé en prenant en compte la « jeunesse d'aujourd'hui » : permettre aux étudiants de travailler à leur manière dans un environnement détendu et positif ; l'environnement propice au travail de groupe permet de réduire leur stress, les amène à se dépasser (ceci a été confirmé par les évaluations de la Leeds Metropolitan University, partenaire dans le CETL/ALiC) ;
- l'espace a été conçu pour y trouver une ambiance très chaleureuse, confortable et valorisante. Par exemple le choix de revêtements de chrome, et non de matières plastiques, augmente le coût de l'aménagement mais fait une grande différence dans l'apparence et pour la convivialité. Le choix d'un éclairage doux, diffusé au travers de luminaires translucides, améliore la façon dont l'espace est perçu ;
- l'accent a été mis sur l'emploi des technologies pour faciliter un travail de groupe le plus égalitaire possible ;
- l'autorisation de la nourriture et des boissons dans cet environnement flexible donne la preuve aux étudiants qu'ils sont bien traités. Cette confiance modifie leur comportement envers l'environnement, qu'ils respectent en retour ;

- l'utilisation de l'espace a été étudiée, évaluée, voire adaptée, afin de mesurer soigneusement son impact sur l'apprentissage.

POINTS DE VIGILANCE

- Favoriser le développement d'apprenants actifs et la préparation au monde du travail et se souvenir qu'il est parfois nécessaire de « désapprendre » les méthodes de travail en vigueur afin de progresser ;
- **prendre en compte la nécessité de remplacer l'équipement informatique relativement rapidement ;**
- les initiatives aidées par le gouvernement doivent être en accord avec les priorités de l'université. Bon nombre des activités des CETL, au Royaume- Uni, n'ont pas été poursuivies au-delà de la fin du contrat en 2010 ;
- il est parfois difficile de fournir par Wi-Fi des liaisons de qualité dans certains lieux et bâtiments, il convient alors, si les câblages se révèlent nécessaires, de veiller à ne pas encombrer les tables par trop de câblage, qui limite l'espace d'écriture et la capacité des personnes à utiliser des livres ou documents ;
- l'origine le Techno Café employait des écrans plasma. Il est préférable désormais de leur substituer des écrans LCD moins fragiles ;
- bien que les technologies employées facilitent grandement la collaboration, un étudiant peut encore prendre trop de contrôle sur le groupe en s'appropriant le clavier, la tablette PC ou le stylet interactif. L'utilisation de dispositifs à surface interactive donnera des chances égales à tous de collaborer.



BIBLIOGRAPHIE

Guide Campus d'avenir 2015 : Concevoir des espaces de formation à l'heure du numérique

Ce guide campus d'avenir 2015 est un outil d'aide à la conception des espaces destinés à accueillir des pratiques d'enseignement collaboratif intégrant le numérique. Il répond aux questions : quel sera l'amphithéâtre, la salle de cours, le laboratoire de demain ? Quels seront les nouveaux espaces sans équivalents actuels (FabLab, salles de travail collaboratif, etc.) ? Il envisage comment reconsidérer les lieux investis naturellement par les étudiants.

URL : <http://www.enseignementsup-recherche.gouv.fr/cid87012/guide-campus-d-avenir-2015-concevoir-des-espaces-de-formation-a-l-heure-du-numerique.html>

OCEAN Objets connectés et Nouveaux espaces d'apprentissage

Bibliothèque du groupe de travail numérique (GTnum) OCEAN - Objets connectés, Nouveaux espaces d'apprentissage et apports dans les environnements scolaires.

URL : https://www.zotero.org/groups/969527/ocean_objets_connects_et_nouveaux_espaces_dapprentissage/items/collectionKey/UHD58CRZ

Les arts numériques, Laurent Diouf, Anne Vincent et Anne-Cécile Worms. Dossiers du CRISP 2013/1 (N° 81), pages 9 à 84

Le dossier articule deux parties. La première partie, d'ordre général, examinera les définitions des arts numériques, en dressera une typologie, décrira l'évolution de ceux-ci et analysera leurs canaux de diffusion. La seconde partie traitera plus précisément des arts numériques en Communauté française et se penchera sur le contexte d'une reconnaissance progressive de ces arts, sur les mécanismes d'aide mis en place, sur les lieux de formation et d'enseignement, et enfin sur les artistes, galeries et entreprises qui s'y intéressent.

URL : <https://www.cairn.info/revue-dossiers-du-crisp-2013-1-page-9.htm>

« Figures de l'immersion » Direction du cahier : Bourassa, Renée, Gervais, Bertrand

Depuis les années 90, le concept d'immersion marque le discours de plusieurs sphères artistiques, que ce soit celle du cinéma, des jeux vidéo, des dispositifs performatifs de réalité

virtuelle ou de réalité mixte ainsi que des installations interactives et sonores, qu'elles soient *in situ* ou dans l'espace urbain. Ce cahier de recherche ReMix revisite ce concept central pour en proposer quelques figures issues de dispositifs artistiques contemporains, envisagées dans leurs relations à l'expérience et à la connaissance.

URL : <http://oic.uqam.ca/fr/remix/figures-de-limmersion>

Dossier thématique : l'art génératif

Quand la création flirte avec la programmation Brousseau, Simon Décembre, 2008

URL : <http://nt2.uqam.ca/fr/dossiers-thematiques/lart-generatif>

MOOC en histoire de l'art

Ressources éducatives, les MOOC attestent souvent de la présence d'institutions du champ artistique, musées ou écoles, dans le champ de l'histoire de l'art. Ils font une large place à la vidéo et à l'interactivité, avec la mise à disposition de forums sur lesquels animateurs et spécialistes répondent aux questions des internautes pendant une plage de temps déterminée. Certains délivrent des certificats de complétion à leurs inscrits.

URL : <https://blog.bibliotheque.inha.fr/fr/posts/les-mooc-en-histoire-de-l-art.html>



SOFTWARE

AirMeasure

Marquer les contours et prévisualiser des objets

AirMeasure permet de marquer les contours, de dessiner dans l'espace et de prévisualiser les meubles dans une pièce. L'application est gratuite et disponible sur iOS et Android.

BBC Civilizations

BBC Civilizations est une application éducative tirée de l'émission éponyme de la célèbre chaîne britannique BBC. Elle permet de visualiser, en 3D et en réalité augmentée, des artefacts anciens dans le lieu où l'on se trouve. Ces objets appartiennent à des musées du monde entier et révèlent des merveilles du monde antique. L'application est gratuite et disponible à la fois sur iOS et Android.

Complete Anatomie 2018

Complete Anatomie est une application en réalité augmentée éducative. Elle permet de connaître et comprendre l'anatomie humaine. L'application est disponible gratuitement sur iOS.

Eyejack

Eyejack est une application de suivi de scène sans marqueur. L'application AR reprend l'art traditionnel et le remplace par une animation « trippy ». Eyejack est gratuit et disponible autant sur iOS que sur Android.

Holo

Holo est une application en réalité augmentée pour iOS et Android qui propose des contenus 3D réalistes pour enrichir les photos et les vidéos. Plus de 300 modèles sont disponibles, dont beaucoup tirés de films cultes.

JigSpace

JigSpace est une application en réalité augmentée qui montre comment fonctionnent des objets mécaniques et même le corps humain. Une application particulièrement intéressante éducative et immersive.

Just a Line

Développé par Google, Just a Line est une application destinée à montrer le potentiel de l'ARCore. L'application permet de dessiner des lignes blanches en réalité augmentée puis d'enregistrer une vidéo montrant votre création. Simple d'utilisation Just a Line est très efficace.

Lego AR Studio

Lego AR Studio permet de jouer aux Lego sans avoir à assembler les pièces. Il est possible de placer des créations en Lego dans un environnement et interagir avec elles.

Paint Space AR

L'application propose aux utilisateurs de dessiner en réalité augmentée dans leur environnement avec la possibilité d'ajouter plusieurs types de médias comme support ou à inclure dans le décor.

Placer Cam

L'application permet d'ajouter du texte en réalité augmentée dans l'environnement réel, puis d'enregistrer une vidéo pour ensuite la partager sur les réseaux sociaux ou avec ses proches.

Qlone

L'application permet de scanner tout objet 3D pour le retrouver modélisé dans son appareil iOS.

Silk

Application en ligne créée par Yuri Vishnevsky comme une expérience d'art génératif.

URL : <http://weavesilk.com/>

SketchAR

SketchAR est une application qui permet d'apprendre à dessiner grâce à la réalité augmentée. Après analyse de l'environnement et de la surface de dessin, SketAR va encrer le dessin choisi pas à pas et l'utilisateur n'aura qu'à suivre les tracés. L'application est disponible gratuitement sur iOS, Android.

Sketchfab AR

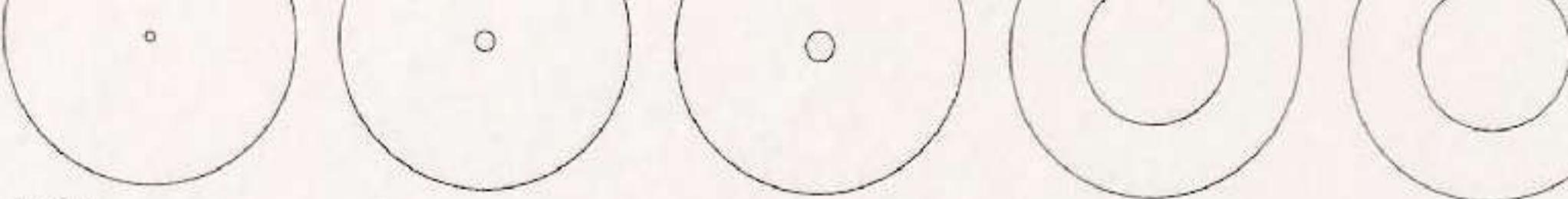
Sketchfab AR est une application en réalité augmentée. Elle permet d'ajouter des objets 3D en réalité augmentée sur ses photos et vidéos. L'application est gratuite et fonctionne sur iOS et Android.

Video mapping

Projection de vidéo sur des volumes ou des éléments d'architecture.

URL : <https://mapmapteam.github.io//>

URL : <https://heavym.net/fr/>



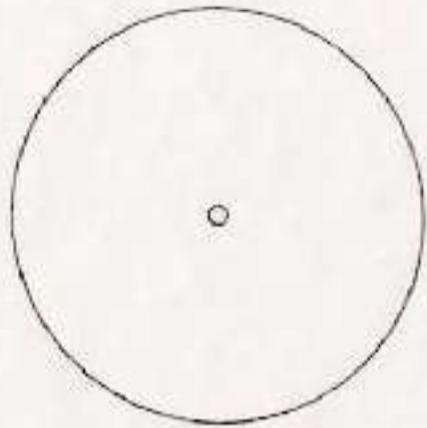
1/30
1 unité

2/30
1 unité

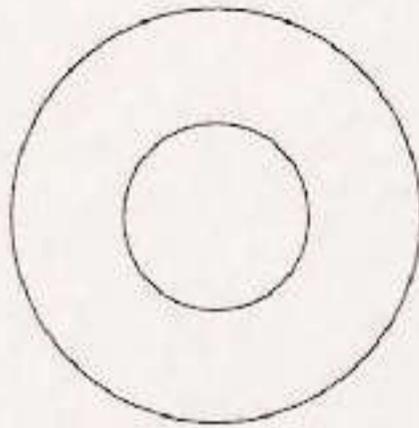
3/30
1 unité

15/30
1 unité

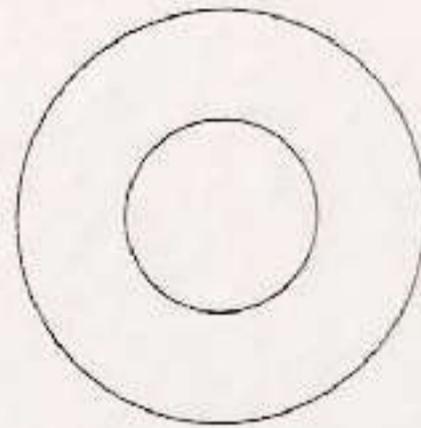
20/30
1 unité



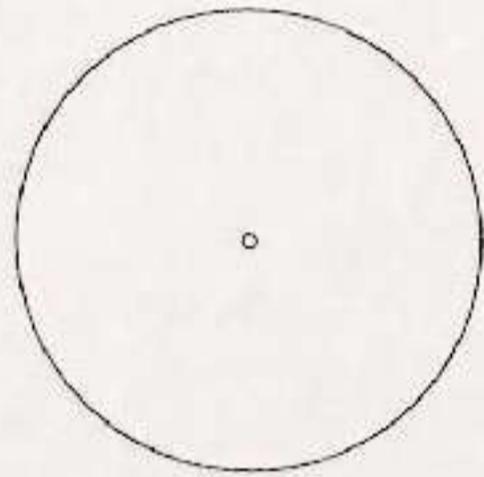
1.5/33
1 unité



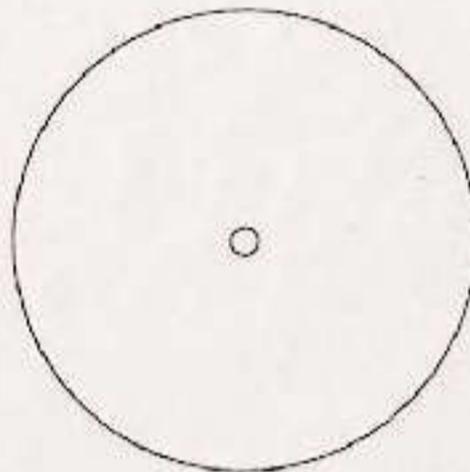
15/33
1 unité



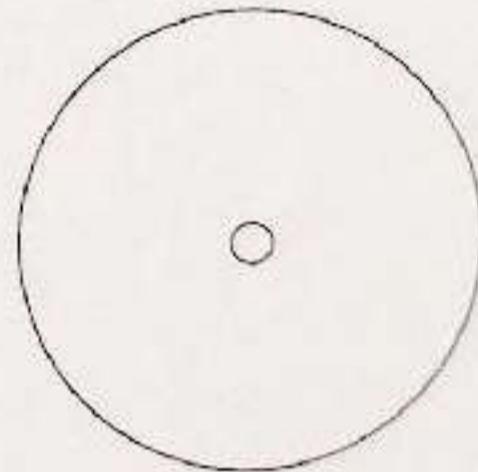
20/33
1 unité



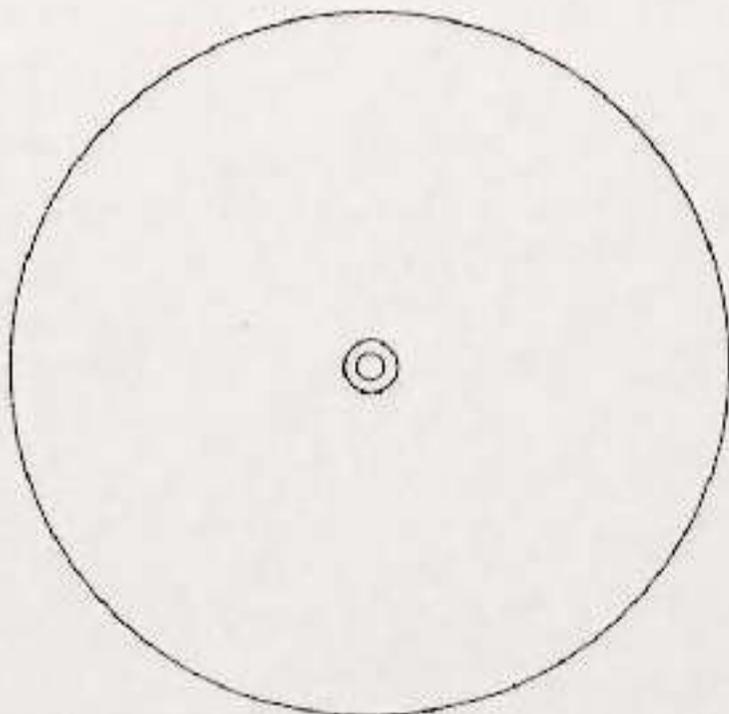
1.2/38
1 unité



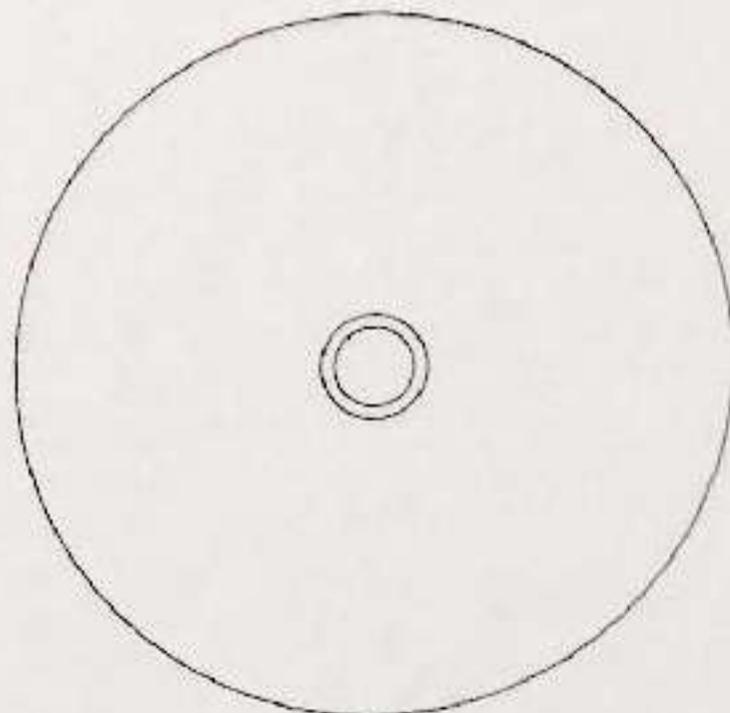
2.3/38
1 unité



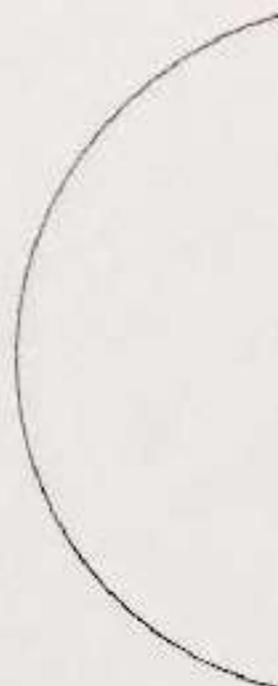
3.4/38
1 unité



2.3/60 - 4.5/60
1 unité (x2)



6.7/60 - 8.9/60
1 unité (x2)



10.11/60 -
1 unité (x2)

TRAAM

Académie de Poitiers

LE GROUPE

- Sophie Bonnet, conseillère arts visuels 1er degré (16)
- Ronan Marec, lycée J.Valin, La Rochelle (17)
- Axel Renaux, collège Jean Jean, Confolens (16)
- Grégoire Bienvenu, collège J.Rostand, Poitiers (86)

Animation et coordination : IAN/ Sandrine Rodrigues et l'IA-IPR / Michel Herreria

MODALITÉ DE TRAVAIL

3 réunions en présentiel qui ont permis de définir 3 axes de travail et de réfléchir plus particulièrement à la notion de la Classe-atelier :

1 / COMMENT ARTICULER L'ESPACE D'ENSEIGNEMENT EXISTANT AUX ENJEUX DE LA MODULARITÉ DE LA CLASSE ET DES ESPACES POUR APPRENDRE, INTÉGRANT LE NUMÉRIQUE ?

Situations pédagogiques et modularité de la salle d'arts plastiques avec des tablettes numériques.

- Un scénario pédagogique proposé par Grégoire Bienvenu qui aborde la part du corps dans la pratique plastique et ici, spécifiquement, dans le dessin. Elle a pour objectif de décroquer les représentations des élèves sur le dessin et d'introduire la question de la performance (cycle 4).
- Scénario pédagogique proposé par Axel Renaux, dont l'objectif est de réaliser un film en stop-motion en prenant en compte l'espace et le mobilier de la salle de classe (cycle 4).

2 / COMMENT ADAPTER L'AMÉNAGEMENT DE LA SALLE EN LIEN AVEC LE PROJET D'ENSEIGNEMENT AU SERVICE DE LA QUALITÉ DU PARCOURS DE FORMATION DE L'ÉLÈVE ?

Situations pédagogiques et de formation dans le cadre d'une exposition « Dessin première langue », à l'Atelier Canopé Charente, imaginée et conduite par la conseillère pédagogique en Arts Visuels Sophie Bonnet.

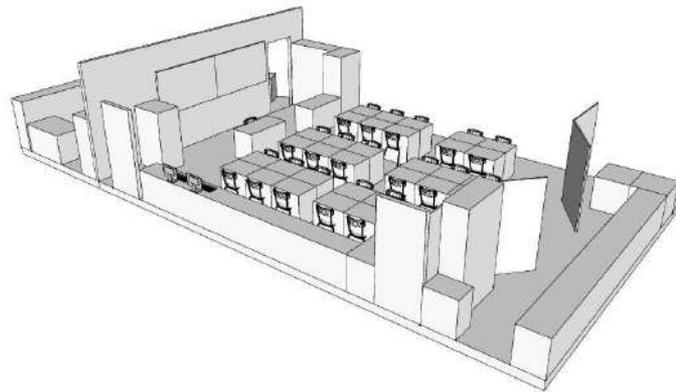
3 / COMMENT L'AMÉNAGEMENT DE LA SALLE ET DES ESPACES CONFORTENT LES CHOIX PÉDAGOGIQUES DE L'ENSEIGNANT DANS L'ACCOMPAGNEMENT DES ÉLÈVES À ÉPROUVER LES COMPOSANTES PLASTICIENNES, CULTURELLES, ET THÉORIQUES DANS LES SITUATIONS D'APPRENTISSAGES PROPOSÉES ?

Situations pédagogiques et galeries d'arts en établissement.

- Un projet interdisciplinaire proposé par Ronan Marec, visant à l'installation d'un cabinet de curiosité au sein du lycée, Des élèves de terminale option facultative ont travaillé au commissariat d'une exposition dans la galerie d'établissement avant une installation pérenne dans une pièce au CDI. (Cycle terminal)
- Un workshop comme situation pédagogique proposé par Sandrine Rodrigues, avec une artiste, en partenariat avec un FRAC, questionnant le statut et la nature des images à l'ère du numérique. (Cycle terminal)

La classe-atelier

TRAAM 2018-19



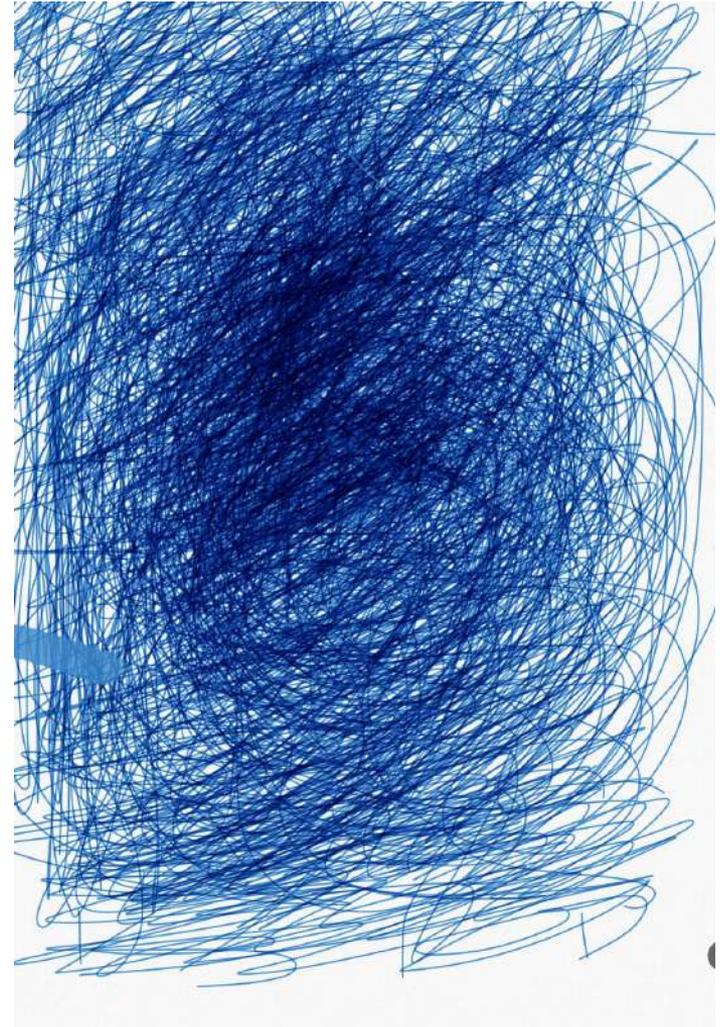
Sommaire

Comment articuler l'espace d'enseignement existant aux enjeux de la modularité de la classe et des espaces pour apprendre, intégrant le numérique ?

[Enseigner la notion d'atelier](#)

[Contexte scolaire et plans de la salle d'Arts Plastiques](#)

[Une séquence, une configuration](#)



Enseigner la notion d'atelier

Comment articuler l'espace d'enseignement existant aux enjeux de la modularité de la classe et des espaces pour apprendre, intégrant le numérique ?

Si nous pensons à nos représentations de ce qu'est un atelier, il est hautement probable que viennent ensemble, de nos souvenirs, des photographies iconiques : celles de Francis Bacon par Jesse Fernandez, de Constantin Brancusi par lui-même, d'Alberto Giacometti par Brassaï ou Henri Cartier Bresson. Premier constat : nos représentations de « l'atelier d'artiste » datent. Constat corolaire : nos représentations sont encore fortement ancrées dans une conception aussi romantique que religieuse selon laquelle l'atelier serait un espace habité par un artiste-démiurge dans lequel surviendrait la genèse artistique. L'atelier, un lieu « divin » ? un espace hétérotopique ? un abrégé du cosmos avant le big bang ?



Jesse Fernandez, Francis Bacon in his Studio, photographie argentique, 1978.

Il me semble que nos élèves partagent ces représentations héritées d'une culture pluriséculaire toujours vivante : l'atelier, dans le fond de leurs pensées comme dans le fond des nôtres, serait un lieu privé, interdit, où seul l'artiste solipsiste et génial s'ingénie à faire naître du chaos la matière informée.

Et pourtant, les pratiques artistiques actuelles sont souvent très éloignées de ce modèle d'atelier. Qu'ont à voir les *Project Spaces*, les lieux de *coworking*, les *Sand Boxes* et autres variations d'*artspaces* / *artplaces* / *tiers-lieux artistiques* avec l'atelier tel que nous le concevons depuis la Renaissance ? Cela nous oriente à penser qu'*in fine*, les modes de fonctionnement des salles d'arts plastiques sont peut-être beaucoup plus proches des modèles d'espaces de création contemporaine que de celui qui occupe encore nos représentations profondément enracinées. Nous en tirerons quelques conséquences ultérieurement.

N'en restons pas là : le terme atelier ne se limite pas, dans nos imaginaires et dans ceux de nos élèves, à l'espace de création de l'artiste. Convoquer le mot *atelier* revient aussi à faire advenir dans un même moment d'autres représentations partagées.

L'une d'entre-elles rapproche l'atelier des lieux de productions manufacturées, d'automatisation et d'industrialisation. Le parangon de l'atelier vu dans cette modalité productiviste devient l'usine.

Le *Highland Park Plant* de Ford est un atelier à l'échelle XXL. Pour nos élèves – dans cette acception - le terme d'atelier désigne souvent la salle de Technologie où l'on aborde entre autres, en théorie et en pratique, les questions de production manufacturée. Toutefois division des tâches, série, mécanique et outils numériques dans les processus de création ne sont pas uniquement abordés en « cours de techno ». En salle d'Arts Plastiques aussi, à l'instar de l'imprimante 3D qui s'y implante progressivement, on aborde ces questions sous l'angle des pratiques artistiques anciennes ou contemporaines.



Enfin, la représentation la plus commune de l'atelier est peut-être celle-ci : l'atelier comme groupe social (groupe de personnes travaillant pour un même projet ou un produit commun). Travailler « en atelier », pour nous et nos élèves, c'est finalement « faire ensemble ».

Ce sont ces acceptions (et d'autres encore) de l'atelier que les enseignants de toutes disciplines confondues partagent consciemment ou non, avec leurs élèves lorsqu'ils les reçoivent dans leurs salles.

Toutefois, pour les élèves, aucune salle ne viendrait à se confondre avec la salle d'Arts Plastiques. Et pourtant - nous l'avons dit - l'idée de production, de fabrication n'est pas absente des salles de technologie ; les idées d'expérience, de protocole, de démarche sont aussi mises en œuvre dans des salles d'S.V.T ou de science physique. Enfin, le travail commun réalisé par petits groupes est une activité qui trouve place dans chaque salle, dans chaque discipline, indistinctement. Dès lors, pourquoi la salle d'arts plastiques est-elle, dans l'imaginaire scolaire ce lieu si spécifique dont la charge symbolique n'est partagée par aucune autre ? Autrement dit : pourquoi la salle d'arts plastiques n'est pas (uniquement) une salle de cours mais bien plutôt une salle « autre » ?

Aucune réponse complète ou définitive ne saurait être ici proposée. Seulement quelques pistes à peine esquissées.

En premier lieu, il est fréquent que la salle d'arts plastiques tienne pour partie, volontaire ou pas, de l'iconothèque, de la galerie, voire des réserves muséales. Ses murs sont souvent occupés par les productions en phase de séchage, par des affiches ou flyers d'exposition, par quelques reproductions d'œuvres emblématiques et parfois par des œuvres véritables empruntées aux artothèques voisines. La salle d'arts plastiques n'est donc pas uniquement le lieu où naissent les images mais aussi le lieu où l'élève en voit en nombre – souvent plus ici que dans les autres salles de l'établissement.

Au surcroît, ces images sont d'une nature particulière puisqu'elles sont (souvent) artistiques. Il est donc fréquent que les élèves se retrouvent « le nez en l'air », le regard déambulant dans le buisson des différentes sollicitations visuelles à disposition. Cette attitude est le signe – il me semble - de la manifestation de l'un des caractères de la pensée artistique et de la contemplation esthétique : celui de la divergence, de l'ouverture. Par la nature et le nombre d'images mis à disposition des élèves, cette salle particulière propose donc l'expérience d'un mode de réflexion spécifique propre à la discipline des arts plastiques.

Ce mode de réflexion spécifique (la pensée artistique) est mis à l'épreuve lors des phases de pratique plastique. Là encore – et plus qu'aucune autre - cette activité particulière modifie le statut symbolique de la salle : la salle de cours (théorique) devient une salle de pratique (plastique). Plus exactement la salle devient véritablement un atelier au sens propre c'est-à-dire un espace d'essais, de recherches où la fortune plus ou moins heureuse d'un projet individuel ou collectif se réalise : les élèves y mettent en œuvre leurs capacités plasticiennes tandis que l'enseignant.e teste et adapte en temps réel son dispositif et sa pratique pédagogique.

Cette double activité (essais et pratique plastique pour les élèves, essais et pratique pédagogique pour l'enseignant.e) me semble être propice à la mise en œuvre d'un agencement particulier de la salle et de son mobilier. En règle générale, j'essaie d'offrir la possibilité aux élèves de choisir et d'adapter leur espace de travail à la proposition pédagogique que je leur fait : en somme, un dialogue s'instaure entre l'enseignant et les élèves et une ou plusieurs configurations sont mises en œuvre. Soit les élèves conservent les tables regroupées (îlots) pour travailler ensemble ou, au contraire, les séparent pour travailler plus isolément. Parfois, on empile les chaises pour ne pas être gêné en travaillant debout. On s'installe au sol pour profiter d'un espace maximal. On se rapproche des sources de lumière, naturelle ou artificielle. On s'empare de la verticalité d'un mur dédié ou du tableau vert pour pratiquer avec plus d'aisance.

Chaque configuration de la salle d'arts plastiques est le témoignage d'une appropriation par les élèves de la problématique à travailler. La salle d'arts plastiques - devenue atelier – ne doit donc pas uniquement être le lieu où l'on fabrique mais aussi et surtout être le lieu où l'on pense sa pratique.



Les élèves configurent l'espace de la salle en fonction de leurs projets.

Plus globalement, il me semble important que l'élève perçoive que la salle d'arts plastiques est un microcosme d'un monde plus grand dans lequel l'atelier est le lieu où les différentes conceptions historiques du rapport entre travail et lieu de production se configurent. Les parangons actuels d'un certain art contemporain (A. Wei Wei, T. Murakami, J. Koons...) montrent aujourd'hui comment l'« atelier » est moins le lieu de production de l'artisan ou de réflexion du penseur solitaire que celui de l'entrepreneur dans le champ artistique ou du stratège créateur de plus-values.

A mon sens, il est nécessaire pour mieux faire comprendre l'art d'aujourd'hui de proposer des dispositifs pédagogiques qui permettent aux élèves de se questionner sur la place de l'artiste dans la chaîne de production d'une œuvre. En s'emparant de ces questions, l'élève comprend que la salle d'arts plastiques devenue atelier/manufacture est un lieu où l'on peut jouer, rejouer ou déjouer les modes de production actuels de l'économie mondialisée (externalisation, sous-traitance etc.). C'est ainsi que la salle d'arts plastiques, dans cette configuration symbolique, permet d'interroger à nouveaux frais le statut de la création artistique et de faire se fissurer les représentations très ancrées dans nos représentations de l'artiste comme demiurge solitaire.



L'équipe "peinture" de Jeff Koons.

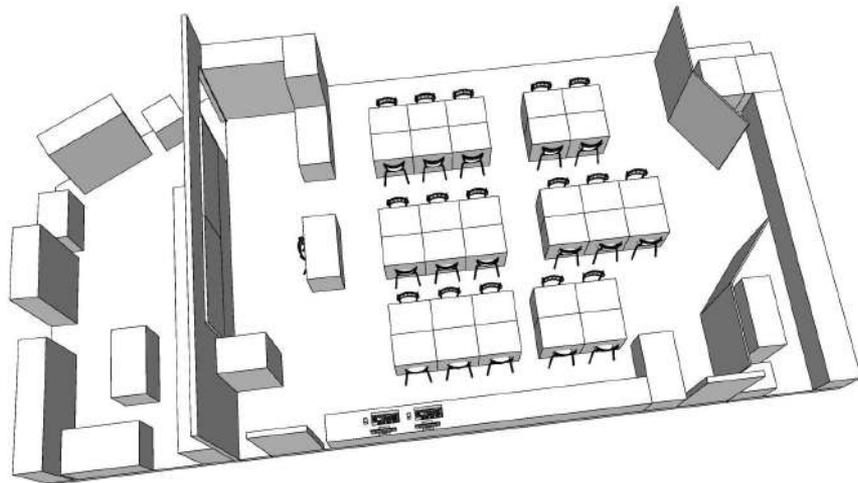
Source : <https://blog.artsper.com/fr/la-minute-arty/15-choses-savoir-jeff-koons/>

Pour conclure (temporairement), nous avons distingué très rapidement quelques acceptions du terme *atelier* et envisagé comment celles-ci pouvaient être interrogées et réinterrogées au sein des quatre murs de cette salle bien particulière. Ces acceptions témoignent de la richesse symbolique et sémantique du terme « atelier » au point qu'elles permettent d'en faire plein titre - une « notion ». Cette notion d'« atelier » est donc enseignable aux élèves en proposant des dispositifs pédagogiques variés permettant un questionnement fructueux sur la configuration de la salle et de son usage, sur la place de l'artiste dans la production d'une œuvre etc. *In fine*, la salle d'arts plastiques, en travaillant la notion d'atelier, redevient ce qu'une salle doit être et rester avant tout : un terrain d'apprentissages.

Contexte et plans de la salle d'Arts Plastiques

Comment articuler l'espace d'enseignement existant aux enjeux de la modularité de la classe et des espaces pour apprendre, intégrant le numérique ?

La salle d'Arts Plastiques du collège est spacieuse (+/- 80m², hors réserve de +/- 25m²), relativement lumineuse (exposition Sud-Est) bien qu'implantée au rez-de-chaussée et à proximité immédiate du mur d'enceinte de l'établissement qui obstrue légèrement les entrées de lumières. Partagées par deux ou trois enseignants d'Arts Plastiques, la classe adopte une configuration relativement stable des tables de travail. Les 32 unités sont disposées en îlots de quatre à six unités. Toutefois, en fonction des dispositifs pédagogiques, elle peut être modulée et accepter une configuration différente (regroupement de deux îlots, séparation des tables en unités individuelles, mise à l'écart des tables et chaises etc.). La salle compte au surcroît des 32 tables de travail pour les élèves, des tables de dépose, de collage / assemblage, une étagère de séchage, un plan de 4 éviers pour le nettoyage et deux postes informatiques.



Maquette de l'implantation du mobilier dans la salle d'arts plastiques.

Collège Pierre de Ronsard (REP), Poitiers.

Les murs sont généralement utilisés pour exposer les travaux des élèves. Ils reçoivent aussi l'affichage de nombreuses images (cartons de galeries, affiches...). Récemment, deux modules de grilles d'exposition ont été disposés dans la salle, permettant l'affichage plus aisé des travaux ou une utilisation de ces grilles comme support au « fond vert » (toile) pour les trucages photo/vidéo. Deux espaces muraux sont sanctuarisés pour accueillir des œuvres de l'artothèque de Poitiers (roulement toutes les 6 semaines).

Contexte particulier : « *Monsieur, il a pris ma place !* ». Ce type de plainte (et ses variantes) est relativement courant dans le contexte spécifique de cet établissement (établissement REP composé de deux tiers d'élèves venant du quartier des Trois Cités, ensemble urbain périphérique de la ville de Poitiers). Nécessairement, cette plainte interroge. En premier lieu, on pourrait s'interroger sur la convoitise de certaines places dans la salle d'arts plastiques. Mais ce serait – il me semble – prendre une mauvaise direction : un élève qui accapare la table d'un autre manifeste moins le désir de s'emparer d'une position dans la salle que d'embêter, pour une raison ou une autre, son camarade.

En revanche, il me semble plus pertinent de s'interroger sur le rapport fortement affectif de certains élèves à « *leur* » table, à « *leur* » chaise ou autrement dit à un mobilier identique en tout point aux autres mais occupant dans l'ensemble plus vaste de la salle d'arts plastiques un espace précis, parfaitement localisé. On comprend en première instance que l'appropriation par un.e élève de cet espace et l'attachement qu'il lui manifeste témoigne d'une forme de « sécurisation affective » : c'est à *cet* endroit de la salle, avec *cette* table, *cette* chaise qu'il.elle se sent bien.

On peut, dans un second temps, mettre en relation cet attachement affectif à ce micro-espace avec une expérience plus générale de l'espace dans la sphère extra-scolaire et tout particulièrement à celle de l'espace privé. Il n'est, en effet, peut-être pas inutile de constater que la plupart des élèves ayant ce type de comportement manquent – chez eux – d'un espace proprement privé (les chambres sont souvent partagées avec plusieurs frères ou sœurs et pus généralement, il n'y a aucun espace proprement privé pour les membres de la famille dans ces logements souvent exigus).



Configuration de la salle d'Arts Plastiques après le passage des agents de service (nettoyage).

Les tables sont espacées d'environ 30 cm afin de pouvoir aisément passer le balai, la serpillière. En dernière heure les élèves sont invités à mettre la salle d'arts plastiques dans cette configuration.



Le mur d'images

Cet espace accueille une place spécifique pour les œuvres empruntées à l'artothèque de la ville de Poitiers. Autour de cette œuvre sont disposés des flyers, affiches, reproductions d'œuvres provenant des galeries, musées et centres d'arts de la région ou de Paris.

A gauche, on distingue quelques productions d'élèves suspendues sur des cordes à linge. Ce réseau de cordes permet d'accrocher les productions d'élèves pour le séchage. Il est aussi utile dans les temps de verbalisation



Réserve

La réserve, partagées par trois enseignants offre un espace exigu et difficile à organiser.



La salle d'arts plastiques (sur Google Street View)

<https://www.google.com/maps/contrib/116540506904022811241/photos/@46.5696665,0.3503326,3a,75y,28.68h,84.17t/data=!3m7!1e1!3m5!1sAF1QipP2ZGNuhI5UDmLq-EUcQIXRq7Loo-14vox1NfD!2e10!6shttps:%2F%2Fh5.googleusercontent.com%2Fp%2FAF1QipP2ZGNuhI5UDmLq-EUcQIXRq7Loo-14vox1NfD%3Dw365-h260-k-no-pi-0-ya228-ro0-fo100!7i7680!8i3840!4m3!8m2!3m1!1e1>

Une séquence, une configuration

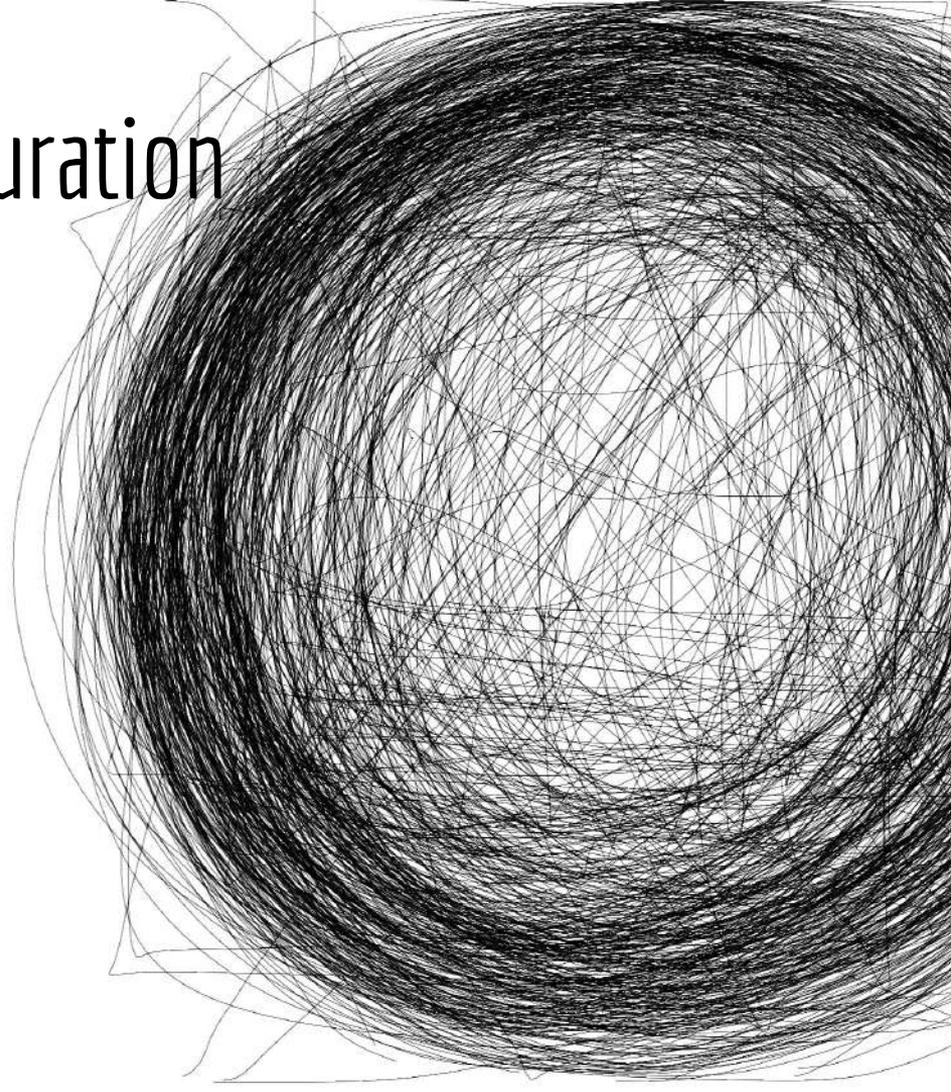
Comment articuler l'espace d'enseignement existant aux enjeux de la modularité de la classe et des espaces pour apprendre, intégrant le numérique ?

La séquence présentée a été réalisée au mois d'avril 2019 au Collège Pierre de Ronsard (Poitiers) avec deux classes de 5ème.

La proposition de travail aborde la part du corps dans la pratique plastique et ici, spécifiquement, dans le dessin. Elle a pour objectif de décloisonner les représentations des élèves sur le dessin et d'introduire la question de la performance.

La configuration de l'espace de travail dans la salle d'arts plastiques a été discutée entre les élèves et avec le professeur. L'objectif de la reconfiguration était de mettre en place un espace de travail qui fasse sens avec la proposition travaillée ("un dessin marathon").

Droite : travail d'élève. sur la proposition du "dessin marathon"



Un dessin marathon

L'ŒUVRE, L'ESPACE, L'AUTEUR, LE SPECTATEUR.

La relation du corps à la production artistique : l'implication du corps de l'auteur, des effets du geste, de l'instrument, les qualités plastiques et les effets obtenus, la lisibilité du processus de création et son déploiement dans le temps et dans l'espace : traces, performance, théâtralisation, évènement, œuvres éphémères, captations...

Questionnement : quelle part prend le corps de l'auteur dans la production d'un dessin ?

EXPÉRIMENTER, PRODUIRE, CRÉER.

- Explorer l'ensemble des champs de la pratique plastique et leurs hybridations, notamment avec les pratiques numériques.

METTRE EN ŒUVRE UN PROJET

- Mener à terme une production individuelle dans le cadre d'un projet accompagné par le professeur.

S'EXPRIMER, ANALYSER SA PRATIQUE.

- Dire avec un vocabulaire approprié ce que l'on fait, ressent, imagine, observe, analyse.

SE REPERER DANS LES DOMAINES LIÉS AUX ARTS PLASTIQUES. ÊTRE SENSIBLE AUX QUESTIONS DE L'ART.

- Interroger et situer œuvres et démarches artistiques du point de vue de l'auteur de et de celui du spectateur.

NOTIONS : Geste, effort, durée, processus de création.



Les élèves reconfigurent l'espace de la salle pour se mettre en situation de "faire l'effort ensemble".

Le travail est individuel mais l'expérience du *dessin-marathon* peut se faire individuellement,

Un dessin marathon

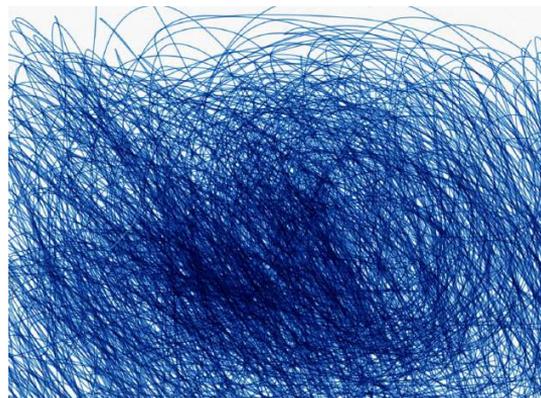
QUEL EST L'OBJECTIF ? L'objectif est d'amener l'élève à reconsidérer son idée du « dessin » et à prendre conscience que le dessin est prioritairement une pratique impliquant le corps de l'auteur. On verra dans cette séquence des exemples de pratiques contemporaines qui interrogent la pratique du dessin, son statut, ses supports, ses matériaux et le processus de création. L'objectif global est de permettre aux élèves de décroquer leurs représentations du dessin et de comprendre les démarches liées au corps dans la pratique plastique en mêlant pratique du dessin et performance. *In fine*, il s'agit de faire comprendre aux élèves que « dessiner » (acte, geste) n'est pas exactement équivalent à « faire un dessin » (représenter, faire une image de quelque chose).

TITRE : « Dessiner pour comprendre le dessin » - Hippolyte Hentgen – phrase extraite de « Atelier A (série d'Arte Creative) » : <https://www.arte.tv/fr/videos/057123-004-A/hippolyte-hentgen/>

PROPOSITION : *Un dessin marathon.*

RÉALISER (demande à écrire sur le document élève).

Réalisez un *dessin-marathon* avec votre Ipad (application *Skeches*) pendant quinze minutes sans lever le doigt. Vous réaliserez ce travail en mode « vidéo », ce qui permettra de voir votre dessin comme image fixe et comme dessin en train de se faire.



Elèves au travail lors du "marathon".

Exemple de travail d'élève.

Un dessin marathon

DÉFINITION (à écrire sur le cahier élève).

Processus de création : le processus de création peut être défini comme l'ensemble des réflexions et des opérations mises en œuvre par l'artiste pour produire un travail artistique. Il ne faut toutefois pas confondre processus de création et processus de fabrication.

ESPACE / MOYENS : les élèves définissent la configuration spatiale adaptée à un « marathon de dessin ». Chaque élève utilise sa tablette.

APPLICATION : Tayasui Sketches /

<https://itunes.apple.com/fr/app/tayasui-sketches/id641900855>

OBJECTIFS

Objectif plasticien : Expérimenter l'importance du geste, du corps (en partie), de l'effort dans le travail de dessin.

Objectif théorique : Affiner les choix des techniques, des outils et des gestes dans la réalisation du projet.

Objectif culturel et langagier : comprendre les enjeux artistiques mis en œuvre dans le dessin contemporain. Être capable de décrire des intentions artistiques.

TEMPS : +/- 1 séance (leçon et pratique) – 1h40.

SUPPORTS, MATERIAUX ET DIMENSIONS : Ipad (application Sketches).

RÉFÉRENCES (liste non exhaustive).

William Anastasi :

<https://www.youtube.com/watch?v=H2FX3C7f6eI&feature=youtu.be>

Toni Orrico : <https://www.youtube.com/watch?v=T4RS84Xl1fU>

Mathew Barney : photographies de Drawing Restraint 6

Jan Fabre : photographie de dessins de la série Heure Bleue

Heather Hansen : <https://www.youtube.com/watch?v=W0GcybrxM5U>

Trisha Brown :

<https://www.youtube.com/watch?v=U7DQVW6gRq8&feature=youtu.be>

Un dessin marathon

QUELQUES RÉFÉRENCES PRÉSENTÉES ET DISCUTÉES EN CLASSE



Matthew Barney – Drawing Restraint 6 – Performance / Jan Fabre – Heure Bleue - Dessin au Bic sur toile, 1998 - Palais de Tokyo / Richard Long – a line made by walking – photographie - 1967 / Leonardo Da Vinci - Componimento inculto (gribouilli informe), étude pour Ste.Anne – vers 1500

Un dessin marathon

CE QU'IL FAUT COMPRENDRE (texte donné aux élèves, discuté en classe).

En arts plastiques, le dessin n'est pas seulement une activité de préparation d'un travail final (croquis, étude pour une peinture, une sculpture, une architecture...) : le dessin existe aussi pour lui-même, comme pratique artistique à part entière. Souvent le dessin est compris comme une pratique permettant plus ou moins facilement de représenter quelque chose, quelqu'un. On pense aussi que le dessin un moyen pratique pour représenter une idée, une organisation etc. Mais c'est oublier que derrière le crayon, le pastel, le fusain, le stylo, il y a une main qui tient l'outil et que derrière cette main, il y a un corps tout entier.

En soi, un dessin, c'est d'abord et avant tout un corps qui se meut et qui laisse la trace de ce mouvement sur un support au moyen d'un outil. C'est pourquoi le dessin peut être considéré, sous quelques aspects, à une activité physique (et artistique) ou même plutôt à une chorégraphie (choré = mouvement en grec ; graphie = trait, dessin en grec) c'est-à-dire à la trace conservée d'un corps en mouvement.

Exemple : *A line made by walking* de Richard Long est une simple ligne faite par piétinement dans l'herbe d'une prairie. Plus qu'une photographie, c'est une performance physique de dessin (dessin : tracer une ligne ; outil : pieds ; support : surface herbeuse #processus de création).

De même *Drawing Restraint* (Contrainte de dessin) de Mathew Barney est une performance physique dans laquelle l'auteur se donne une contrainte de dessin (#processus de création) : ici, il cherche à dessiner sur un plafond en rebondissant sur un trampoline : chaque trait montre que son corps a réussi à atteindre la surface. Cette performance montre l'engagement physique du corps dans le dessin. Enfin, les dessins de William Anastasi enregistrent les vibrations du corps subies dans le métro où ses mains agissent comme des sismographes : le corps entier dessine et laisse comprendre le processus de création.



Elèves en discussion avec l'enseignant.

Un dessin marathon

QUELQUES RÉFÉRENCES PRÉSENTÉES ET DISCUTÉES EN CLASSE



William Anastasi, Copenhagen-Holte 1999, Subway Drawings



Toni Orrico - Endurance Drawing

Un dessin marathon

QUELQUES RÉFÉRENCES PRÉSENTÉES ET DISCUTÉES EN CLASSE



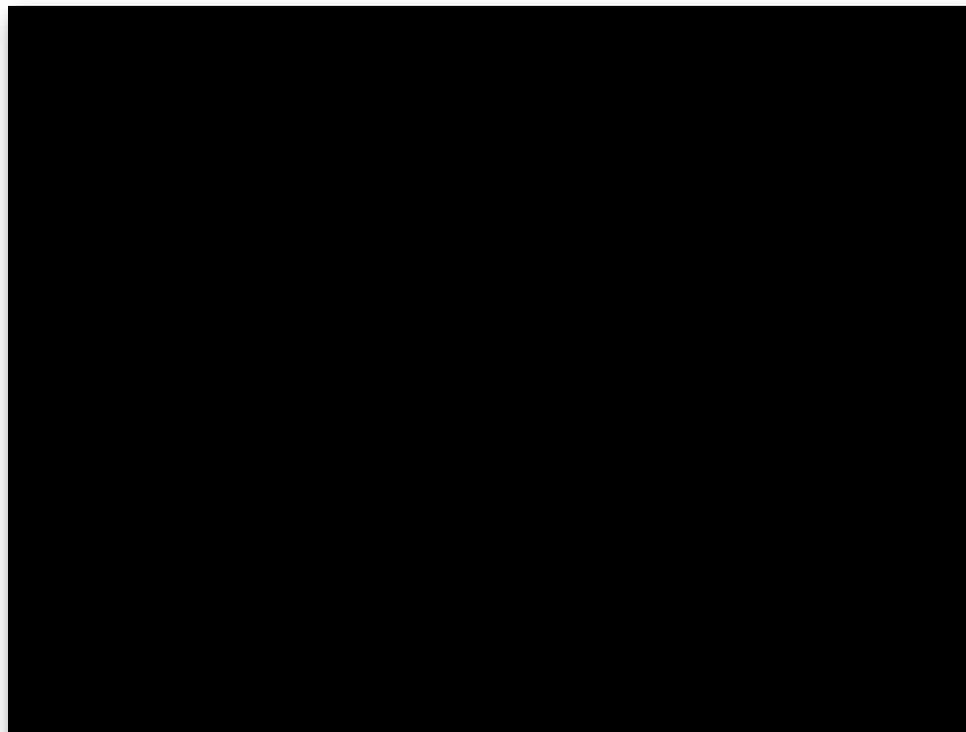
Heather Hansen - Performance



Trisha Brown - Drawing / Performance

Un dessin marathon

Une séquence avec une classe de 5ème (la vidéo s'ouvre dans une fenêtre de navigateur).



TRAAM 2019 — la classe atelier

Arts plastiques : modularité de la classe et des espaces pour apprendre à l'ère du numérique.

Contexte

Le collège Noël-Noël de Confolens

Il s'agit d'un collège rural de 343 élèves.

La majorité des élèves sont demi-pensionnaires et viennent des communes alentours via le service départemental de transport scolaire.

Confolens est l'une des deux sous-préfectures de la Charente ; c'est une petite ville d'environ 2600 habitants.

(Crédit photo : mairie de Confolens)



Photos de la salle d'arts plastiques

Tableaux et bureau



Étagères pour les travaux des élèves et poste de collage



Tableau, tables pour le matériel et pour coller



Rangement, espace de prise de vue, zone de séchage

Scénario pédagogique

Préparation de la séquence

<p>Objectifs</p> <p>À l'issue de la séquence, les élèves seront capables de :</p> <ul style="list-style-type: none"> Comprendre le rôle de l'artiste dans la société. Produire une œuvre d'art en utilisant des matériaux divers. Partager son œuvre et expliquer son processus de création. 	<p>Contenus</p> <p>Le rôle de l'artiste, les matériaux, les techniques de création, la présentation de l'œuvre.</p>	<p>Compétences</p> <p>Compétence 1 : Conscience et culture artistique. Compétence 2 : Capacité à produire une œuvre d'art. Compétence 3 : Capacité à partager et expliquer son œuvre.</p>
--	--	--

5e_Sacs_matrice Document PDF padlet drive

Documents pour les élèves

<p>Le sac</p> <p>Le sac est un objet qui a une fonction. Il est utilisé pour transporter des objets. Il est composé de différents matériaux et peut être fabriqué de différentes manières.</p>	<p>Document</p> <p>Document pour les élèves à compléter.</p>
---	---

5e_Sacs_demande.pdf Document PDF padlet drive

Vidéo de présentation de la séquence

Une séance d'arts plastiques en moins de deux minutes

Première séance de 55 mn (sur deux) : lancement du sujet, références, travail de story-board et préparation de prise de vue.

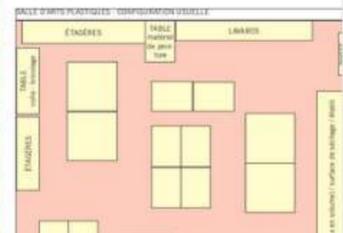


Vidéo_sac Vidéo de 1:41 padlet drive

Modularité de la salle d'arts plastiques selon les situations d'apprentissage

Configuration usuelle

Deux modèles de tables (carrées ou rectangulaires pour un élève) disposées en îlots de deux à quatre places pour accueillir jusqu'à 30 élèves. Les classes ayant majoritairement des effectifs de plus ou moins 27 élèves.



Plan_de_classe_01 Document PDF padlet drive

L'organisation de l'espace de travail est le premier geste de l'élève lorsqu'il se met en réflexion

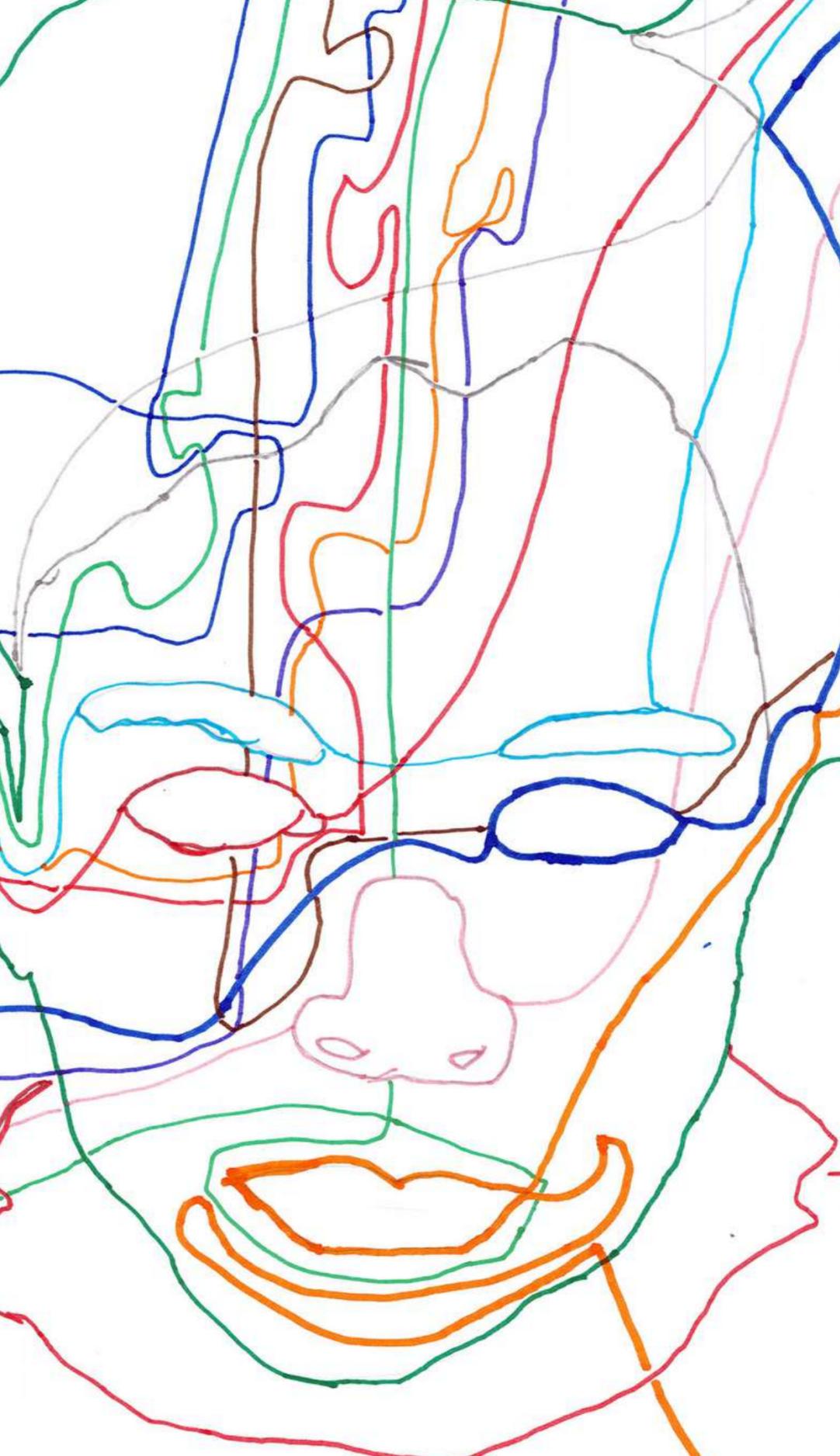
Les élèves déplacent les tables en fonction de ce qu'ils ont à faire, ici pour préparer leurs story-boards et commencer des prises de vue pour certains groupes. La question de l'arrière-plan peut commencer à se poser.

Référence n°1 : début de séquence pour parler de l'œuvre et de stop-n-go

Norman McLara Jutra

Il était une chaise Court métrage d'animation Norman McLara Jutra l'Office national de l'éducation





DESSIN PREMIÈRE LANGUE

UNE EXPO SUPPORT D'APPRENTISSAGES ET DE FORMATIONS

Dessin première langue présente les situations pédagogiques expérimentées en classe par une vingtaine d'enseignants de Charente et leurs élèves . Inscrits dans un dispositif de formation conçu et conduit par Sophie Bonnet (conseillère pédagogique en Arts Visuels), ces enseignants ont produit des outils didactiques en adéquation avec la démarche proposée.

sophie bonnet conseillère pédagogique arts plastiques premier degré

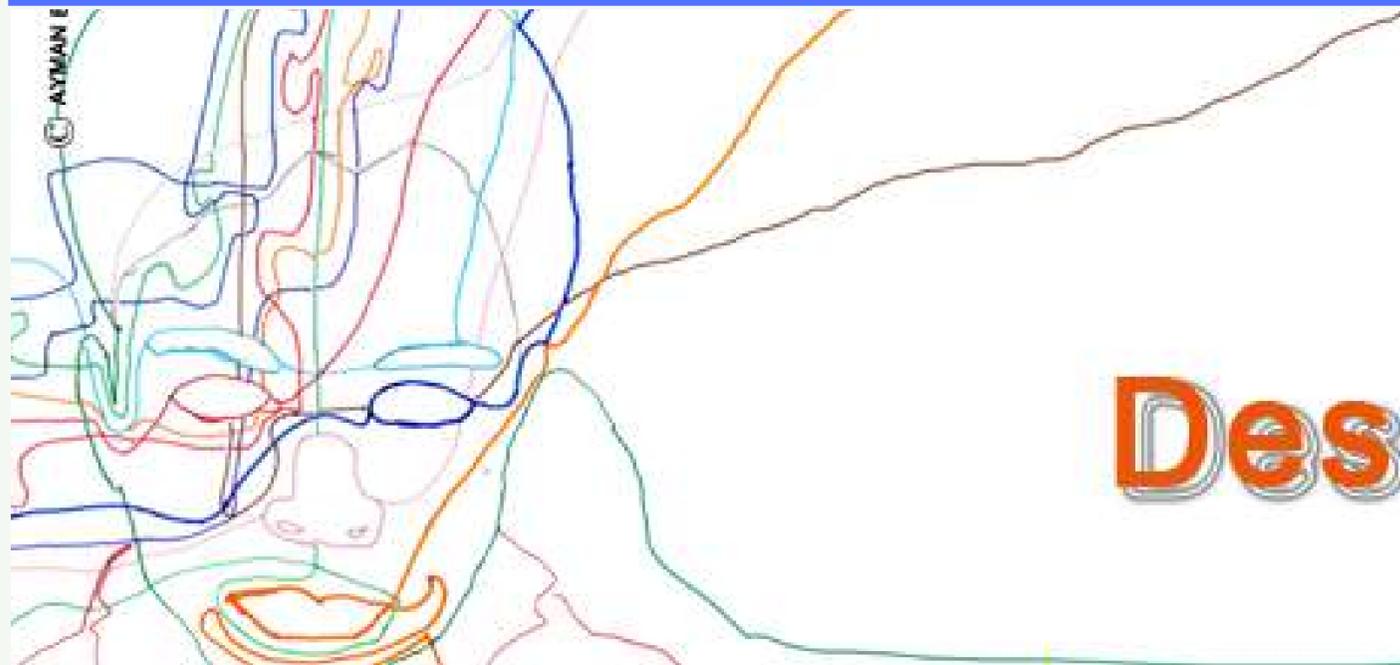
Un trailer de l'exposition

Pour traverser l'espace, voir les enfants en activité, ressentir le lieu.



Exposition présentée à l'Atelier Canopé de Charente
du 1^{er} octobre au 16 novembre 2018
de 3 à 8 ans

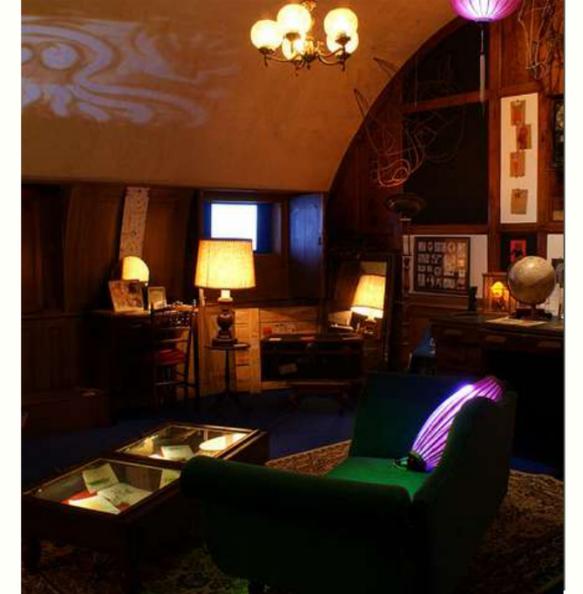
Dessin première langue



UN PARCOURS

Grâce à l'accompagnement de nos partenaires (FRAC, Artothèque d'Angoulême, FIBD/9ème Art+, EESI) et l'accompagnement d'artistes (Julien Drevelle, Katherine Ferrier et Florent Poujade), les productions des élèves sont mises en perspective avec des références et des créations artistiques tout au long d'un parcours composé de 3 espaces :

- **EXPÉRIMENTATION** propose des ateliers de pratique du dessin expérimentés en classe
- **EXPLORATION** est une manière de découvrir le dessin dans des conditions extraordinaires
- **CONTEMPLATION** donne à voir des œuvres d'artistes et des productions d'élèves qui dialoguent.



EXPERIMENTATION

Jouer, faire, comprendre ce que l'on fait, comprendre comment on fait, poser les mots sur le faire, les mémoriser, les rebrasser, les dessiner, les écouter, tels sont les objectifs des ateliers de pratique à découvrir dans l'espace expérimentation.

EXPLORATION

Comment l'espace d'exposition peut-il changer un objet scientifique, un objet du quotidien en objet artistique ?

Le cabinet de curiosités invite à détourner le réel. La grotte, espace commun de partage et d'expression où le dessin est peut-être un acte fondateur de l'humanité ! Les dessins d'enfants font œuvre avec la paroi, les projections se jouent du mur afin de vivre l'émotion des lignes animées, une toile devient paroi et chuchote à nos oreilles.

CONTEMPLATION

L'idée perdure qu'il ne s'agit pas seulement d'ajouter une matière à d'autres matières mais de donner à l'enseignement une autre dimension en permettant au plus grand nombre d'accéder au langage des formes.

Cet espace, uniquement composé de dessins d'enfants et d'artistes, invite à éprouver les œuvres à travers leur contemplation en étant « convaincu(e) que tout être humain est un artiste et que la liberté s'acquiert par l'usage de la créativité » (J. Beuys).

Dessin première langue - 2018



COMMISSARIAT / 3 INCONTOURNABLES

cliquez sur les titres pour accéder aux documents

PARCOURS
EXPLICITE



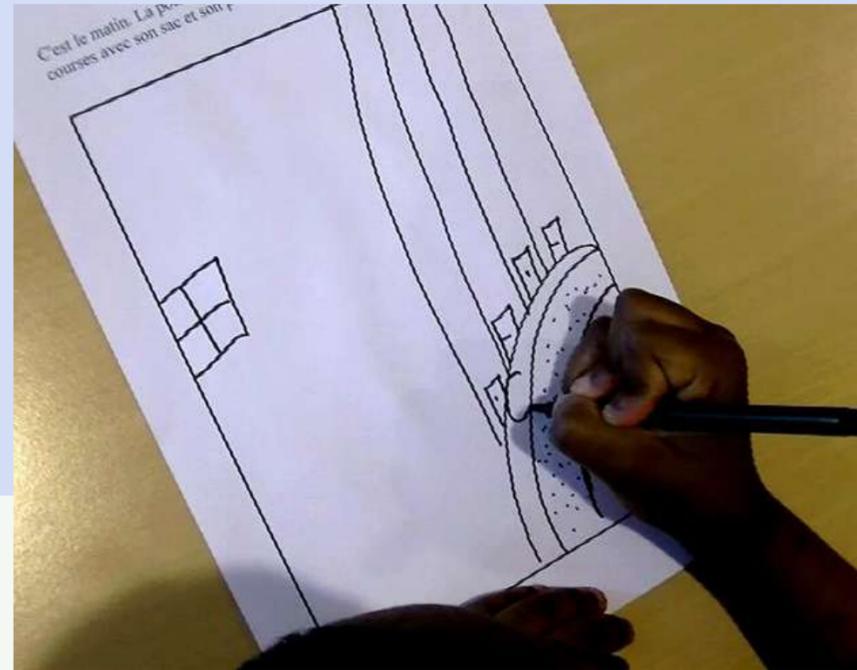
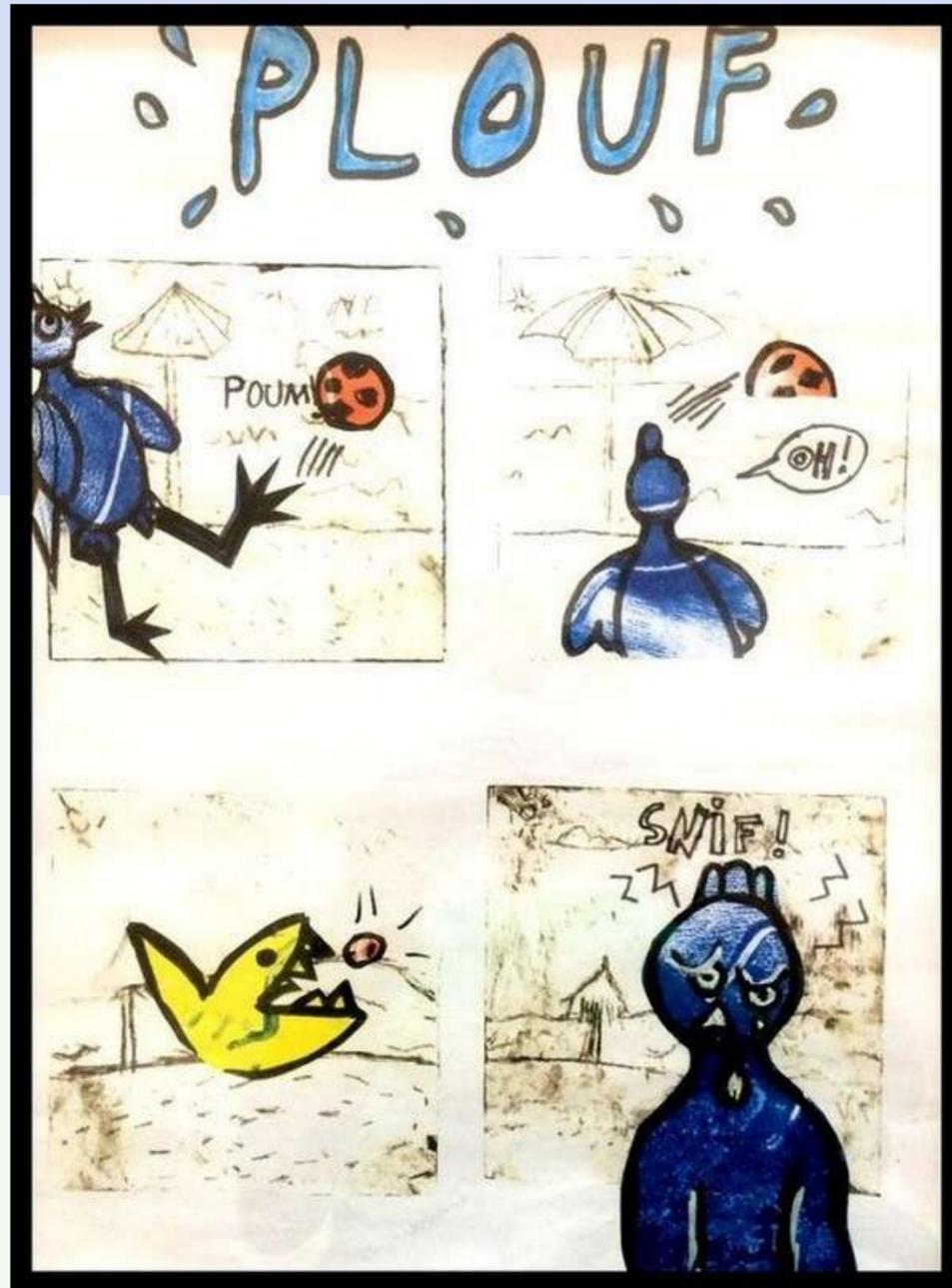
ÉCOSYSTÈME
D'APPRENTISSAGE



DIALOGUE ENTRE
LES ŒUVRES



PLOUF LA POULE



SCENARIO PEDAGOGIQUE

[cliquez sur l'image pour accéder au document](#)



[cliquez sur l'image pour accéder aux films](#)

FILM ANIMATION

Film réalisé en partenariat avec l'EESI à partir des 11 planches dessinées par le CP d'UDERZO à Angoulême dont une a gagné le prix du petit fauve d'or de FIBDI d'Angoulême.

LA VILLE



LA VILLE

La classe ULIS de J.Monnet à Soyaux à travailler la notion d'espace en dessin.

imaginer, créer, inventer, s'exprimer, s'inspirer, réinvestir

LA VILLE

Ulis école élémentaire J.Monnet



Dessiner collectivement en se saisissant de l'espace et des incitations proposées par ses camarades. Explorer la notion de miniature et développer le langage plastique urbain.

Objectifs :

- copier pour apprendre à dessiner
- enchaîner des opérations plastiques pour chercher à produire des effets (isoler = extraire un détail ; reproduire = copier, décalquer, dessiner ; associer = accumuler, juxtaposer ; transformer = agrandir, réduire)
- constater les effets produits
- structurer le lexique plastique, élargir le vocabulaire des élèves
- travailler en groupe, s'engager dans un projet.

Champ artistique : le dessin / la miniature

Lexique plastique : accumuler, ajouter, compléter, saturer, envahir, continuer, poursuivre...
à propos de la notion d'échelle : agrandir, réduire, transformer, produire un effet visuel.

Lexique thématique : architecture, façade, rampe, marche, contre-marche, escalier, colimasson, palier, étage, rez-de-chaussée, cheminée, toiture, tuile, gouttière, lucarne, corniche, mansarde, porte-fenêtre, balcon, perron, baie, fenêtre, persiennes, œil-de-bœuf, mansarde, store, volet, baie, appui, balustrade, fronton, console, arcade, portique, chapiteau, colonne, rosace, frise, seuil, créneau, tour, donjon, ascenseur...

Proposition incitative « dessiner le plus petit possible ! »

cliquez sur l'image pour accéder au scénario

SCENARIO PEDAGOGIQUE



OBSCURITE ! MON DESSIN EST VIVANT !



Les élèves de TPS/PS ont travaillé la ligne continue et par ce biais ont appréhendé l'obscurité.

De la ligne continue au light painting
Ecole de Martuil, TPS-PS, Marie
Saint Pellegrini

Acquérir des savoir-faire de dessin pour les transférer à des mouvements dans l'espace permettant de réaliser un « light painting ».

Arts plastiques : dessin et variables plastiques (supports, outils)
Champ artistique : light painting
Lexique spécifique : ligne continue, rouleau, pinceau, éponge, spatule, grettoir, lumière, photo, rythme
Langue : observer et décrire des réalisations individuelles ou collectives, lexique des outils plastiques.

Proposition initiatrice : Nous avons appris à tracer des lignes continues et nous nous sommes habitués à travailler dans le noir. Nous allons maintenant dessiner des lignes continues avec de la lumière devant l'appareil photo.

Contexte d'exploration et de production
Cadre : Un enfant, équipé d'une lampe de poche, placé face à l'objectif d'un appareil photo, dessine dans l'espace en faisant de grands mouvements ininterrompus pendant deux minutes.

Les techniques de tracés sont intégrées :
Description succincte : En salle de motricité nous nous sommes entraînés à faire des mouvements dans l'espace à l'aide d'un foulard. Nous avons ensuite réalisé des lignes continues sur différents supports. Nous avons étalé de la peinture sur de très grands supports plastiques puis réalisé des tracés de lignes continues à l'aide de divers outils, fourchettes, spatules, grettoirs en grattant cette étendue de peinture. Nous nous sommes entraînés à tracer des lignes continues sur le tableau à craie, à plusieurs sur de grandes feuilles et de grands supports transparents, seul sur des supports de plus en plus petits en variant les outils scripteurs.

Réalisation des light paintings :
1. Nous nous sommes habitués à travailler dans le noir en diminuant progressivement la lumière du soir. Par petit groupes, les enfants, munis d'une lampe de poche se sont entraînés à projeter la lumière dans l'espace.
2. Nous nous sommes entraînés à tracer des lignes continues dans l'espace à l'aide de la lumière de la

cliquez sur l'image pour accéder au scénario

SCENARIO
PEDAGOGIQUE



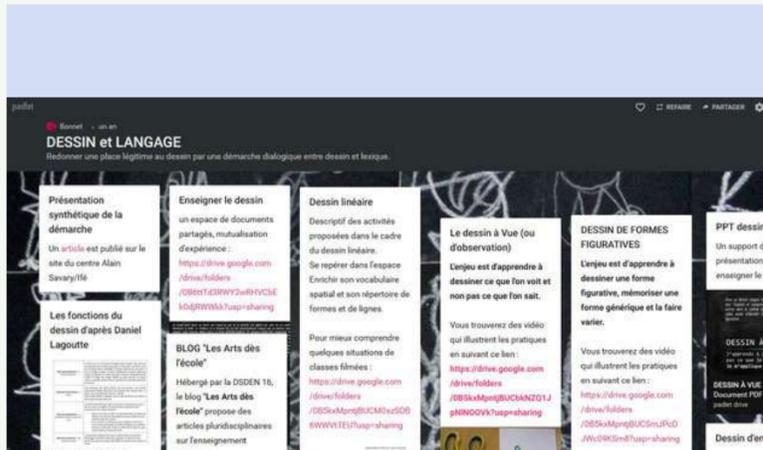
cliquez sur l'image pour accéder au reportage

REPORTAGE
de
l'expérience



CAS_IFÉ

<http://centre-alain-savary.ens-lyon.fr/CAS/art-et-ecole/apprendre-a-dessiner-une-affaire-de-langage>



PADLET

https://fr.padlet.com/bssophiebonnet9/DESSIN_et_LANGAGE



BLOG EXPO DESSIN

<http://blogs16.ac-poitiers.fr/dessin/>



LES ARTS DÉ S L'ÉCOLE

<http://blogs16.ac-poitiers.fr/lesartsdeslecole/>

DES ESPACES NUMÉRIQUES À CONSULTER

cliquez sur les images pour accéder aux sites

La classe atelier ou laboratoire à l'ère du numérique : nouvelles postures et temporalités de travail.

DECONTEXTUALISER L'ESPACE DE TRAVAIL

Une expérience de travail avec des élèves de lycée dans une galerie d'établissement

Si l'atelier est le lieu de conception et de réalisation, il est aussi **un lieu de monstration** des œuvres en train de se faire, c'est là que les premiers regards se posent sur ces objets, que l'on imagine leurs présentations. Il implique aussi une extériorité. Donner à voir est une des exigences des arts plastiques. Il faut alors sortir de l'atelier pour montrer ses productions, déterritorialiser le travail, installer, exposer, agencer, accrocher, montrer...



Une compétence à travailler avec les élèves

EXPOSER

Une expérience de travail avec des élèves de lycée dans une galerie d'établissement

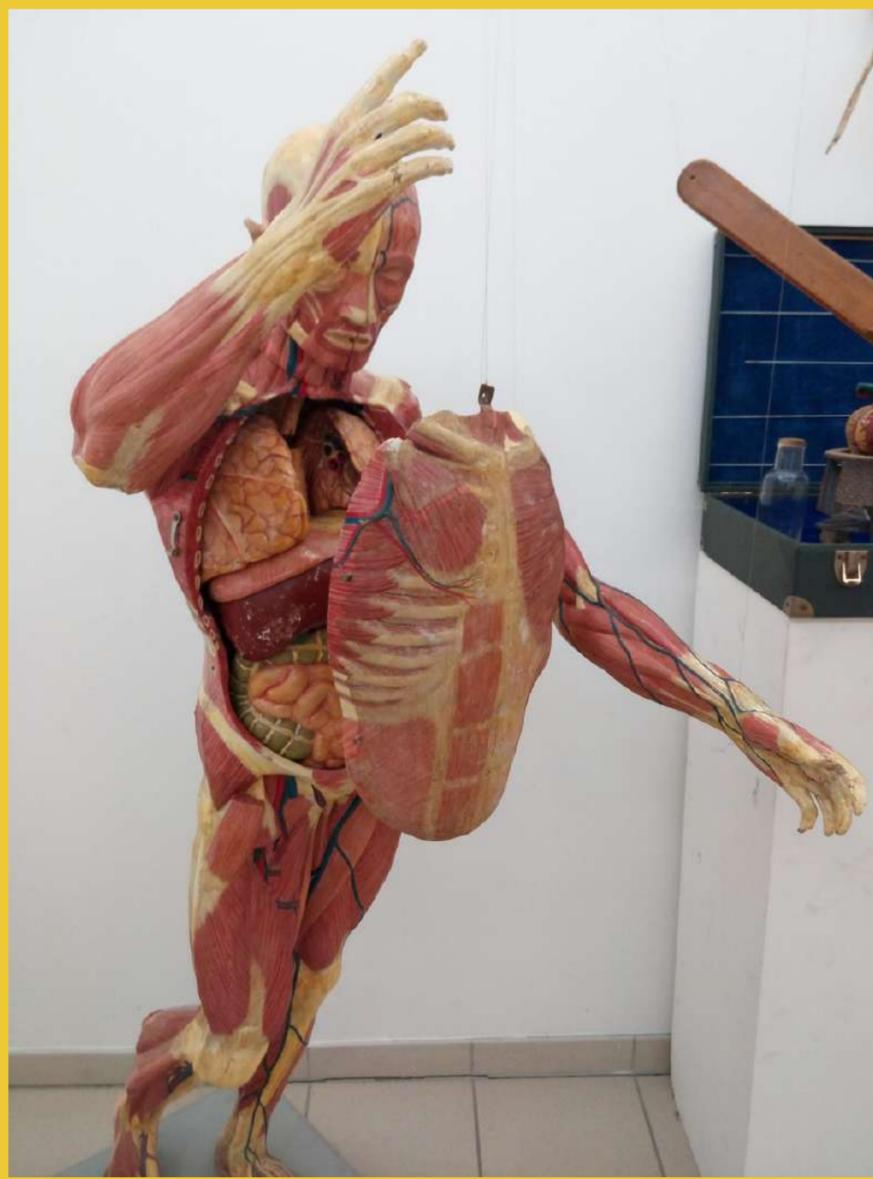
CONTEXTE :

Lycée René Josué Valin, La Rochelle : 1650 élèves environ.
Enseignements de spécialité & enseignement optionnel Arts Plastiques
Doté d'un espace de monstration des œuvres.

CURIEUSE(S) COLLECTION(S)

Les élèves expliquent
leur projet d'exposition

Une vidéo de 2'32"



Dans le cadre d'un projet interdisciplinaire visant à l'installation d'un cabinet de curiosités au sein du lycée, des élèves de terminale option facultative ont travaillé au commissariat d'une exposition dans la galerie de l'établissement, première étape avant une installation pérenne dans une pièce du CDI.

En lien avec l'étude de la notion de présentation, ils se sont emparés des lieux pour scénographier, mettre en espace, des objets divers prêtés par le Muséum d'Histoire Naturelle, les collections de SVT du lycée, ou encore par des professeurs et des élèves du lycée.

Parallèlement, en classe, ils ont été amenés à produire des réalisations plastiques interrogeant la notion de collection qui ont été, pour certaines, choisies et montrées au sein de cette exposition.

COLLECTION Une proposition de travail en terminale arts plastiques option facultative

Sujet 2 Terminale Option Facultative

Lionel Sabatté, *Sombre(s) réparation(s)*, 2015



UNE COLLECTION

Collection : Réunion d'objets rassemblés et classés pour leur valeur documentaire, esthétique, pour leur prix, leur rareté, etc. *Dictionnaire Larousse*



Domenico Remps, *Cabinet de Curiosités*, 1690

L'homme collecte, accumule, compare, trie, range, étudie, observe, agence, divers objets ayant diverses qualités (scientifiques, artistiques, symboliques...) Son attrait pour les choses et les artefacts se manifeste dans ses collections et prend différentes formes de visibilité (expositions, musées, cabinet de curiosités, installations, séries, ...)

Les cabinets de curiosités sont en quelque sorte les ancêtres des musées modernes.

Les collections qui les composent sont souvent hétérogènes car composées d'objets de différentes provenances et d'intérêts variés. Naturalia, artificialia, scientifica ou encore exotica sont les catégories d'objets collectionnés. A travers eux, dès la Renaissance, les hommes lettrés exposeront leurs connaissances du monde.

L'idée de collection ouvre immédiatement à la question de l'organisation de celle-ci, du classement, des conditions de sa présentation.

Koichi Kurita a d'abord présenté sa bibliothèque de terres de Poitou-Charentes, véritable nuancier, au sol, avant de les montrer de manière pérenne dans des fioles de verre.



Koichi Kurita, *bibliothèque de terres de Poitou-Charentes*, 2005-2015



Hans-Peter Feldmann, *Take me I'm yours, Monnaie de Paris*, 2015

La collection a parfois quelque chose de frénétique, envahissant l'espace par la profusion d'exemplaires collectionnés. Hans Peter Feldman (1941-) collectionne, archive et expose des objets, des images.

A travers une vision stéréotypée et omniprésente de Paris (la carte postale de la Tour Eiffel), le fourmillement visuel créé par cette accumulation fait écho au tourisme de masse qui arpente la capitale. Pour autant, HPF permet au visiteur de déconstruire cette vision en l'autorisant à démanteler sa collection en emportant les cartes postales qui constituent l'installation.



Hubert Duprat, *Sans titre*, 2008



Hubert Duprat, *Tube de trichoptère*, 1980-2012

Hubert Duprat, lui aussi collectionne. A Melle, ce sont ces magnétites taillées qu'il agglomère par leur aimantation naturelle, comme un enfant collectionnerait des billes. En nous laissant jouer avec ses objets et donc avec le matériau même de son œuvre, il interroge la question de la valeur que l'on accorde à cet art qui est si souvent collectionné. Cette question de la préciosité et de l'accumulation est au cœur de son autre projet avec les larves de phrygane dans lequel, ce sont les insectes qui collectent et l'homme qui collectionne.

A votre tour, présentez votre collection.

Collectez, créez, agencez, trouvez un protocole pour montrer votre propre collection.

La visite de la **Biennale d'art contemporain de Melle (79)** nous a permis de rencontrer les deux commissaires d'exposition qui nous ont expliqué en quoi consistait leur travail et quels furent leurs choix.

LE GRAND MONNAYAGE

La **question de la présentation** est au cœur des dispositifs des artistes exposés. Le thème du **grand monnayage** pose la question de la valeur.

Les séances de travail suivantes s'organisent autour de la question de la **collection** : collecter - rassembler - accumuler - ordonner - agencer - trier - comparer - classer...

Inventaire et Choix- Conception - Dessin - Implantation - Accrochage - Régie -



Différenciation

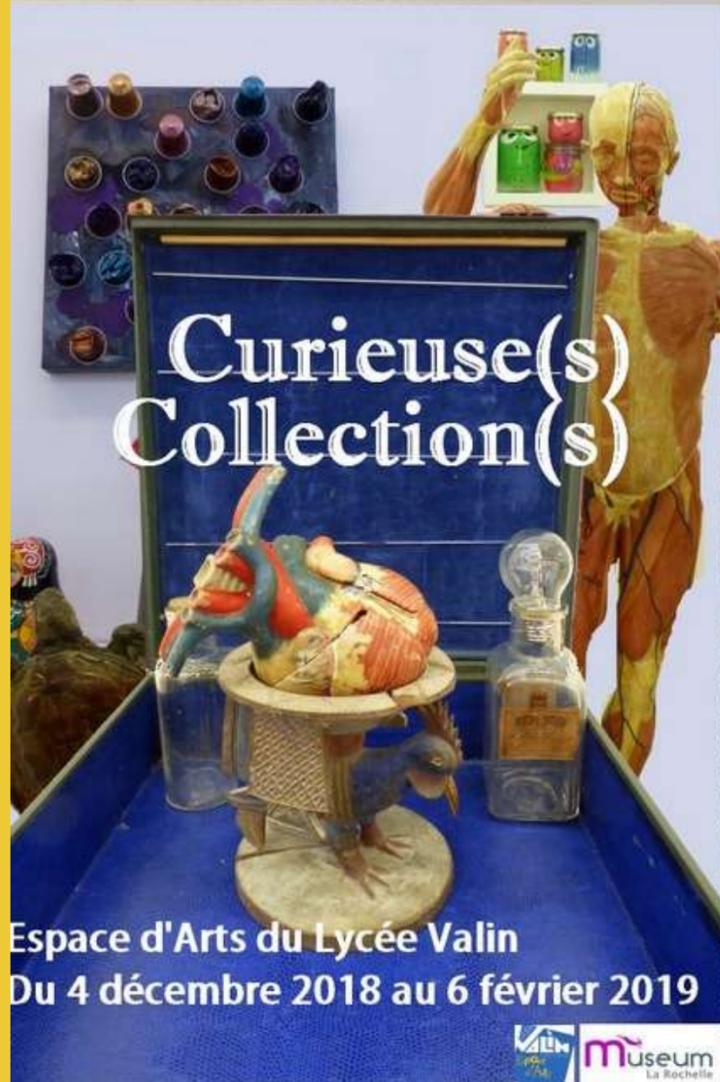
Le travail s'est déroulé selon différentes temporalités : durant les séances en atelier, les élèves conçoivent et réalisent leurs productions plastiques, d'autres déjà investis dans le travail sur l'exposition, prennent des mesures, font des propositions de scénographie.

L'essentiel du travail de commissariat s'est déroulé ensuite sur un temps hors séances de cours, le mercredi après-midi durant trois séances, avec un groupe d'élèves restreint.

Les élèves ont donc procédé à un inventaire des objets mis à disposition puis imaginé des agencements, des mises en scène de ceux-ci en interrogeant leurs relations (formelles, sémantiques, taxonomiques, typologiques). Chaque objet est pris en photo et répertorié (nom, fonction, matériaux, époque connue, collection de provenance...)

Post production

La communication est également prise en charge par les élèves. Les seconds arts visuels s'engagent à leur tour sur le projet en produisant affiches, visuels et cartels en utilisant des logiciels de traitement de l'image.



26 Moulin à café, marque Peugeot, 1947, collection Annick Rollin

27 Poupée gigognes, matriochkas, collection Cassandre Blondel

28 Verseuse à café, étain, collection particulière

29 Déchets d'œuvre, collection de capsules de café, Samuel Jutteau, TS2, 2018

30 Moulin à café, début du XXème siècle, collection particulière

31 Fossiles de bivalves, collection François Saumonneau

32 Pierre calcaire évoquant une main, collection Laurence Saint-Martin

33 Noyaux de pêche (*prunus persica*), collection Laurence Saint-Martin

34 Souvenirs de petites pauses, collection de gobelets en plastique, Cassandre Blondel, 2018

35 Empreintes de tous horizons, collection d'empreintes numismatiques, Sandy Verger, TS1, 2018 (livre manipulable)

36 Masque Indonésien, bois peint, cuir et poils d'animaux, collection Ronan Marec

37 Heurtoir (?), boule d'escalier (?) en forme de main, bronze patiné, Portugal, XIXème siècle, collection Ronan Marec

38 Crâne incomplet de mouton (*ovis aries*), Pyrénées françaises, collection Cassandre Blondel

39 Masque Sénoufo, Côte d'Ivoire, collection du Muséum d'Histoire Naturelle de La Rochelle

40 Masque de théâtre No, Japon, XXème siècle, collection Ronan Marec

41 Crâne de brebis (*ovis aries*), Irlande, collection Cassandre Blondel

42 *Herbier d'automne—d'automne herbier*, herbier, calque, encre et papier noir, Erell Cabillic, TES4, 2018

43 Statue africaine, date, origine et fonction inconnues, collection du Muséum d'Histoire Naturelle de La Rochelle

76 Champignon sec (type polypore), collection Ronan Marec

77 郵票和蝴蝶, collection de timbres-papillons, Ninon Guilgault-Rippes, TL1, 2018

78 Arbre généanimalogique, Alan Anras, TL1, 2018

79 Album photo des animaux de l'arbre généanimalogique (manipulable), Alan Anras, 2018

80 La grande matheuse, calculatrice à crosses, de marque Addiator Gessellschaft, début du XXème siècle, collection Isabelle Menon

81 L'inécrivable, machine à écrire et punaises, collection du lycée René Josué Valin

Sur l'étagère

82 Agathe bleue, collection Laurence Saint-Martin

83 Pierre, propriétés inconnues, collection François Saumonneau

84 Fragment du mur de Berlin, béton, peinture, collection Mélanie Vaillant

85 Quartz ?, collection François Saumonneau

86 Morceau de bois, collection Laurence Saint-Martin

87 Calcite rose, collection François Saumonneau

88 Conque reine (*strombus gigas*), Caraïbes, collection du Muséum d'Histoire Naturelle de La Rochelle

89 Noix de muscade (*Myristica fragrans*), collection Laurence Saint-Martin

Un document de médiation est produit à partir du travail d'inventaire avec des logiciels de création graphique et de publication assistée par ordinateur.

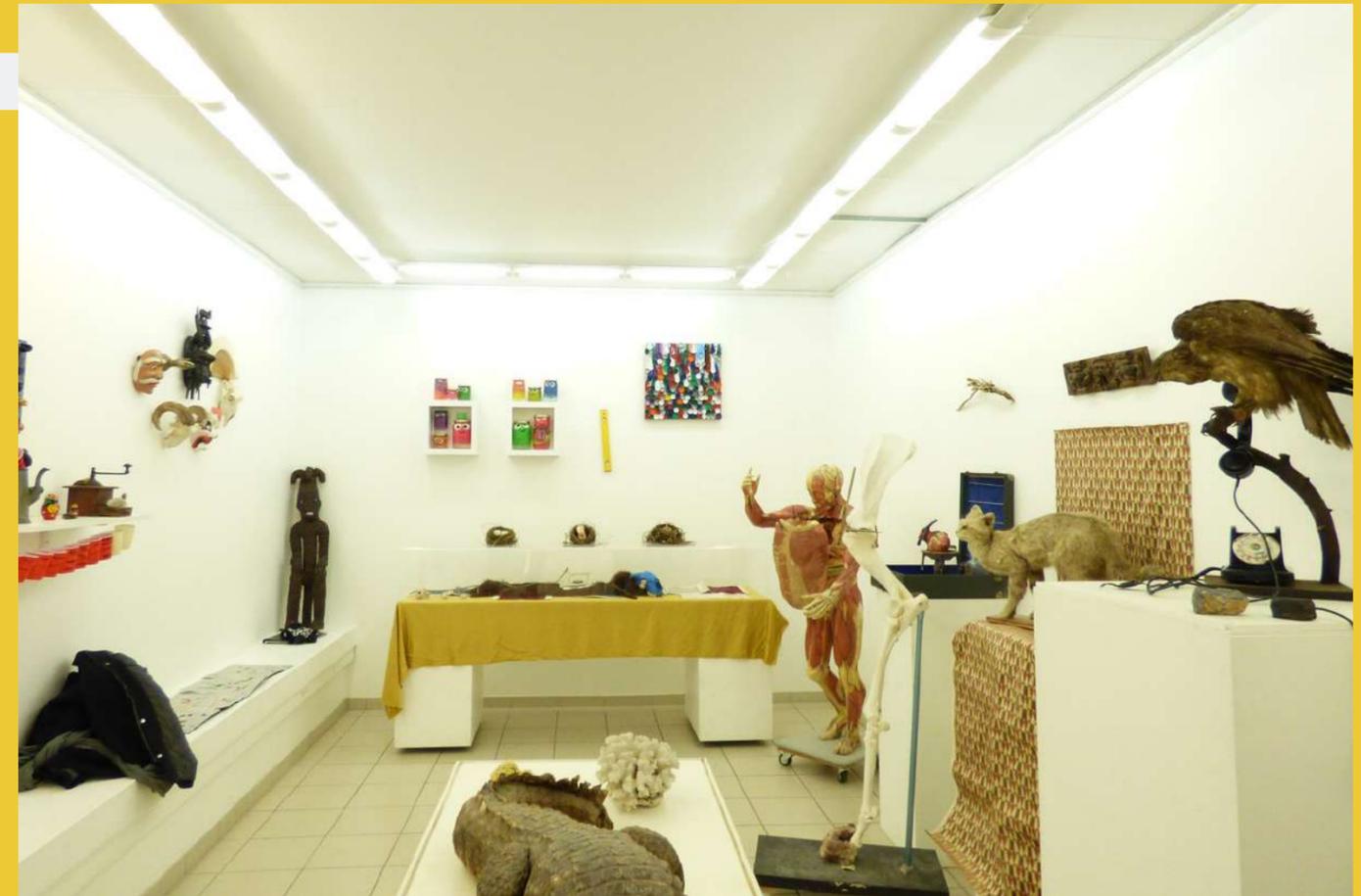
Objets techniques, scientifiques, artistiques et choses naturelles s'y trouvent répertoriés et présentés sous une forme rappelant les présentations muséales.

Evaluation

Les productions plastiques réalisées dans le cadre de la proposition de travail sur les collections sont évaluées et intégrées aux dossiers de baccalauréat :

- les choix opérés interrogent-ils les notions relatives à la question de la collection ?
- La mise en forme visuelle et plastique de la production est-elle maîtrisée ?
- Il est également demandé aux élèves de rédiger une "note d'intention" permettant d'expliquer avec cohérence le travail produit, de donner à voir la construction de celui-ci par des croquis témoignant de leurs recherches et de mettre en relation leur démarche avec celles d'artistes étudiés en classe ou faisant partie de leur champ référentiel propre.

Une évaluation formative



Les élèves de terminale prennent en charge l'ouverture et la médiation de l'exposition auprès de classes du lycée, des écoles et collèges avoisinants, lors des portes ouvertes du lycée et les soirs de réunions parents-professeurs. Cette prise de parole leur permet d'affirmer les choix et partis-pris qui les ont guidés lors de l'élaboration de cette exposition. Un bon entraînement à l'oral du baccalauréat.

L'exposition comme médium ?

Cette situation de travail aura également permis de faire émerger des réflexions, interrogations autour des statuts différenciés de commissaire d'exposition et d'artiste. Est-ce qu'une exposition peut être le moyen de soutenir l'expression d'une démarche artistique ? Peut-on considérer l'exposition comme un médium à part entière ?



WORKSHOP

Une situation d'atelier



Cycle terminal, enseignement
de spécialité Arts plastiques, Lycée
Bellevue, Saintes

PASCALE RÉMITA

ARTISTE
EN PARTENARIAT AVEC LE FRAC POITOU-
CHARENTES

COMMENT ARTICULER L'ESPACE
D'ENSEIGNEMENT EXISTANT AUX ENJEUX DE
LA MODULARITÉ DE LA CLASSE ET DES
ESPACES POUR APPRENDRE, INTÉGRANT LE
NUMÉRIQUE ?

L'émergence des technologies du digital et de l'internet a provoqué des mutations dans le champ de l'art. La photographie ayant été tout particulièrement affectée, tant du point de vue de la diversification de ses procédés de captation que celui de ses diffusions en ligne, et plus encore lorsqu'il s'agit de ses multiples réappropriations. Aujourd'hui, on peut être un photographe sans appareil comme en témoigne le travail de Thibault Brunet qui depuis le milieu des années 2000, investit le virtuel et plus particulièrement les jeux video, pour en extraire des vues qu'il recontextualise, en les présentant entourées de passe-partout pour souligner leur caractère "photographique".

Les technologies du digital et de l'internet sont devenues une des ressources parmi d'autres de l'atelier de l'artiste, voire une ressource centrale. Les recherches esthétiques de la plupart d'entre eux s'effectuent avec l'aide et le support de l'ordinateur. Et c'est donc tout naturellement que les technologies digitales sont devenues une ressource parmi d'autres dans la salle d'arts plastiques avec la généralisation du BYOD et des ordinateurs personnels.

L'établissement scolaire est situé dans une ville moyenne de 25000 habitants. Le lycée compte deux salles d'arts plastiques de dimensions modestes.

[Visionner en 360°degré une des salles d'arts plastiques](#)

Nous accueillons généralement 40 à 50 élèves simultanément, or les deux salles ne sont équipées que de 8 postes informatiques. C'est pourquoi, nous avons opté pour la généralisation du BYOD après l'instauration d'une charte définissant les limites et les règles collectives permettant d'accompagner les élèves dans une utilisation de leur matériel personnel dans le cadre d'activités proposées par l'enseignant. L'achat de quelques Ipad, de disques durs externes et de vidéoprojecteurs mobiles sont venus compléter les ressources numériques des deux salles d'arts plastiques du lycée.

Le lycée comprend aussi un espace temporaire d'exposition.



WORKSHOP, UNE SITUATION PÉDAGOGIQUE

Rappelons que le terme *Workshop* signifie Atelier, un terme et une modalité d'enseignement qui, ces dernières années, s'est généralisé dans le cursus supérieur de formation des étudiants en art et dans les écoles d'arts. Ces ateliers sous l'égide d'artistes, de critiques d'arts, de commissaires d'exposition favorisent des moments d'intensité créative et d'apprentissage qui correspondent assez bien à la réalité professionnelle de la création contemporaine.

C'est dans le cadre d'un workshop avec l'artiste Pascale Rémita, que les élèves de terminale, spécialité arts plastiques ont été amenés à questionner le statut et la nature des images.

La situation pédagogique retenue fut donc une situation d'atelier : 3 jours consécutifs, dans laquelle ont cohabité les technologies du digital, l'internet et un médium traditionnel dans l'imaginaire collectif de l'Atelier : la peinture, aboutissant à une exposition collective avec l'artiste intitulée « Déjà-vu ».

Les œuvres de Pascale Rémita ont pour origines des images prélevées, recardées, issus de films, de jeu vidéo... « *Au sens large, Pascale Rémita travaille sur la perception et le paysage. À la genèse de ses peintures, il y a toujours un référent photographique et informatif, toujours du « déjà-là », du « déjà-pris » par d'autres regards qui se sont emparés du monde. Dans cette sélection d'images trouvées, les clichés sont extraits des médias de masse, et de plus en plus de photographies glanées sur internet. Ces documents portent en eux une multitude de données analytiques (constituants, couleurs, contrastes, trames...) prises en compte par l'artiste.*

Fonds Régional d'Art Contemporain des Pays de la Loire, Pascale Rémita, *Contours actifs*, exposition 2009 au Frac des Pays de la Loire et au le Ring, artothèque de Nantes
Réseau d'artiste en Pays de La Loire
[Site de l'artiste](#)



WORKSHOP, UNE SITUATION PÉDAGOGIQUE ARTICULÉE AUX PROGRAMMES D'ARTS PLASTIQUES

Cette situation d'atelier a été l'occasion de travailler un des domaines du champ des questionnements plasticiens du cycle terminal, enseignement de spécialité :

*La représentation, ses langages, moyens plastiques et enjeux artistiques, dont le rapport au réel et plus spécifiquement la
Représentation et création :*

- Qu'est-ce que reproduire ?
- Est-ce que reproduire c'est créer ?
- Peut-on reproduire et interpréter ?
- Quels sont les apports de la technologies dans la représentation et la création contemporaine ?

DES COMPÉTENCES TRAVAILLÉES

Pratiquer les arts plastiques de manière réflexive :

*- Expérimenter, produire, créer
S'approprier des questions artistiques en prenant appui sur une pratique.
Recourir à des outils numériques de captation et de production à des fins de création artistique.*

*- Mettre en œuvre un projet artistique individuel ou collectif
Concevoir, réaliser, donner à voir des projets artistiques.*

Questionner le fait artistique

Etablir une relation sensible et structurée par des savoirs avec les œuvres et s'ouvrir à la pluralité des expressions

Exposer l'œuvre, la démarche, la pratique

Exposer à un public ses productions, celles de ses pairs ou celles des artistes.



UNE VISIOCONFÉRENCE DANS L'ATELIER DE L'ARTISTE

Les élèves du cycle terminal ont dans un premier temps rencontré l'artiste depuis son atelier à Nantes en **visioconférence**.

Durant l'échange, une élève a demandé à l'artiste si il était possible de découvrir son atelier en déplaçant la webcam. L'élève en question confia à la classe après la visioconférence que découvrir les ateliers des artistes est fascinant. L'an passé, ils ont eu l'opportunité, toujours en visioconférence d'échanger avec l'artiste Raphaël Barontini dans son atelier à Saint Denis, avant sa venue au lycée.

Cet attrait pour l'Atelier d'artiste n'est pas nouveau, comme le rappelle Brian O'Derherty, le 19ème siècle a fait justement de l'Atelier un sujet comme : *"le foyer mondain, l'incubateur à idées neuves, la cellule révolutionnaire, l'église d'une religion nouvelle, l'atelier d'artisan, le convent d'idée recues, le lieu de culte, l'unité de production (avec son magasin attendant), la cuisine aseptisée, le grenier chaotique, le laboratoire expérimental, la tanière du héros solitaire"*

Certainement parce-que l'Atelier est un *"espace dans lequel pense l'artiste (...) un espace pensant (...)"*

L'échange avec l'artiste a porté sur son parcours de formation, sa démarche artistique et sur ses conditions de travail au quotidien dans son atelier et lorsqu'elle est en résidence d'artiste à l'étranger, arpentant le paysage.

La rencontre s'est achevée par une demande faite aux élèves : collecter une dizaine d'extraits video (films, jeux video, clips musicaux...) qu'ils apprécient pour le *workshop*.



Visioconférence avec Pascale Rémita



Gustave Courbet, *L'atelier du peintre*, 1855



Dawn Kasper, Pavillon internationale, Biennale de Venise, 2017

WORKSHOP CHOISIR UNE IMAGE

Choisir une image parmi le flux des images : une image qui synthétise un mouvement, qui laisse suggérer le avant, le pendant et le après...

Après avoir visionné collectivement avec l'artiste les extraits video collectés, les élèves ont pris le temps de sélectionner une image en faisant un usage intensif de l'arrêt sur image, privilégiant ainsi les plans, les détails, les attitudes, de la séquence video.



MODIFIER LE STATUT ET LA NATURE DE CETTE IMAGE

En expérimentant la technique de la peinture à l'huile.

Peu à peu, on les amène à re-questionner la reproduction de l'image. Comment passer d'une image mobile à une image fixe ? Comment se réapproprier cette image médiatique ? Comment suggérer un instant ? Comment induire une autre compréhension de l'image ? Comment modifier la perception de l'image ?

- Observer l'image à partir d'une reproduction imprimée, à travers un smartphone, une tablette, un écran d'ordinateur, la vidéoprojecteur... ?

- Reproduire mais en recadrant ? en sélectionnant tout ou en partie ? en enlevant une partie ? des détails ? en modifiant les couleurs ? en travaillant les textures ? en modifiant le format... ?

Des références artistiques sont venues étayer le processus de création : **Gerhard Richter; Lea Belousovicht ; Robert Longo; Marie Weisensel; Davide Quayola; Michael Rees; Jean-Marc Cerino**



Expérimenter la peinture à l'huile



DIRE LE FAIRE

« Cette appropriation du visuel par le dicible est en fait une réappropriation par l'élève de ce qu'il a produit plastiquement, dans le champ du langage, celui du concept (...) ». Gilbert Pelissier

Durant le *Workshop*, différents temps ont été consacrés à la parole de l'élève : dire le faire collectivement, dire le faire à l'artiste, dire le faire à l'enseignant, dire le faire à un de ses camarades ou encore dire le faire à une personne extérieure.



Dire le faire à une personne extérieure



DÉCOUVRIR L'ESPACE D'EXPOSITION ET L'ACCROCHAGE EN COURS



DE L'ATELIER À LA SITUATION D'EXPOSITION

Si la *classe-atelier* est un lieu de production, il est aussi un lieu de monstration, c'est là que les premiers regards se posent, individuellement et collectivement sur les productions. Mais l'Atelier implique aussi une monstration en dehors, c'est sortir de la *classe-atelier* pour montrer :

exposer à un public ses productions, celles de ses pairs ou celles des artistes.

Un groupe d'élève a choisi d'exposer leurs palettes à peindre, transformant ces objets de l'atelier en un objet artistique, une installation présentée au début du parcours de l'exposition comme une introduction à la question de la fabrication des images.



L'ACCROCHAGE

Accompagnés par l'artiste, les élèves ont réfléchi à l'accrochage de leurs images dans l'espace d'exposition partagé avec les œuvres de Pascale Rémita.

Le choix retenu a été celui de créer un support avec 4 cimaises amovibles afin de signifier un mur en référence aux *murs* des réseaux sociaux. Il en a découlé un accrochage épars mais réfléchi pour évoquer le flux des images médiatiques contemporaines.



Accrocher collectivement



Visite virtuelle de l'exposition "Déjà-vu"

WORKSHOP SOUS L'ÉGIDE D'UN MÉDIATEUR DU FRAC

Les élèves de première, enseignement de spécialité d'arts plastiques se sont quant à eux chargés d'élaborer des *notices d'œuvres* sur les productions des élèves de terminale et sur les oeuvres exposées de l'artiste. Ils ont également imaginé un dossier d'accompagnement de l'exposition "Déjà-vu", accompagné par un des médiateurs du FRAC Poitou-Charentes sur une journée.

La seconde salle d'arts plastiques s'est transformée en atelier de production de textes : documents, ouvrages, ordinateurs, bloc notes à disposition. Les élèves effectuant des allers-retours entre les salles d'arts plastiques pour rencontrer l'artiste et les élèves de terminale en train de produire et la galerie d'exposition en cours d'accrochage.

Ils se sont documentés, réalisés des interviews diversifiant les écrits sur les œuvres et autour des œuvres.



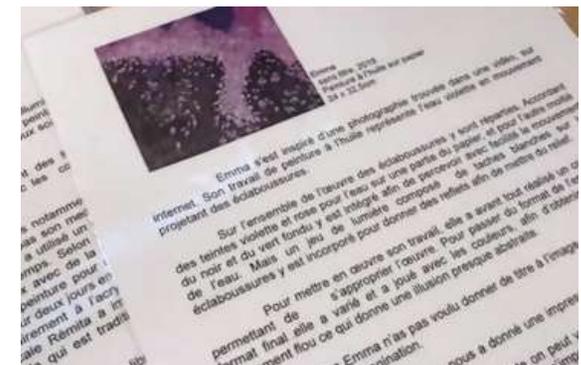
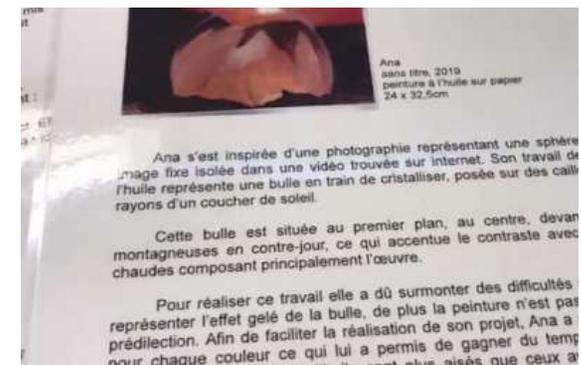
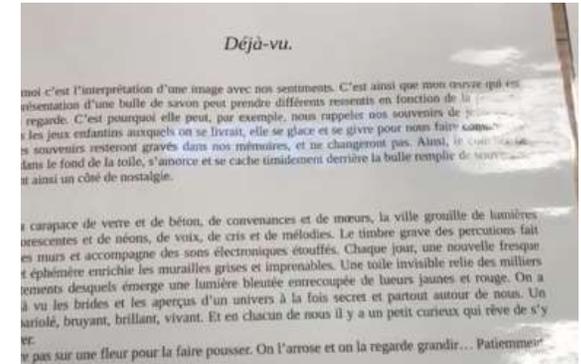
L'EXPOSITION COMME DISPOSITIF DE COMMUNICATION OU DE MÉDIATION, DE L'OEUVRE ET DE L'ART.

Un questionnement qui a mobilisé des compétences, des pratiques et des connaissances, articulés à un autre questionnement du programme du lycée celui de la *Monstration de l'oeuvre vers un large public*, puisqu'ils ont assuré à partir du vernissage de l'exposition, l'accueil et la médiation de l'exposition auprès de classes du lycée, des collèges, d'écoles du secteur et auprès de la communauté scolaire (enseignants et agents) : *faire regarder, éprouver, lire, dire l'oeuvre exposée.*

Préparer la médiation avec Stéphane Marchais, chargé des publics au FRAC Poitou-Charentes.



Propos d'élèves "médiateurs"



MATHIEU CAUSSE

Interlocuteur Académique numérique
Académie de Bordeaux

DENIS DUFOUR

Interlocuteur Académique numérique
Académie de Limoges

SANDRINE RODRIGUES

Interlocutrice Académique numérique
Académie de Poitiers

MICHEL HERRERIA

IA-IPR d'Arts plastiques
Académie de Poitiers et Académie de Limoges
Coordination TRAAM pluriacadémique Nouvelle
Aquitaine 2018-2019