



TraAM

ARTS PLASTIQUES

2023-2024

Mobilités des outils numériques et des élèves dans les apprentissages en arts plastiques

« Une réflexion sera engagée par les équipes sur **ce que permet le numérique mobile**, notamment dans sa **dimension créative**, pour **opérer un « remodelage » de l'espace-classe en arts plastiques** »

Comment créer une salle d'arts plastiques « augmentée » ?

Comment élargir l'espace de la classe grâce au numérique ?

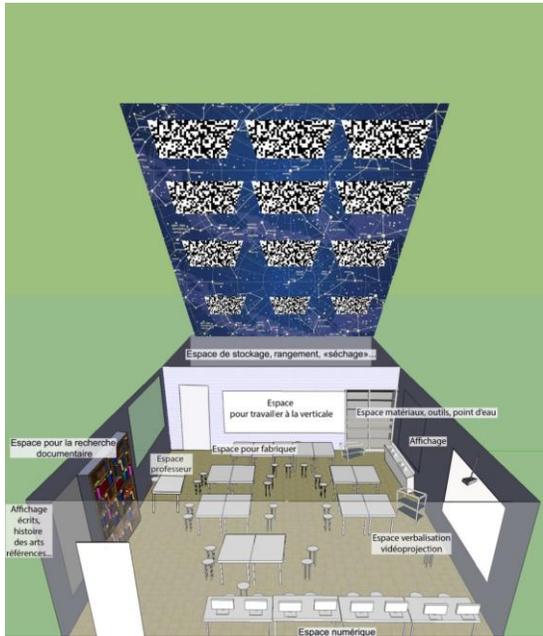
Nous avons réfléchi aux possibilités d'élargir la salle d'arts plastiques par le biais du numérique, en questionnant, parallèlement, la structuration d'un futur parcours M@gistère.

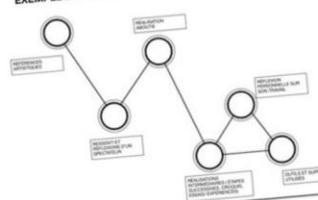
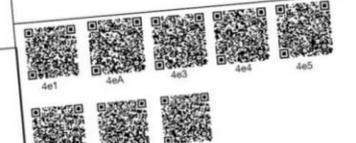
Table des matières

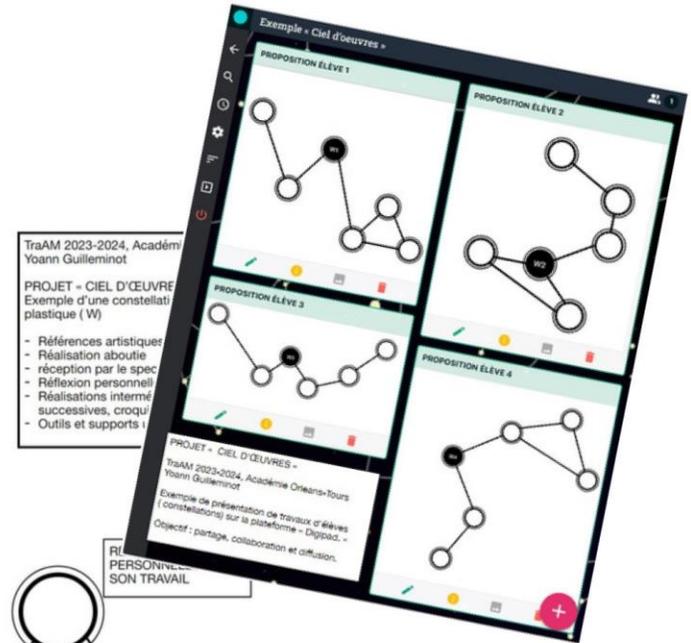
- **Je mémorise, je partage : constellations**
Y. Guilleminot, Collège Ste Croix St Euverte, Orleans 45
- **Je visite, je rencontre, je diffuse au-delà de la classe**
D. Leviste, Collège André Malraux, Amboise 37
- **Je travaille en autonomie, à mon rythme, dans l'espace de la classe**
C. Galy, Collège Joseph Crocheton, Veuzain Sur Loire 41
- **J'expose, je diffuse hors la classe, sur les lieux de mes sources d'inspiration**
N. Henquel, Collège Marcel Carné, Vineuil 41 (pilotage projet)
- **Pistes pour la structuration d'un parcours M@gistère de 2h**
M. Luck, Lycée Alain Fournier, Bourges 18 (référente m@gistère)

Je mémorise, je partage : constellations

Des créations et références pérennisées.

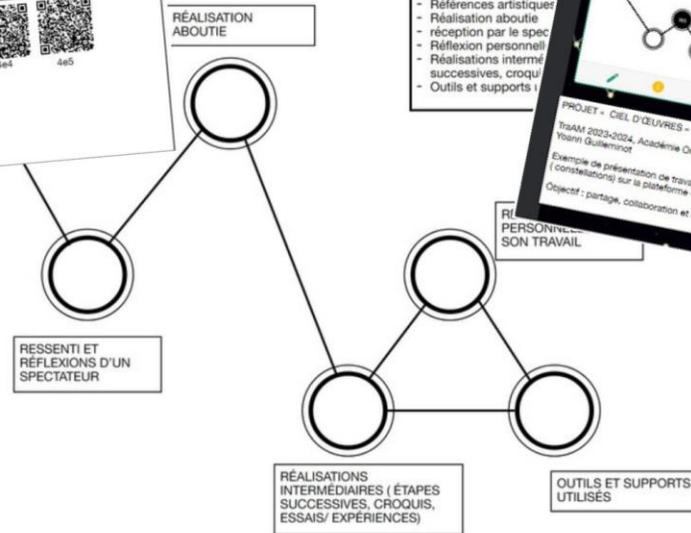


<p>SÉQUENCE « CIEL D'ŒUVRES » Fiche préparatoire</p> <p>RÉALISER UN OBJET MULTIMÉDIA À PARTIR DE SON PROJET Multimédia : ensemble des techniques numériques permettant le traitement, la transmission et l'utilisation interactive d'une information.</p> <p>OBJECTIFS 1) Présenter son projet d'arts plastiques sous forme de constellation 2) Poster son travail dans un environnement numérique (Digiwall)</p> <p>EXEMPLE DE CONSTELLATION D'UN TRAVAIL</p> 	<p>NOM(S)/PRÉNOM(S)/ CLASSE :</p> <p>COMPÉTENCES : ARTS PLASTIQUES - Mettre en œuvre son projet : concevoir, réaliser, donner à voir des projets artistiques, individuels ou collectifs NUMÉRIQUES - développer des documents visuels et sonores : créer un objet multimédia</p> <p>LA CONSTELLATION DE MON TRAVAIL</p> <p>SÉQUENCE : CONSIGNE : REPRÉSENTATION :</p>
<p>- Références artistiques - Réalisation aboutie - réception par le spectateur - Réflexion personnelle sur son travail - Réalisations intermédiaires (étapes successives, croquis, essais/ expériences) - Outils et supports utilisés</p>	<p>RÉALISATION ABOUTIE</p> 



Agrandir l'espace de la classe en lui ajoutant un ciel, qui, lui-même, renvoie à des présentations collectives de travaux et de références.

Outils flashcode et tablettes/Byod.



Appareil photo 07:56 Jeudi 14 mars digipad.app

Ciel d'œuvres 4e8 - Digipad by La Digitale Ciel d'œuvres 4e4 - Digipad by La Digitale Ciel d'œuvres 4e5 - Digipad by La Digitale

Ciel d'œuvres 4e4

UNE LUMIÈRE DANS LA NUIT NICOLAS DERIES

Matériel utilisé

Référence artistique

Réalisations intermédiaires

Ma constellation

Réalisation aboutie

COMMENTAIRE DE GUILHAUME LIMODIN POUR NICOLAS DERIES

Cette oeuvre me fait ressentir de la peur car la maison est dans le noir et dans la forêt sombre, nous sommes poussés à rentrer dans la maison car le fait que la maison soit allumée est mystérieux

UNE LUMIÈRE DANS LA NUIT MAXIMILIEN DELCROS

Réalisation aboutie

Références artistiques

Matériel utilisé

Réalisations intermédiaires

Outils utilisés

UNE LUMIÈRE DANS LA NUIT, RAFAEL CALERO

Outils utilisés

Mon oeuvre

CONSTELLATION AXEL CAMUS 4° 4

Le matériel utilisé

Référence artistique

Ma constellation

UNE LUMIÈRE DANS LA NUIT : GUILHAUME LIMODIN

Le matériel utilisé

Référence artistique

Ma constellation

1. Choix d'un thème de papier + gouache

2. Réalisation

3. Ma constellation

4. Quelques commentaires

5. Ma réalisation et une réponse à la problématique

Travail

1. Je pense beaucoup de projets, on peut vraiment imaginer la bande de ce que la fin est à 2. Les idées de couleurs entre la bande et l'ajoutage sont 3. Les couleurs des personnages sont compréhensibles et bien choisies.

Mon projet

Problématique : Comment représenter la lumière ?

Pour moi, nous pouvons représenter la lumière de différentes façons. Avec des gens qui aiment et du blanc en créant des formes qui en plaçant un point qui crée la lumière comme une tache, une bougie etc.

Je visite, je rencontre, je diffuse au-delà de la classe

Médiation culturelle, création de contenu.



MÉDIATION CULTURELLE ET NUMÉRIQUE.

DEVIENS CRÉATEUR DE CONTENU CULTUREL POUR LES RÉSEAUX LE TEMPS D'UNE JOURNÉE.

Culture:
Ensemble des connaissances qui enrichissent l'esprit, affinent le goût et l'esprit critique. André Malraux ministre de la culture crée en 1961 les "Maisons de la Culture" afin d'encourager et de promouvoir des manifestations artistiques et culturelles.

Médiation:
Pratique visant à faciliter la circulation d'informations.

Création de contenu culturel:
Conception de vidéos, textes, images en rapport avec la culture pour les partager sur les réseaux sociaux

Consignes:
Ce week-end, ce sont les deux derniers jours de l'exposition d'Anais Lellèvre au centre d'Art "Le Garage" d'Amboise!
Réalise une courte vidéo de deux minutes maximum pour permettre aux élèves ne l'ayant pas visité d'avoir un aperçu de celle-ci.

B. Levesque, Collège Naire Huguette, Amboise.

Descriptif du projet.

Partenariat avec le Centre d'Art « Le Garage » à Amboise, mise en place de temps forts prenant appui sur la programmation culturelle de la ville d'Amboise.

Des élèves médiateurs, créateurs de contenus culturels via le numérique, auprès de l'ensemble de leurs camarades du collège.

Ce travail de médiation a pour vocation de multiplier les contacts avec l'Art au travers de visites d'expositions, de rencontres avec des artistes, de valoriser leurs compétences psychosociales et d'étoffer leur éducation à la citoyenneté.

L'objectif visé est de créer des habitudes culturelles en abondant le parcours artistique et culturel de l'établissement en proposant une culture partagée et diversifiée ouverte sur l'environnement proche et en mettant en exergue les événements liés à la culture qui se produisent au sein de l'établissement (intervenant danse, lecture, théâtre...) . La médiation se fera sous forme de courts montages vidéo. , format très apprécié chez les jeunes habitués aux réseaux sociaux. Un espace « Arttactualités » sera mis en place au cœur de la galerie 100tre Art.

La classe d'Arts plastiques augmentée. Amboise

MÉDIATION CULTURELLE DIGITALE.



DIAPORAMA DE PRÉPARATION À VISITE D'EXPOSITION:

Il est important avant d'amener les élèves sur l'exposition qui sera le support de l'expérimentation numérique, de préparer les élèves.

Pour chacune des expositions illustrant ce digipad, une heure a été dédiée en salle de classe à la découverte du métier de créateur de contenu culturel. L'accent est porté sur le travail de montage

EXPOSITION ANAÏS LELIÈVRE.

LANCEMENT DU PROJET

Première expérience de création de contenu digital culturel, autour de l'exposition d'Anaïs Lelièvre au centre d'art "Le Garage" d'Amboise avec le groupe d'élève du CVC constitué principalement de 4ème et 3ème.
Le déroulé du projet:

Collège André Malraux
Amboise

Création
de contenu culturel
digital
dans le cadre
du cours d'Arts Plastiques

cycle 4



projet
«Arttualités»

EXPOSITION "UN CARRÉ DE JUNGLE" EXPOSITION D'ÉLÈVES MÉDIATISÉE PAR DES PAIRS.



VIDÉO RÉALISÉE PAR SAFA.



RÉSIDENCE ARTISTIQUE FRANÇOIS-XAVIER CHANIOUX.



DOSSIER DEUXIÈME EXPÉRIMENTATION RENCONTRE AVEC L'ŒUVRE/ L'ARTISTE.

Niveau: 3ème.
résidence de l'artiste François Xavier Chanioux, centre d'art "Le Garage" Amboise

Collège André Malraux
Amboise

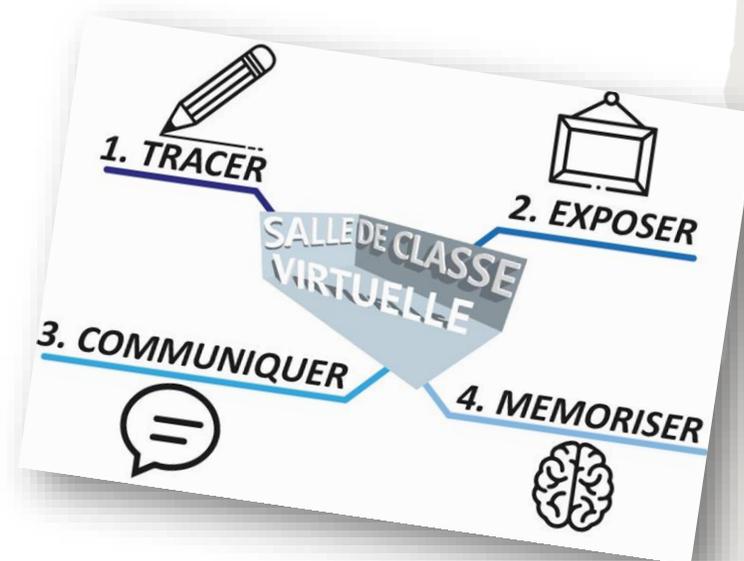
Je travaille en autonomie, à mon rythme, dans l'espace de la classe

Aide, accompagnement, outils : des QR codes tutoriels ponctuent la classe pour accompagner les élèves.

Le support de cours numérique, les ressources, espaces de dépôt numériques, sont à disposition des élèves en fonction de leur progression dans le temps de la séquence et dans l'espace de la classe. Créer, exposer, communiquer, mémoriser.

Comment imaginer la salle de classe virtuelle?

1. **Tracer:** Les outils qui permettent à l'élève de produire
2. **Exposer:** Ce qui permet à l'élève de présenter son travail
3. **Communiquer:** ce qui permet aux élèves d'échanger entre eux ou avec l'enseignant.
4. **Mémoriser:** Les dispositifs permettant aux élèves d'acquérir des savoirs et de pouvoir les exploiter



Création

Les élèves vont pouvoir utiliser leurs téléphones portables pour:

- Prendre des photos
- Retoucher ces photos via des applications
- Produire de la lumière



Diffusion

Avec l'utilisation de QR Code les élèves peuvent transmettre leurs productions:

Chaque classe a son propre QR Code, générer par <https://edu-qrcode.ac-versailles.fr/>

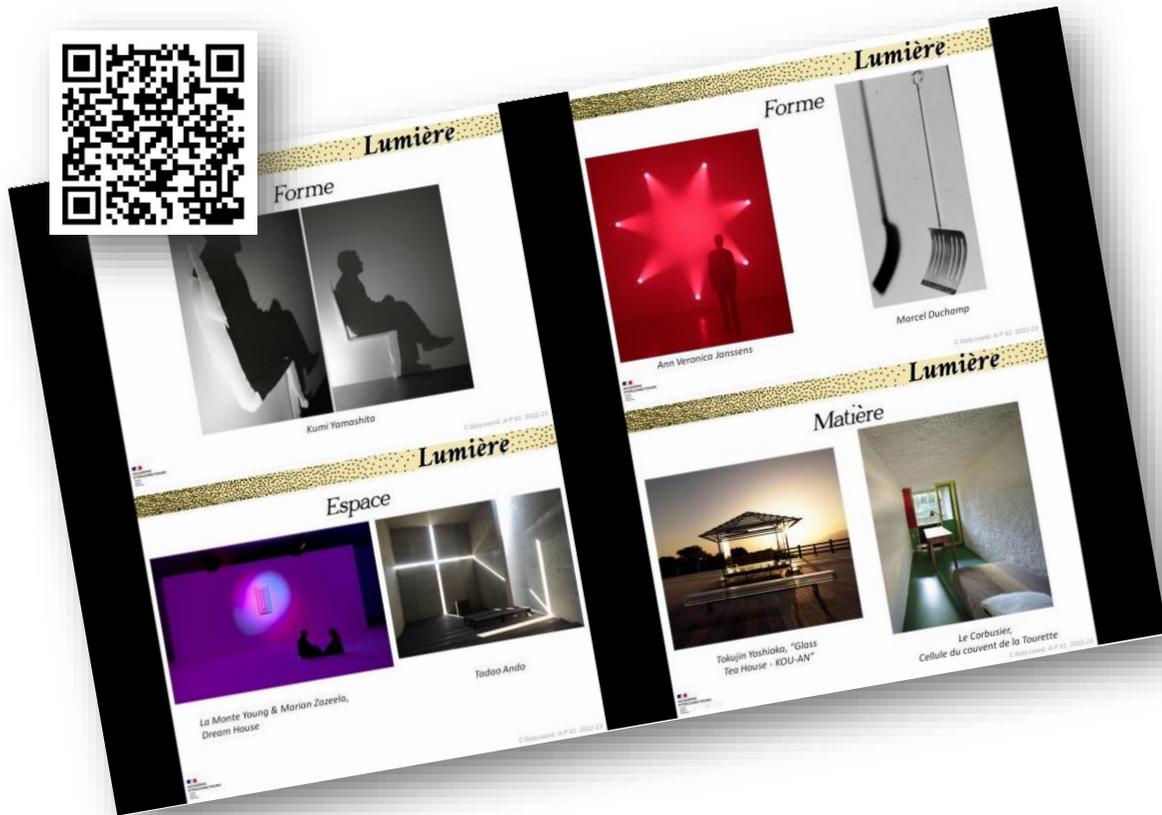
Ce QR code donne accès à un dossier de dépose visible uniquement par l'enseignant dans l'espace Nextcloud:

Les élèves ont juste à choisir les images qu'ils veulent diffuser depuis leurs téléphones



Communication

Grâce à ce dossier commun l'espace de la classe est « agrandi », les élèves ne disposant pas de téléphones au collège peuvent communiquer de chez eux (hors temps scolaire) avec leurs camarades qui disposent d'un téléphone. Ils peuvent ainsi transmettre le travail fait à la maison à leurs binômes.



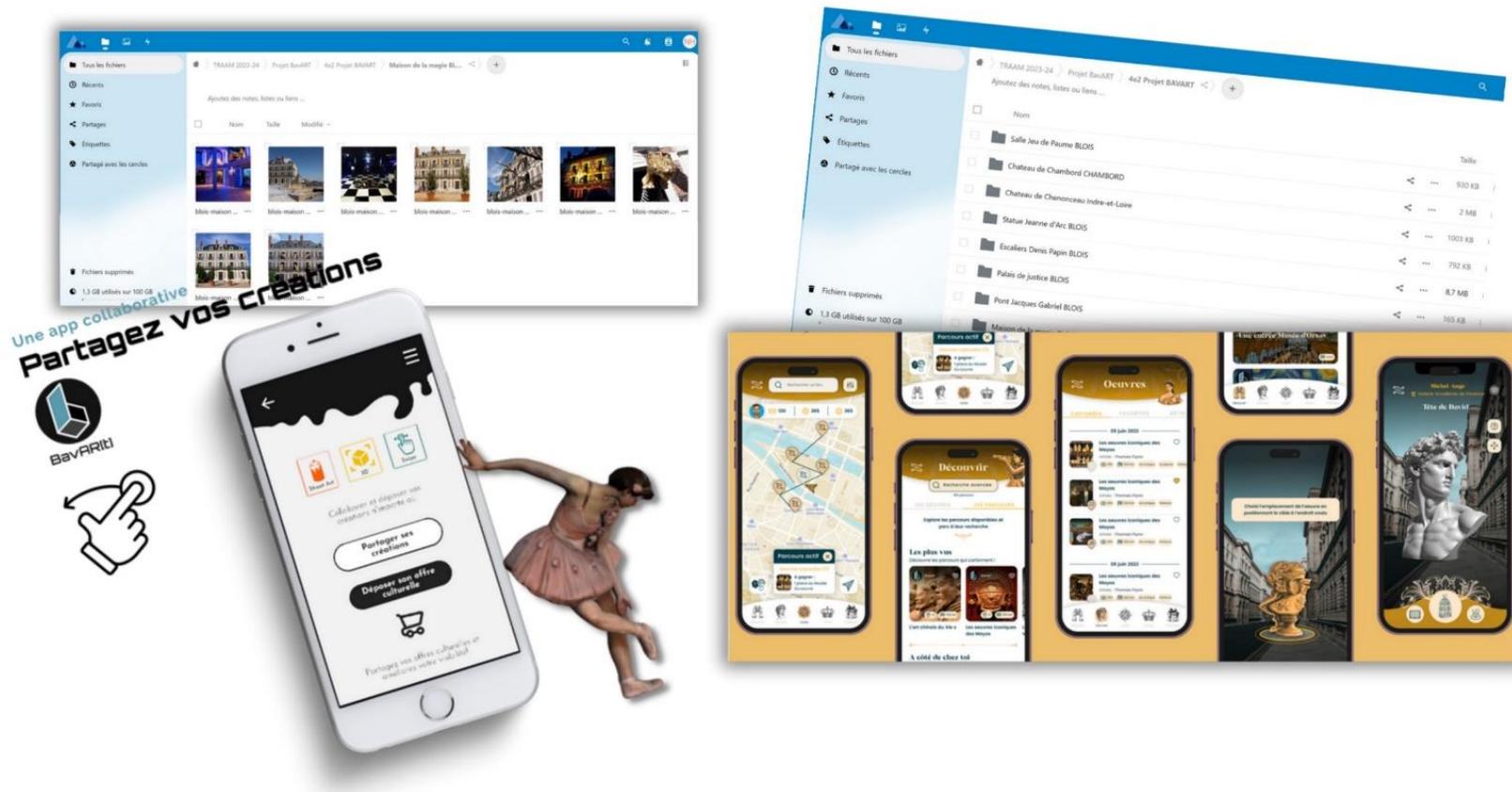
Réflexion

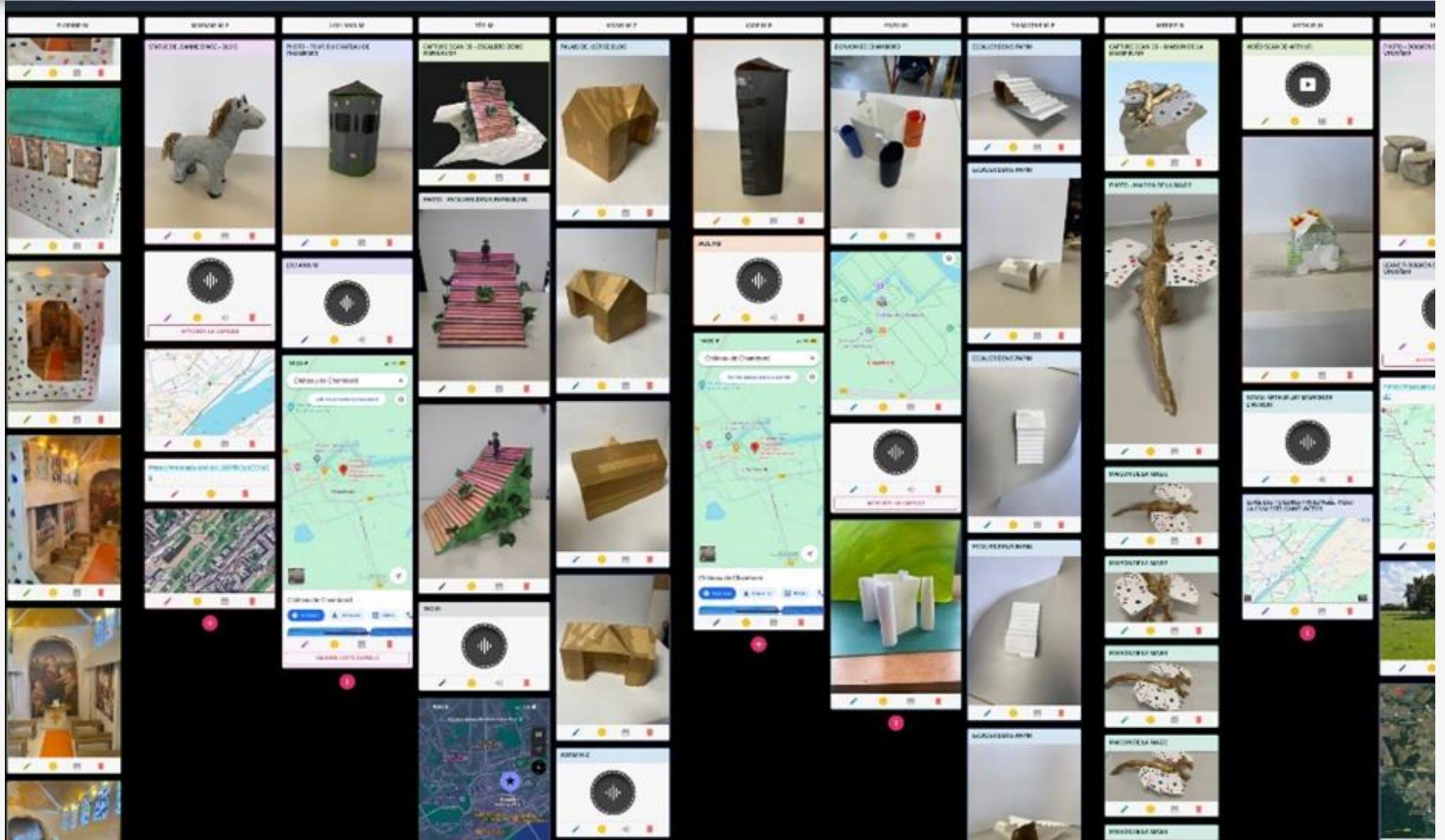
Dans la fiche de cours et sur Pronote est disponible un QR Code qui donne accès à une multitude de références qui sont chacune en lien avec des notions. Ces œuvres vont guider les élèves dans leurs choix, mais également proposer différentes possibilités. L'élève gagne ainsi en autonomie.

J'expose, je diffuse hors la classe, sur les lieux de mes sources d'inspiration

Exploitation d'outil de géolocalisation pour valoriser les productions des élèves, numérisation 3D

Découverte et connaissance du patrimoine local, productions physiques en classe, numérisations 3D, exposition virtuelle sur les lieux sélectionnés géolocalisés (application gratuite BavART)





Pistes pour la structuration d'un parcours M@gistère de 2h

Aménager sa salle de classe : QRcodes ou autres dispositifs numériques (liens Pronote vers Cloud, ou autres...)

- Réaliser un plan de la classe avec les points « info QR code ». Où se trouvent-ils ? A quelles ressources m'amènent-ils ? Une vidéo, une frise chronologique, une banque d'images, des conseils, une fiche de cours...
- Générer un QRcode (quels outils, applications ?)
- Positionner ce QR code à disposition des élèves (où ? comment ?)
 - Impression dans la classe
 - Pronote
- Créer du contenu augmenté accessible depuis les QRcode ou liens
 - Vidéo
 - Exposition augmentée / médiation culturelle
 - Diaporama
 - Prezi
 - Document interactif
 - Document collaboratif (Cloud, Digipad...)

Pour aller plus loin

- Le Scan 3D en classe, et ses exploitations
- Numérisation espace de la classe et/ou d'expositions dans le cadre de la Biennale d'arts plastiques A Pied d'Œuvre

[https://tour.klapy.com/cNjOFVcLpl/?deeplinking=true&startscene=0&startactions=lookat\(-112.51,7.41,90,0,0\);](https://tour.klapy.com/cNjOFVcLpl/?deeplinking=true&startscene=0&startactions=lookat(-112.51,7.41,90,0,0);)

- o Outils
 - o Numériser en 3D avec un téléphone portable ou une tablette
 - o RGPD pour l'accès aux applications
 - o Outils libres de droits
 - o Exploitation en classe (temps fort)
- o Espaces d'exposition en 3D