

Lettre Édu_Num Arts plastiques N°21

Janvier 2018



Sommaire

Implication de l'élève dans et hors de la classe grâce au numérique



Aujourd'hui nombre de contenus et de compétences définis par l'École ne

se construisent plus uniquement dans l'enceinte scolaire, et cela au-delà de l'idée traditionnelle des devoirs à faire à la maison. Dès lors que l'enseignant intègre positivement ce constat, avec nuance et recul, il sait que son rôle est voué à s'exercer en lien avec divers et nouveaux lieux d'apprentissages, dans et hors les murs de la classe. Dans ce cadre, si de surcroît les options pédagogiques du professeur visent à stimuler l'élève pour qu'il agisse volontairement sur son apprentissage, alors se dessine un enjeu et une responsabilité essentiels : outiller les élèves pour rendre possible un acte d'apprendre motivant, ouvert et structurant dans un possible continuum du dedans vers le dehors de l'École et réciproquement. Les moyens numériques peuvent en particulier participer à soutenir cette évolution du projet pédagogique, en créant du lien entre le dedans et le dehors. Si la relation éducative s'en trouve modifiée, comment cela s'opère-t-il? Jusqu'où et de quelles manières? Affranchir l'élève de sa stricte dépendance au lieu et à la parole de son professeur ne va pas de soi. Il s'agit d'un « apprendre à apprendre » qui implique de considérer un autre rapport à l'espace et au temps de l'École où les ailleurs et l'autrement peuvent être multiples, et pas toujours dans nos héritages de l'enseignement dit simultané.

Si l'idée qu'un élève a à apprendre autant dehors que dedans, cela ne remplace en rien pourtant la relation éducative qui se tisse tout d'abord au sein même de l'École : elle est une source, un modèle. Mails, SMS, outils mobiles, jeux en ligne viennent comme des outils complémentaires pouvant renforcer l'efficacité de l'enseignant dans un projet pédagogique clairement défini au départ, mais ne remplacent en rien « l'ici et maintenant » du cours d'arts plastiques.

Dans ces pratiques, il conviendra également de noter que le professeur reste le garant de la protection des données personnelles de l'élève dans un strict respect de la loi.

Ce dossier explore comment la familiarité avec le contenu est un facteur de motivation et de réussite dans l'apprentissage et en quoi se sentir en terrain connu peut propulser la mise en action et amener l'élève comme le

professeur à déplacer sa « zone de confort ».

Cette lettre a été réalisée par Adélaïde Lerat-Pralon (Interlocutrice académique pour le numérique de l'académie de Paris) et Luce Mongo-Mboussa (Canopé Ile de France). Elles enseignent toutes deux au lycée Colbert à Paris.

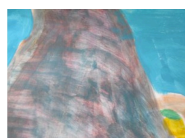
1. Les pratiques, les compétences et les outils du quotidien des élèves entrent dans la classe

Les élèves surinterprètent parfois les représentations de l'enseignant quant aux bons et aux mauvais outils numériques de travail. C'est là que le professeur a un champ d'action concernant les usages des outils : c'est l'occasion de mettre l'accent sur le projet de l'élève et de démystifier le numérique dans sa dimension technique.

A. Applications fixes ou mobiles

Faciles d'accès, mobiles, les applications viennent compléter l'usage de logiciels en classe. Téléchargeables sur tout type d'outils numériques, elles permettent d'entrer dans des pratiques d'exploration et de mêler des techniques traditionnelles et actuelles.

Il convient de rappeler que l'utilisation de logiciels numériques n'exclut pas le rapport au sensible : aussi peinture et montage numérique peuvent se tresser au sein d'un travail en classe dans une forme d'hybridation des mediums, sur un logiciel type de retouche d'image



Une ressource mêlant peinture et numérique, cycle 3

Il s'agit d'aborder, au cycle 3, la peinture "comme moyen d'expression ou en articulation avec un tracé graphique » en mêlant outils picturaux et numériques. La mise en évidence des « effets » picturaux révélés par le

numérique a permis aux élèves d'accepter des résultats non conformes à leurs a priori sur la peinture : accepter l'imprévu, utiliser la transparence des couches, jouer avec les touches. L'outil numérique permet donc de révéler ces "qualités expressives des outils et des matériaux". [Lien](#)

Le professeur s'appuie parfois sur l'importation des outils personnels de l'élève au sein de la classe, dans un cadre programmé et régulé, préparé et inscrit dans le règlement intérieur. Ainsi les élèves peuvent effectuer des montages vidéo, des animations image par image, des montages dessin-photo grâce aux applications gratuites et facilement téléchargées qu'ils utilisent quotidiennement, leur donnant de la valeur artistique par un usage sensible et raisonné, contribuant très concrètement à l'éducation à l'esprit critique et au respect d'autrui. Cela signifie utiliser à des fins pédagogiques les ressources matérielles apportées par l'élève – mais aussi, par la même occasion, les ressources culturelles.



Des applications graphiques pour la classe - Académie de Nice David Cohen et Brice Sicart, professeurs d'arts plastiques (actuellement dans de nouvelles missions) ont mené une réflexion approfondie au sujet de la variété des outils numériques utilisés en classe. Ils ont notamment supprimé le meuble « bureau du professeur » en le dématérialisant, pour partager l'espace de travail avec leurs élèves. [Interview de B. Sicart et D. Cohen](#)

Mais un enseignant, même rompu depuis de longues années à une pratique de l'animation image par image, peut se sentir dépassé par la rapidité d'action des mains adolescentes sur les tablettes et outils nomades. Il est amené à questionner son rôle de professeur, ainsi que le statut de la technique. Pour autant, il reste celui qui apporte son analyse

réflexive sur ce qui est produit, sa nature, ses enjeux, car il est aussi et avant un référent accompagnant le projet de l'élève.



Virginie Restain (lycée Claude Bernard, Paris 16) : projet numérique artistique et littéraire - Académie de Paris

Les élèves de seconde suivant l'enseignement d'exploration "arts visuels" du lycée Claude Bernard (Paris 16) étaient en situation de projet avec l'intention de présenter l'une de leurs créations au festival ac@rt. Ils ont travaillé, par équipe, à l'élaboration d'un film en stop-motion à partir des métamorphoses d'Ovide. Les deux professeurs expliquent leur stratégie pédagogique pour que les élèves s'autonomisent, dans un cadre lisible et balisé, grâce, entre autres, aux outils d'évaluation qu'ils ont élaborés ensemble.

[Témoignage](#)

B. Réseaux sociaux

Le détournement des pratiques usuelles du numérique des jeunes à des fins artistiques peut permettre de poser la réflexion sur les gestes de son temps. La génération « Z » que constitue les élèves actuels - aussi appelée génération « C » comme connexion, communication, collaboration, et créativité, si elle pense et agit en génération connectée, agile à « liker, twitter, snapper »...n'envisage pas pour autant ses gestes informationnels ou créatifs sous d'autres aspects que ceux préconçus et appliqués que les bien nommées applications leur proposent.

Les variations autour de l'autoportrait proposées dans Snapchat, par exemple, confinent plus à désigner une espèce de ralliement à un groupe d'utilisateurs qu'à caractériser la spécificité d'un autoportrait. Questionner ces applications ou gestes informationnels via la pratique des arts plastiques a ici toute sa place. C'est permettre de mettre à distance un

premier élan de ralliement à un usage générationnel, pour introduire l'originalité d'un positionnement artistique dans le commun des usages.



Des usages numériques quotidiens des élèves à l'enseignement des arts plastiques

Ce numéro de lettre édunum (Tic'Édu) a été préparé par l'ensemble du réseau des interlocuteurs académiques pour le numérique (IAN) des arts plastiques. Découpé en trois parties, ce dossier propose une réflexion pédagogique liée à l'enseignement des arts plastiques qui articule propositions didactiques et ressources documentaires.

[Lettre TIC'Édu Novembre 2015](#)



Compte Instagram de Cindy Sherman Cindy Sherman, active depuis près de quarante ans dans le champ des mutations et mutilations d'ego et de genre, montre sur sa page, suivie à ce jour par plus de 125 000 abonnés, des photos de ses pérégrinations personnelles et flashes esthétiques. Mais l'artiste, dont le médium principal est la photographie, et le motif général l'autoportrait déviant des normes, emploie plus récemment l'application pour produire une série de « selfies » très retouchés, métamorphoses à la fois burlesques et terrifiantes. [Lien](#)

À condition d'une pratique raisonnée et critique, le « réseau social » a des vertus de partage culturel et réflexif qui bien souvent n'échappe pas au monde des adultes éclairés. Mais plus encore, le réseau online peut devenir un véritable paramètre plastique du travail des élèves, en cela qu'il permet de faire apparaître sa dimension « in progress », en particulier dans le cas d'un travail collaboratif.



Coworking à la Gaîté lyrique

Les élèves de 1^{ère} du lycée Colbert (Paris 10) ont travaillé avec la Gaîté Lyrique comme de véritables acteurs d'un projet en coworking. Après avoir découvert les démarches de différents artistes hackers du web tels que Cory Arcangel, ou Aram Bartoll, ils ont abordé ce qu'est le langage du web : HTML & CSS. Ils ont créé leurs propres pages en y organisant le contenu des ateliers précédents.

[Article sur le site Arts plastiques de l'académie de Paris](#)

[Restitution d'élève](#)

[Journal d'une création connectée](#)

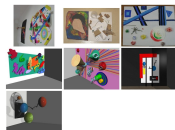
2. Traverser les murs de la classe, de l'établissement

L'environnement spatial, l'organisation, le cadre de travail, peuvent caractériser le climat scolaire pour l'apprentissage. En outre, développer le goût de l'art implique une idée de partage des expériences ; ainsi le lien avec l'autre est en jeu, mettant en contrepoint l'identité de l'élève en projet avec l'altérité de celui qui observe et réagit, et proposant de confronter le projet de l'élève avec un lieu autre que celui auquel il est habitué.

A. A l'intérieur de l'établissement : pratiques nomades

On peut sortir de la salle de classe pour en rejoindre une autre dans le même établissement (de la salle d'arts plastiques à la salle multimédia, par exemple), ou en sortir pour explorer l'espace de l'établissement et rencontrer d'autres acteurs de la vie de l'école.

Le déplacement physique d'une salle à l'autre, voire à l'extérieur de la salle d'arts plastiques, est une variation qui renouvelle les possibles et la dynamique de travail par le changement de contexte spatial.



On va en salle d'arts plastiques ou en salle multimédia ?

Le choix de la salle pour travailler détermine en partie le choix des moyens employés : Le professeur choisit. Et les élèves ? La salle d'arts plastiques de ce lycée permet aux élèves de choisir de travailler comme il leur semble bon, de manière traditionnelle ou numérique, soit en combinant les deux.

[Lien](#)

B. Dans le cadre d'un partenariat culturel

Le travail plastique peut aussi s'effectuer dans d'autres typologies d'espaces de création, ceux que les partenaires culturels impliqués dans des projets scolaires organisent dans leurs locaux. L'élève s'y installe, doit être capable de s'adapter à une nouvelle configuration d'espace. Il est amené à porter un regard nouveau sur son projet, qui de fait, se réaménage.

Quand le professeur emmène ses élèves au musée, il se crée un véritable environnement autour d'eux. C'est par cette familiarité que le rapport sensible aux œuvres se développe, car il s'agit de toucher et de se laisser toucher. L'enseignant fait émerger le « goût » au sens montessorien du terme : la saveur des savoirs. (cf La Micro Folie de la Villette).

L'enseignement des arts plastiques peut difficilement faire l'économie de la dimension sensible d'une confrontation réelle avec les œuvres et les espaces de monstration. Être devant une œuvre c'est faire l'expérience de soi, c'est être en réflexion. Cette expérience sensible déplacée de la classe au musée est primordiale car elle met en perspective le travail accompli en classe.



Micro Folie de La Villette - Le musée numérique

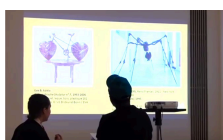
Réunissant 250 chefs-d'oeuvre de 8 institutions et musées nationaux à découvrir sous forme numérique (tablettes, écrans géants, réalité virtuelle...), cette galerie d'art virtuelle est une offre culturelle unique. Chaque parcours est accompagné d'actions de médiation. [Lien](#)

Si le numérique participe de l'extension d'une diffusion élargie des ressources culturelles, l'implantation éphémère de structures mobiles de grandes institutions culturelles s'est développée ces dernières années pour favoriser la rencontre physique avec les œuvres sur de nouveaux territoires.



Manège de Matali Crasset – Centre Pompidou Dispositif conçu par Matali Crasset pour le centre Georges Pompidou pour lutter contre “les zones blanches” de la culture : un manège mobile autour duquel se créerait la rencontre entre enseignants, publics et amateurs bénévoles. Quatre Régions sont déjà intéressées par ce “kit territorial culturel”, notamment l'IDF. [Lien](#)

Dans le cadre de partenariats avec des structures culturelles, les élèves sont amenés à s'exprimer dans un autre lieu et sont donc amenés à réajuster leur projet selon les nouveaux paramètres. L'objectif, de la pratique plastique à la prise de parole ou encore à l'écriture, est de créer une familiarité avec des pratiques culturelles. Relayer la parole du professeur(e), déplacer l'espace de monstration, étendre l'auditoire : ces trois mouvements sont possibles en amenant la classe au musée. Ainsi ouverte à de nouveaux espaces de production de formes et de mots, elle vivifie ses contenus d'enseignement.



La classe, l'oeuvre - Musée d'art moderne de la ville de Paris

Dans un projet mené avec le MAM de la ville de Paris, les élèves peuvent concevoir et réaliser certaines productions (animation, vidéo, gif), et les donner à voir dans un espace muséal (grâce aux tablettes prêtées par celui-ci), d'assurer un suivi du projet par les élèves (blog et ebook) et d'en effectuer la captation par les élèves le jour J.

[Article sur le site disciplinaire de académie de Paris](#)

[Journal de bord](#)

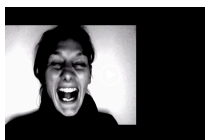
[Site La classe, l'œuvre](#)

[Captation 20 mai 2017](#)

C. Le déplacement virtuel

Au déplacement physique des élèves peut répondre le déplacement virtuel de l'espace-temps d'apprentissage. Avec la classe inversée, les élèves emportent avec eux des liens vers les contenus qu'ils retrouveront sur internet.

Le principe de classe inversée permet aux élèves de préparer la séance suivante, mais aussi de consulter de nouveau ces contenus qui ont été vus en classe avec le professeur, au moment opportun, c'est-à-dire à celui où ils seront disponibles. Ainsi, chacun peut avoir accès aux contenus selon son propre rythme. On peut espérer que dans ces conditions, les apprentissages s'agrègent au mieux. Il convient cependant d'en comprendre les enjeux pour éviter d'en plaquer les principes sur la discipline : en effet, cette idée d'« inversion » peut poser question pour les arts plastiques.

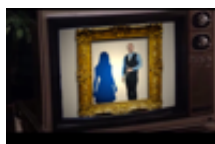


Classe inversée : article et exemples - Académie de Paris

Cet article du site académique parisien présente des exemples de vidéos possibles à utiliser avec des élèves dans et hors du cours d'arts plastiques.

Loin de présenter la classe inversée comme un dogme pédagogique, l'article avance quelques questionnements concernant cette méthode parfois mal comprise et adaptée.

[Lien](#)



La chaîne de Charles Combette (Université de Bordeaux)

Cette chaîne propose des documents ludiques et très bien renseignés, visant un public du supérieur étudiant dans l'Académie de Bordeaux, mais ces ressources sont facilement adaptables au secondaire. [Lien](#)

Lors d'événements ponctuels (sorties, voyages), les élèves peuvent rendre leur expérience visible par des modes de partage « en direct » : livetwittés, ou vidéo en direct sur Facebook. Le plaisir de raconter et de partager « en direct » rend l'élève actif et l'amène à sélectionner pour rendre attractif le contenu de ce qu'il transmet. À l'inverse, l'élève peut avoir accès à une approche des œuvres humanisée et vivante, même s'il ne s'est pas déplacé physiquement sur le lieu d'exposition, par le récit de ses pairs. Les réseaux sociaux peuvent participer du tissage délicat des liens qui construisent le bain de culture dans lequel les enseignants cherchent à plonger les élèves.



Le récit de la museumweek online

Pendant une semaine, les musées du monde entier sont dans l'interaction numérique et entretiennent avec les internautes, leurs visiteurs et leurs aficionados des échanges par twitter via le hashtag « museumweek ». Les lycées et collèges peuvent y participer pour rendre l'accès aux œuvres ludique et vivant.

[Lien](#)

[Teaser du livetweet de la museumweek](#)

Voir aussi



Réseau Canopé, Innover dans l'école par le design :

Cet ouvrage propose de faire évoluer les pratiques pédagogiques en utilisant le design comme levier et processus d'innovation. Attentifs à la refondation de l'école, dix auteurs – designers, enseignants et chercheurs reconnus proposent une ouverture sur les enjeux et les pratiques du « faire classe aujourd'hui » assortie d'une analyse des espaces scolaires et de l'impact positif du design sur le climat scolaire.

[Lien](#)

3. La mise en réseau, le flux, la circulation entre espaces scolaires et extérieurs

Familiarité et convivialité, aux accents non scolaires, représentent des atouts précieux pour apprendre et donc des points d'appui pour l'enseignant, et la fluidité entre le dedans et le dehors représente un atout facilitant. Pour autant il n'y a pas de dé-sanctuarisation de l'École qui reste le garant de l'égalité et de l'accueil de l'expression de chacun à plus forte raison en cours d'arts plastiques. L'idée de familiarité, si elle va de pair avec une certaine forme de désacralisation de l'école ou de l'image du professeur, ne signifie pas une mise en cause du rapport institutionnel à l'apprentissage.

A. Une nouvelle temporalité de travail

Communiquer avec son professeur en dehors des heures de cours, dématérialiser les productions plastiques en les créant à distance, créer des groupes en ligne : ces démarches sont rendues possibles par des moyens

variés allant de l'ENT (espaces partagés, messagerie) au mur collaboratif ou au blog.



Utiliser l'ENT - Académie de Nantes

L'utilisation de l'ENT est un moyen de faire le lien entre le scolaire et l'intimité de la maison. Ici, un exemple sur l'académie de Nantes où de nombreux enseignants se sont emparés de l'outil dans sa richesse et ses ramifications. Chaque élève, une fois rentré chez lui, a accès à des contenus qu'il a déjà vus en classe, à des informations, à des liens pour aller plus loin. [Lien](#)

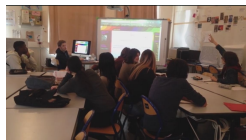
C'est aussi un moyen de garder une trace dans le temps d'une expérience sensible de l'œuvre, ainsi qu'une ouverture vers le dehors via les sites d'établissements.



Festival Scopitone : récit d'élèves - Académie de Nantes

Chaque année deux classes de troisième vont découvrir les œuvres du festival Scopitone. Ici ils réalisent eux-mêmes un article qui permettrait d'allier perception et analyse (travail réflexif) des œuvres vues, en essayant de décrire au mieux ce qu'ils ont découvert (comme s'ils s'adressaient à quelqu'un qui ne connaîtrait ni le festival, ni les espaces d'exposition, ni les œuvres). La parole passe du professeur à l'élève et relaie ce qui a eu lieu hors de l'école. [Lien](#)

Partage, mise en réseau, circulation ; les modalités de création, d'information et de diffusion liées au numérique « ouvrent les murs » et permettent une continuité des espaces/ temps de travail de l'élève et de l'enseignant.



***In and out* au lycée Colbert - Académie de Paris**

Au lycée Colbert (Paris X), Luce Mongo-Mboussa a mis en place avec son équipe d'arts plastiques un ensemble d'outils et de pratiques pour favoriser la fluidité entre l'intérieur et l'extérieur de l'école.

[Ressource Vidéo : in and out au lycée Colbert](#)

B. Une nouvelle posture d'enseignant

Malgré l'ouverture sur l'extérieur, l'école demeure le lieu privilégié de l'expression et de la transmission des savoirs. Mais peut-être y a-t-il une nécessaire mise en question d'une école qui serait trop « coupée du vrai monde » ou en retard sur l'actualité technologique. Pour cela il faut accepter un certain degré de porosité entre le scolaire et le non scolaire pour en faire un nouveau levier vers les objectifs d'apprentissage de l'école.



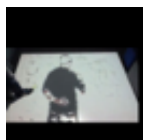
Paris-Oléron-Paris : rencontre entre des élèves et des professeurs à 500km de distance

Un groupe d'élèves peut rencontrer un autre groupe très éloigné géographiquement et échanger autour de leurs pratiques artistiques. L'immédiateté d'un mur collaboratif (type padlet) permet de déposer des documents de types variés (images, vidéos, liens online, enregistrements sonores) pour se découvrir et envisager un travail collaboratif. [Lien](#)

C. La classe prolongée

Faire l'expérience d'une immersion totale dans le numérique permet non seulement de se rendre compte de la reconfiguration de l'espace de la salle

de classe, mais aussi de la circulation qui s'instaure presque naturellement d'un outil à l'autre, d'une interface à l'autre, d'un type de pratique à l'autre.



La classe immersive

De la main au corps tout entier, l'élève agit dans et avec l'espace. Si on parle plus communément de métissage entre pratiques traditionnelles et numériques, il y a aussi à considérer celui qui peut s'opérer au sein de la grande diversité des gestes et champs d'expressions propres au numérique, et qu'une immersion dans un espace dédié contribue à valoriser. [Lien](#)

Voir aussi



L'élève comme sujet dans l'école : conférence de neurobiologie

La classe un lieu où l'élève peut être sujet ? Conférence de Daniel Favre, enseignant-chercheur en sciences de l'éducation, FDE-ESPE de Montpellier, donnée le 21 mai dans l'amphithéâtre de l'ESPE Batignolles. Cette conférence clôt le cycle 2014-2015 proposée par la CARDIE sur le thème de la morale. [Lien](#)

Se tenir informé(e)

Lettres Édu_Num Thématiques

L'objectif de cette lettre Édu_Num associée à une nouvelle collection Zotero est de mettre l'accent sur des ressources numériques utiles pour différentes disciplines et différents niveaux. Elle s'organise en 3 axes :

- un axe théorique (textes de référence et pistes définitives) ;
- un axe pédagogique réunissant des exemples de ressources et de

scénarios pédagogiques ;

- un axe de veille (Zotero éducol) permettant de découvrir des éléments de réflexion complémentaires à la fois sur support numérique et imprimé.

[Lettres Édu_Num Thématique N°1- L'infopollution](#)

[Lettres Édu_Num Thématique N°2 - L'esprit critique](#)

[Lettres Édu_Num Thématique N°3 - La citoyenneté numérique](#)

En quoi l'enseignement des arts plastiques contribue-t-il à la transmission des valeurs de la République Française ? - Académie de Créteil

A l'occasion de la Journée nationale de la laïcité le 9 décembre 2017, journée commémorative de la loi de 1905 sur la séparation des Églises et de l'État, l'académie de Créteil propose à l'ensemble des classes des établissements scolaires du premier et du second degré de l'académie de participer à un projet d'exposition sur le thème « Construire la laïcité ». Ce projet s'organise en deux moments, le 8 décembre 2017 et le 9 mai 2018.

[Lien](#)

Lettre Édu_Num Handicap et numérique N°2

Le suivi et l'aide apportée aux élèves en situation de handicap concernent toutes les disciplines. Nouveau numéro de Édu_Num Handicap sur les Dys [Lien](#)

© Lettre proposée par Olivier Cornu (DNEA2)
en partenariat avec Christian Vieaux (Inspecteur général des Arts plastiques).

Pour signaler vos scénarios sur les ÉDU'base, [contactez votre IAN](#)