

# Synthèse

FORMATION CONTINUÉE

PROFESSEURS

TITULAIRES et CONTRACTUELS

BASSIN EST Collège Chemin Morin

*Mercredi 27 mars 2024*

"Jigs'Art" et pratiques numériques - actualisation de la didactique  
à partir de l'étude des fiches de L'IGESR Christian Vieaux

# DÉROULÉ DE LA JOURNÉE



**9h00** : Accueil

**9h15-9h30** : Intervention de Catherine Barré Juhel IA IPR - **Feuille de route : maîtrise de la langue, inclusion, Elro, EAC.**

**9h30-11h30** : Archiclasse et la forme scolaire par Mme Delastre de la DRANE

**11h30-12h30** : Jigsaw **“les pratiques du numérique”** - pilotage : *Natacha Duchemann, Afif Ben Hamida, Catherine Barré Juhel.*

**12h30-13h45** : **Pause méridienne.**

**Reprise à 14h**

**14h-14h45** : **Initiation à quelques logiciels** par *Afif Ben Hamida* , IANE.

**14h45-16h** : **Travail par groupe de 4** **“ Construire un scénario pédagogique sur le modèle “hybridé” proposé par C. Vieaux”** - pilotage : *Natacha Duchemann, Afif Ben Hamida, Catherine Barré Juhel.*

## **Matériel à disposition** :

- Documents fournis en classe inversée en amont de la formation :
- Les différents “modèles” d’apprentissage et leurs courants pédagogiques.
- Les postures de l’enseignant de Dominique Bucheton (consultées en amont de la journée).
- Différents schémas théoriques de modèle d’enseignement en cours d’arts plastiques de 1950 à nos jours.
- La synthèse des fiches et schémas de C. Vieaux.
- Outils pour tester (outils numérique et matériel classique d’arts plastiques).

**16h00-16h30** : Synthèse, retours des groupes. Trace postée des travaux postées sur Resana avant de partir (scénari, exemples de productions) .

# Archiclasse

<https://archiclasse.education.fr/>

MINISTÈRE  
DE L'ÉDUCATION  
NATIONALE  
ET DE LA JEUNESSE

ARCHICLASSE

Liberté  
Égalité  
Fraternité

Recherche



Accueil > Démarche



## Démarche

Intégrer l'usage du numérique à votre projet de rénovation ou de construction d'établissement en 3 étapes préalables.

> durée entre 3 et 9 mois.



La transformation de l'architecture scolaire est rendue nécessaire par les pédagogies appuyées sur les outils et services numériques.

collectivité locale + Acteurs de l'École + Équipe technique

ARCHICLASSE

propose de vous accompagner dans la définition de l'école de demain.

Démarche S'informer Se lancer S'outiller Aller + loin

ARCHICLASSE

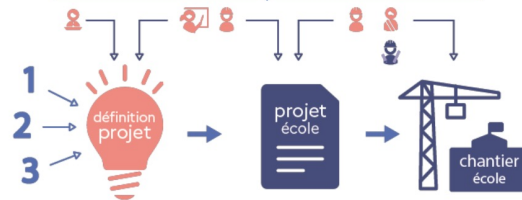
expose les projets nationaux de construction ou de rénovation déjà réalisés, facilite la mise en relation des acteurs de ces projets et futurs projets.



## Une démarche pour accompagner la définition de vos projets

Archiclasse accompagne la définition du projet de rénovation, ou de construction, d'un établissement scolaire avec pour ambition de faciliter et d'anticiper les usages du numérique

Prévoir entre 3 et 9 mois pour réaliser une évaluation de l'introduction d'outils numériques dans les pratiques pédagogiques et définir les besoins en terme d'infrastructures.



# ARCHISTART

## Kit d'exploration pédagogique pour Archiclasse

<https://www.youtube.com/watch?v=XxCxhmtmCoM>



**Archistart** : 3 jeux qui peuvent s'enchaîner ou se manipuler de manière indépendante.

### Jeu 1 – Quotidien

**Objectif** : Faire connaissance et se situer parmi différentes organisations pédagogiques

**Durée** : 20 à 40min

### Jeu 2 – Possible

**Objectif** : Associer des cartes illustrées et explorer de nouvelles organisations scolaires

**Durée** : 1h à 1h30

### Jeu 3 – Imaginable

**Objectif** : Assembler des cartes et des connecteurs pour construire votre vision de l'école

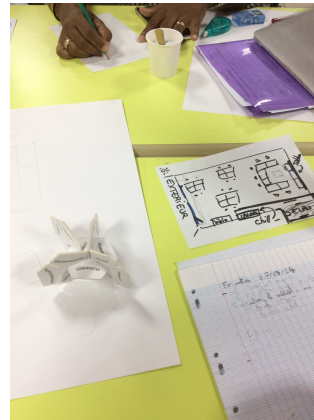
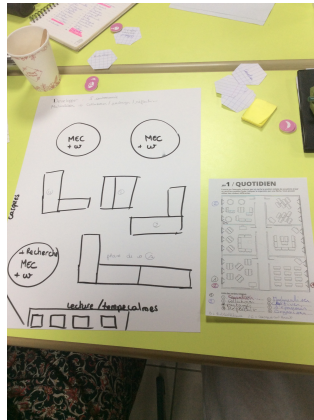
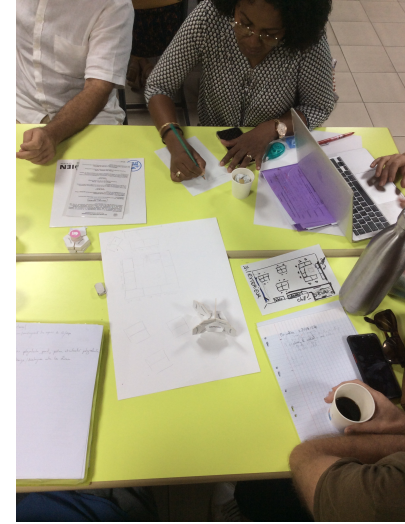
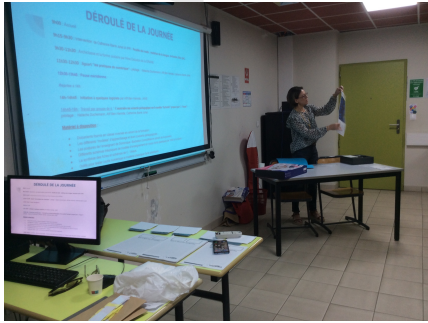
**Durée** : 30 à 60min

**ARCHISTART** ouvre le débat sur l'évolution des pratiques pédagogiques et leur environnement. Il s'adresse à un groupe d'enseignants (4 à 8 joueurs) qui souhaite débiter une réflexion sur ses modes pédagogiques.



# ARCHISTART

présenté par Mme Delastre DRANE

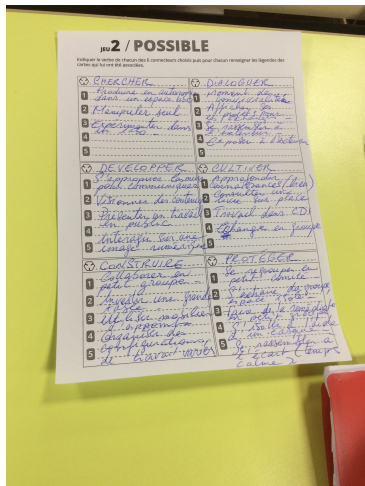
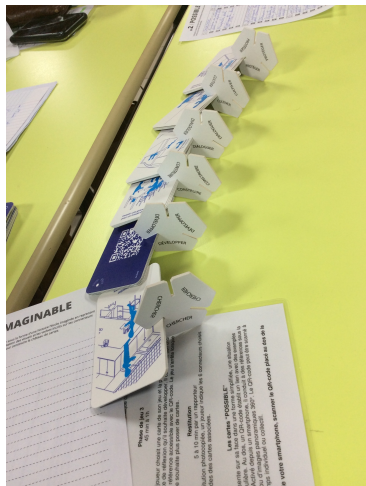


## Jeu 1 – Quotidien

### Objectif :

Faire connaissance et se situer parmi différentes organisations pédagogiques.

Durée : 20 à 40min.



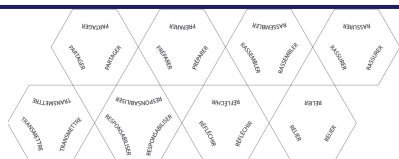
<https://archiclasse.education.fr/IMG/pdf/archistart-j2-cartes-autoprod-vf.pdf>

## Jeu 2 – Possible

### Objectif :

Associer des cartes illustrées et explorer de nouvelles organisations scolaires.

Durée : 1h à 1h30.



## Jeu 3 – Imaginable

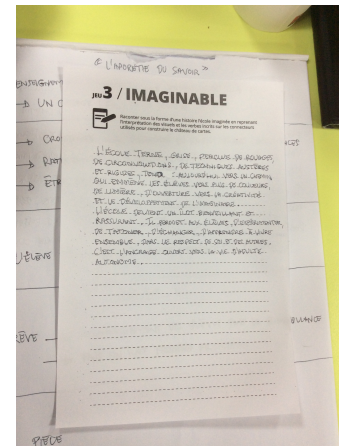
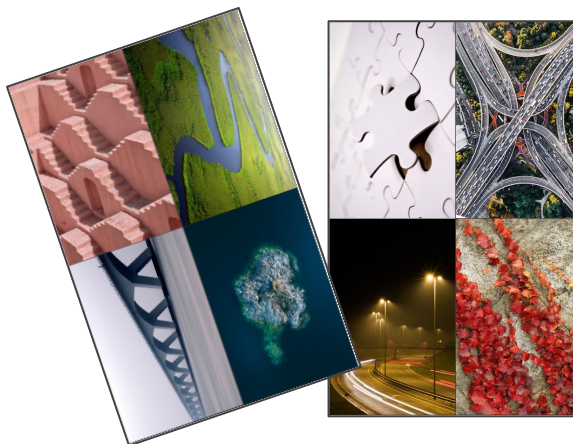
### Objectif :

Assembler des cartes et des connecteurs pour construire votre vision de l'école.

Durée : 30 à 60min.

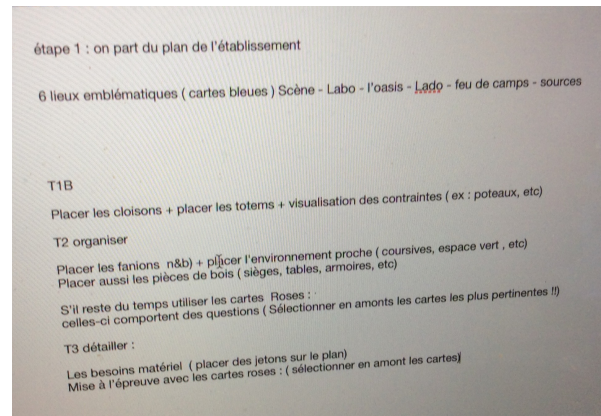


<https://archiclasse.education.fr/IMG/pdf/archistart-j3-cartes-autoprod-2.pdf>





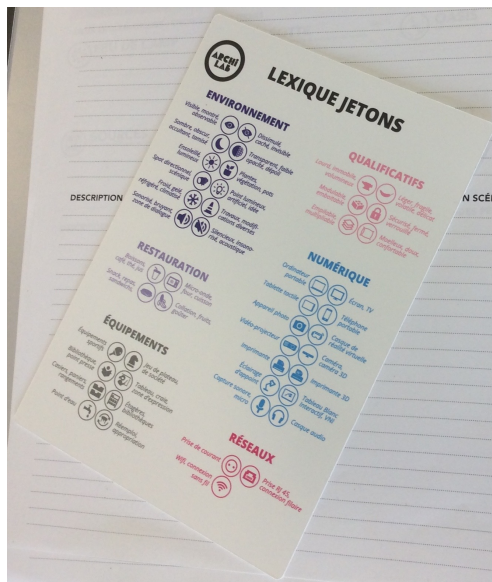
# Archilab



**ArchiLab** est un outil d'aide à la co-conception d'aménagement de vos espaces pédagogiques.

Sous forme de manipulations de pièces sur un plateau, il permet de matérialiser des concepts d'organisations pédagogiques.

Il s'inscrit dans la démarche **Archiclasse** qui incite l'ensemble des acteurs de l'école à inventer leurs nouveaux espaces d'éducation.





# *La forme scolaire*

Dispositifs multimodal et co-modal

## GLOSSAIRE

**Formation à distance** Dispositif d'apprentissage où le formateur est séparé de l'apprenant, qui offre des contenus médiatisés (imprimé, numérique, en ligne)

**Formation en ligne (e-learning)** Toute activité d'apprentissage réalisée à l'aide des technologies de l'information, en présence ou sans la présence du formateur

**Cours en ligne** Matériel d'apprentissage autosuffisant dont la conception repose sur les technologies, en vue d'un apprentissage autonome et à distance, assisté ou non d'un encadrement tutoral

**Classe virtuelle** Apprenants dispersés géographiquement, en contact entre eux et avec un formateur de façon synchrone et en ligne

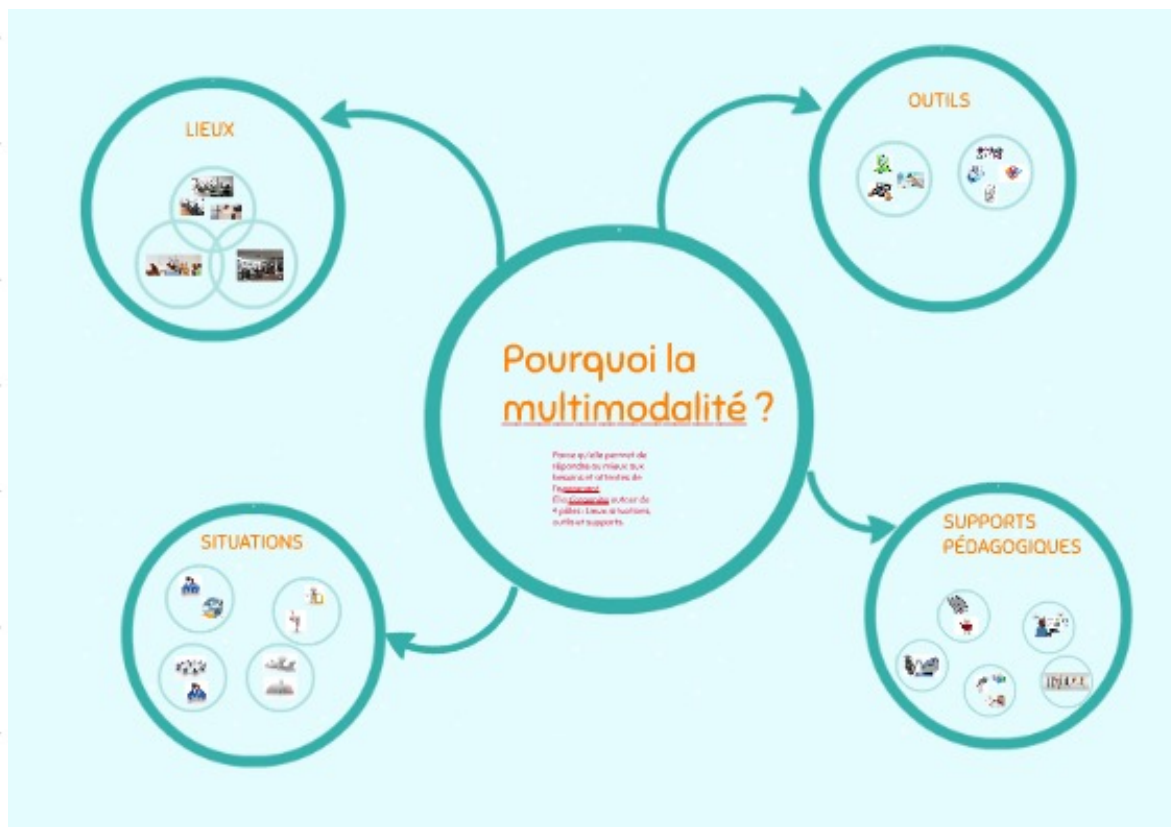
**Classe hybride** Apprenants, en présence du formateur et à distance dans un unique ou de multiples environnements, en contact entre eux de façon synchrone

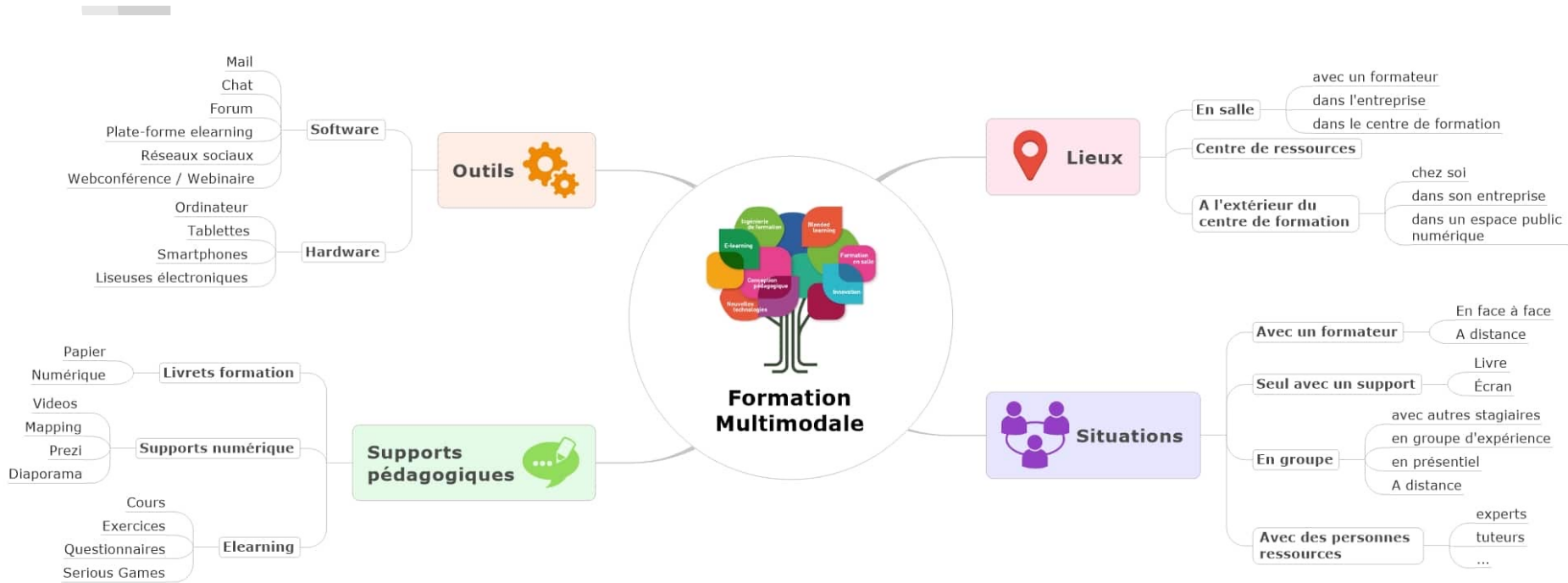
**Classe studio** Environnement d'apprentissage multimodal qui propose une variété de situations d'apprentissage, en présence et à distance, synchrones et asynchrones, individuelles et collectives, libres et dirigées

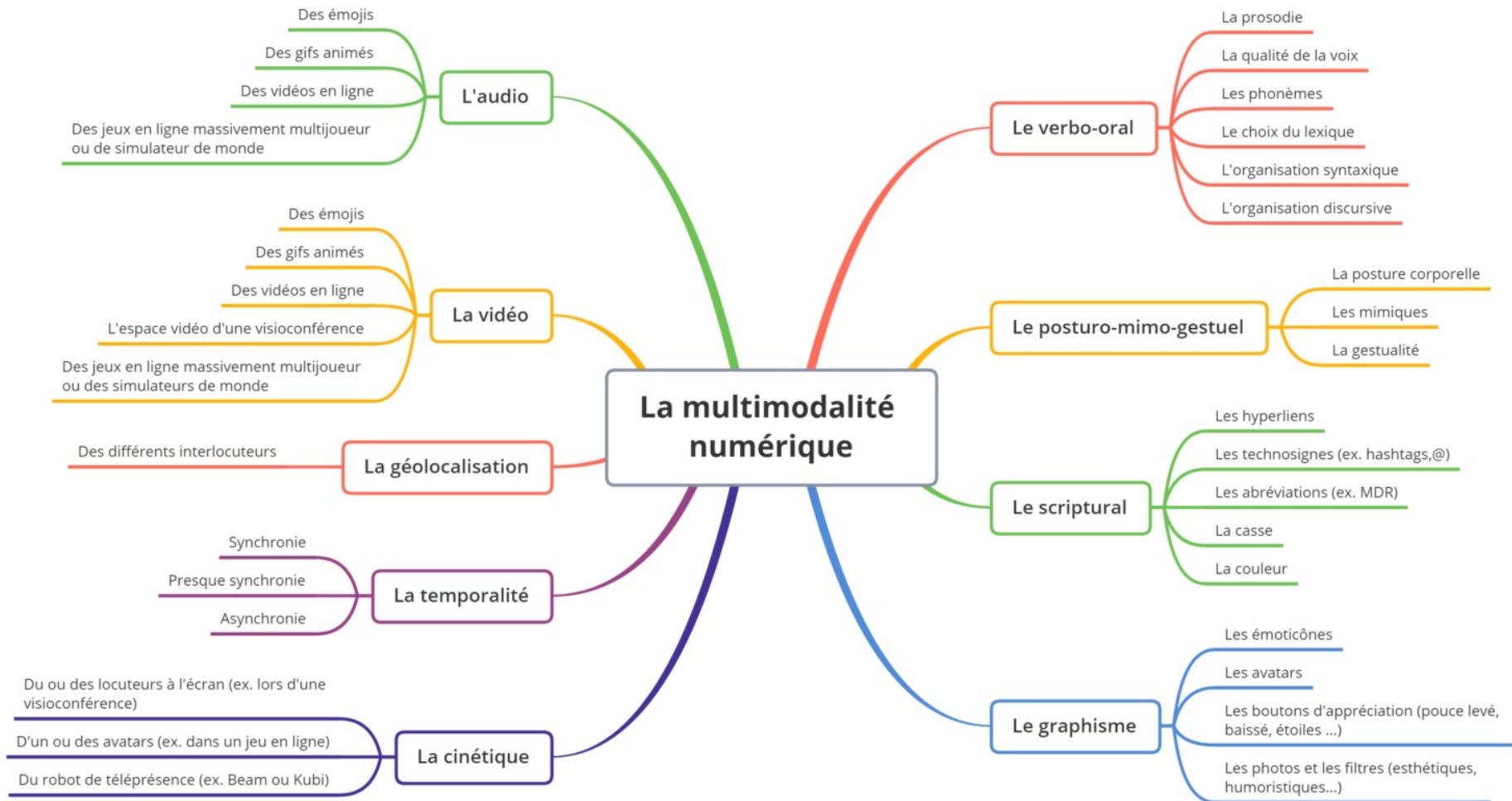
**Bimodal** Établissement, programme, cours proposant des activités en présence et à distance (établissement bimodal, programme bimodal, cours bimodal)

**Synchrone** Activité d'apprentissage se déroulant en même temps que la prestation d'enseignement ou l'activité d'autres apprenants (en temps réel)

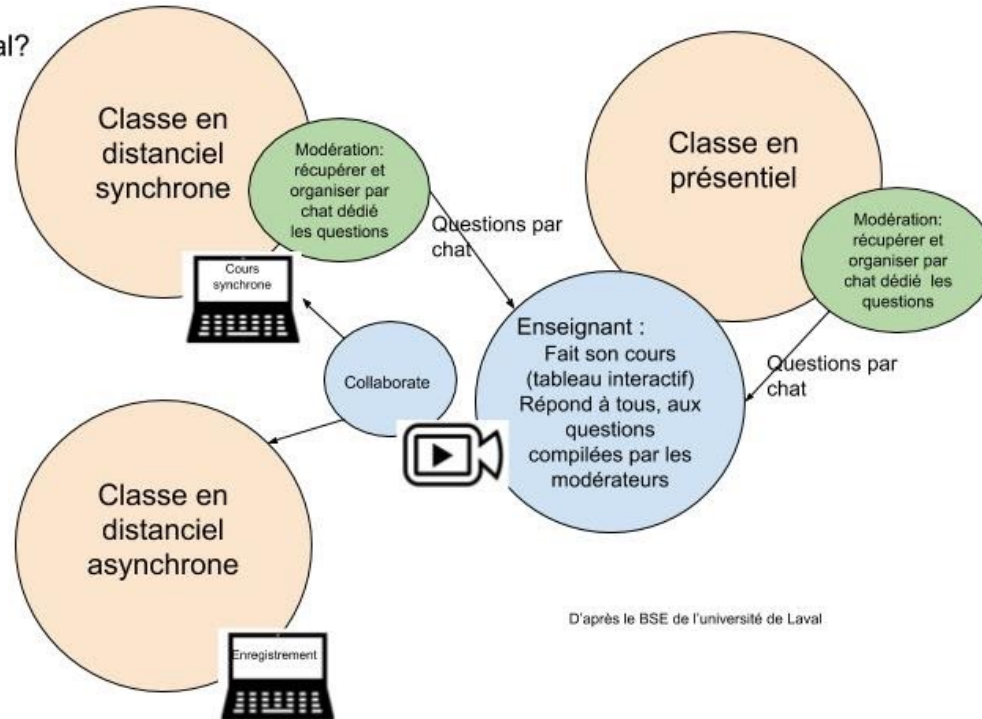
**Asynchrone** Activité d'apprentissage se déroulant dans un autre temps que la prestation d'enseignement ou l'activité d'autres apprenants (en différé)







C'est quoi un cours comodal?



Important :

- un cours comodal a la particularité de proposer les trois formats (présentiel, synchrone et asynchrone) simultanément
- un cours hybride, quant à lui, est proposé en succession de sessions présentielles et distancielles.

# Jigsaw classroom ou "classe puzzle"

1 / CONSTITUTION  
DES EQUIPES

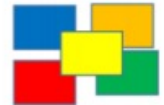
2 / TRAVAILLER  
INDIVIDUELLEMENT AU  
SEIN D'UNE EQUIPE

3 / COLLABORER

VALIDATION  
ENSEIGNANT

4 / COMMUNIQUER

VALIDATION  
ENSEIGNANT



L



# Historique

## LA CLASSE-PUZZLE (JIGSAW CLASSROOM)

Elliott Aronson  
Philippe Meirieu



*« La classe de puzzle a été utilisée pour la première fois en 1971 à Austin, au Texas.*

*Mes étudiants et moi-même avons inventé la stratégie du puzzle cette année-là pour désamorcer une situation explosive : les écoles de la ville avaient récemment été reconfigurées entièrement à la suite de la fin de la ségrégation raciale qui sévissait jusque-là. Pour la première fois des jeunes d'origines différentes et qui ne se connaissaient pas, des jeunes qui nourrissaient de l'hostilité les uns à l'égard des autres, se retrouvèrent dans la même classe. Les jeunes blancs, les jeunes Afro-Américains et les jeunes Hispaniques devaient travailler côte à côte dans les mêmes écoles. »*

Aronson, E. (2002). *The jigsaw strategy*, San Diego: Academic Press.

# JIGS'Art



**Temps 1 – 10 minutes** Création d'îlots de **7 personnes**. Chaque membre reçoit **une carte et une fiche « Famille »** différente de la pratique artistique du jour.

Les membres découvrent à ce moment la pratique artistique qu'ils vont questionner ensemble. **Il est possible au préalable**, de juste observer les illustrations de chaque carte et **d'échanger 5 min** avec le reste du groupe sur les questions qu'elles soulèvent, sans interagir davantage.

**Pendant ces 10 minutes**, ils lisent, annotent, surlignent **la fiche** de manière individuelle afin de s'imprégner des connaissances qui s'y trouvent.

**Temps 2 - 10 minutes** Les membres quittent leur îlot à la recherche d'autres membres, issus d'îlots différents, **qui ont reçu la même carte et la même fiche « Famille »** et forment ainsi un nouveau groupement. Ce nouveau groupe échange ensemble **pendant 10 minutes** pour **s'accorder sur ce qu'ils ont compris du contenu de la fiche**, retenu, ou soulevé comme points intéressants.

**Temps 3 - 30 minutes** Chaque membre retourne dans son îlot d'origine **en tant qu'expert de sa « Famille »** et restitue les connaissances qui ont été soulevées durant le temps précédent au reste du groupe. **Ainsi, au sein de chaque îlot, il y a un expert par « Famille ».**

Ce temps est alors un moment d'échange entre pairs articulant **une phase de présentation et de questionnement par « Famille »**. **2 à 5 minutes de présentation par famille** et **1 à 5 minutes de questions par famille**.



**Temps 1 – 10 minutes** Création d'îlots de 7 personnes. Chaque membre reçoit une carte et une fiche « Famille » différente de la pratique artistique du jour.

# JIGS'Art

Les membres découvrent à ce moment la pratique artistique qu'ils vont questionner ensemble. Il est possible au préalable, de juste observer les illustrations de chaque carte et d'échanger 5 min avec le reste du groupe sur les questions qu'elles soulèvent, sans interagir davantage.

Pendant ces 10 minutes, ils lisent, annotent, surlignent la fiche de manière individuelle afin de s'imprégner des connaissances qui s'y trouvent.



**Carte éclair LE NET.ART**

**LES DEBUTS DU NET.ART**

À la fin des années 90, le moyen de communication, premier médium de la culture électronique, est le Net. En 1992, Tim Berners-Lee crée le langage de programmation HTML, qui permet de créer des pages web. En 1993, il crée le langage de programmation CSS, qui permet de créer des pages web interactives. En 1994, il crée le langage de programmation JavaScript, qui permet de créer des pages web dynamiques.

**DES OEUVRES IMMATERIELLES AUX FORMES MULTIPLES**

Exemple 1 : L'artiste française Marina Abramović a créé une œuvre interactive en 1996 intitulée "The Artist is Present". Cette œuvre a été présentée au MoMA de New York et a été vue par plus de 700 000 personnes.

Exemple 2 : L'artiste russe Alexei Shulgou a créé une œuvre interactive en 2001 intitulée "The Artist is Present". Cette œuvre a été présentée au MoMA de New York et a été vue par plus de 700 000 personnes.

**INTERACTIVITE DANS LE NET.ART**

Le Net.art est une pratique artistique qui utilise le langage de programmation pour créer des œuvres interactives. Ces œuvres sont souvent créées en langage de programmation et sont souvent interactives. Elles sont souvent créées en langage de programmation et sont souvent interactives.

**ART INTERACTIF**

L'art interactif est une pratique artistique qui utilise le langage de programmation pour créer des œuvres interactives. Ces œuvres sont souvent créées en langage de programmation et sont souvent interactives. Elles sont souvent créées en langage de programmation et sont souvent interactives.

**ART INTERACTIF ET IMMERSIF**

L'art interactif et immersif est une pratique artistique qui utilise le langage de programmation pour créer des œuvres interactives et immersives. Ces œuvres sont souvent créées en langage de programmation et sont souvent interactives et immersives. Elles sont souvent créées en langage de programmation et sont souvent interactives et immersives.

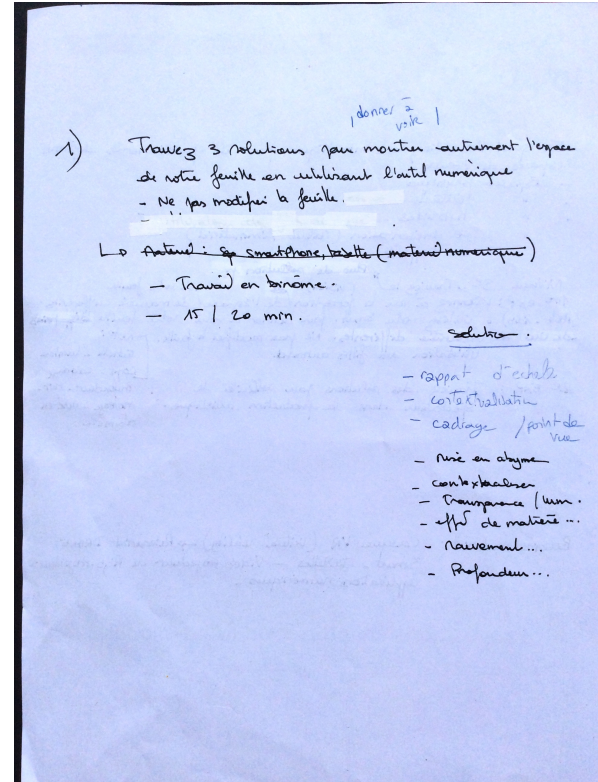
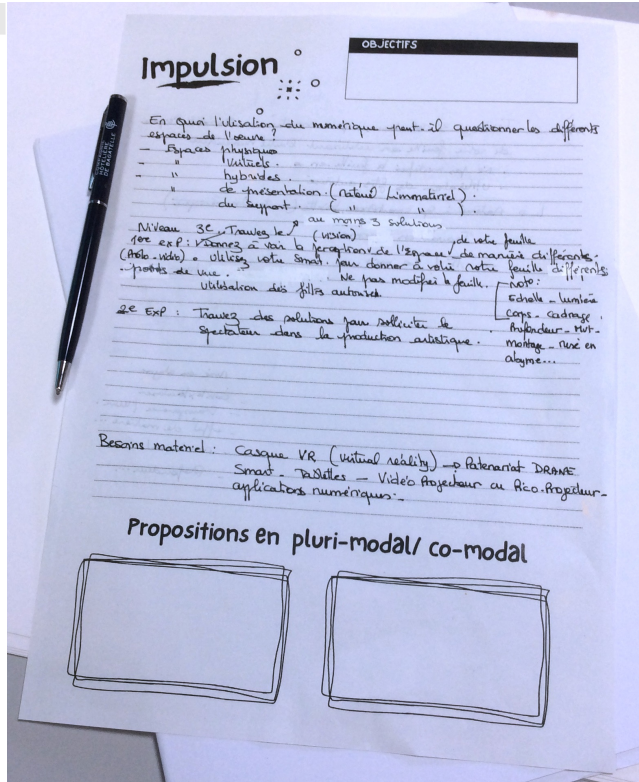
**ART INTERACTIF ET IMMERSIF**

L'art interactif et immersif est une pratique artistique qui utilise le langage de programmation pour créer des œuvres interactives et immersives. Ces œuvres sont souvent créées en langage de programmation et sont souvent interactives et immersives. Elles sont souvent créées en langage de programmation et sont souvent interactives et immersives.





# Travail par groupe de 4 “ Construire un scénario pédagogique sur le modèle “hybridé” proposé par C. Vieaux”



# Initiation à quelques logiciels, Afif Ben Hamida, IANE.

