



Enrichir et développer le parcours d'éducation artistique et culturel par le numérique (cycle 4)

Collège Jean de La Fontaine
1 ALLÉE DU MOULIN DES HAYES , 27520 GRAND BOURGTHEROULDE
Site : <http://la-fontaine.ent27.fr/>
Auteur : Christophe Airaud
Mél : christophe.airaud@ac-rouen.fr

La pratique de l'outil numérique fait partie intégrante de la vie des adolescents, mais il leur est encore difficile de comprendre qu'ils doivent le connaître et le maîtriser pour ne pas en devenir esclave et qu'il peut devenir un outil et un matériau de création artistique essentiel à la pratique (infographie, musique électronique, vidéo et photographie plasticienne...).

Le projet vise à faire acquérir les compétences du volet numérique des disciplines artistiques du collège de façon progressive et interdisciplinaire sur les 3 années du cycle 4.

Mots-clés : PEAC / Numérique / Accompagnement.

Plus-value de l'action

- Les élèves sont très réceptifs à l'approche contemporaine de la pratique créatrice par l'outil numérique.

Nombre d'élèves et niveau(x) concernés

2 classes minimum par niveau du cycle 4 par an soit environ 170 élèves.

Le projet est potentiellement extensible à toutes les classes à la charge des enseignants concernés sur chaque niveau, selon les moyens et les modalités réelles de fonctionnement sur le terrain, soit environ 400 élèves.

A l'origine

Les élèves de collège sont nés pendant l'avènement des nouvelles technologies et banalisent totalement l'utilisation de l'outil numérique au quotidien.

- Il leur est très difficile d'appréhender et d'évaluer la qualité des images et des sons qui les entourent, confondant parfois la nature et l'essence même des choses. La matérialité et la virtualité sont deux notions qui sont devenues pour la génération actuelle très floues. Il est de notre mission d'enseignants de leur faire comprendre que l'outil numérique n'est pas juste un élément de divertissement, de confort ou de paraître et d'embellissement des sons et des images, mais bel et bien un outil et parfois un matériau de la production artistique contemporaine, qu'il leur faut comprendre et maîtriser pour devenir des jeunes citoyens conscients du monde qui les entoure, et maîtres de leur environnement, réel ou virtuel.
- Les collégiens usent et abusent d'applications, de logiciels et de sites internet sans même comprendre la différence et les dangers de chacun de ces éléments.
- L'hétérogénéité des milieux sociaux des élèves ne leur permet pas toujours un accès équivalent à ces nouvelles technologies et l'École se doit de former les élèves dans l'égalité des chances, pour assurer un épanouissement de chaque jeune qui entre au collège.
- Aujourd'hui, de plus en plus d'élèves rencontrent des difficultés à lire, écrire, compter ou même à produire des images (dyspraxie, dyslexie, etc.). L'utilisation de l'outil numérique est souvent pour ces élèves une réponse à un mal-être qui date de leur plus jeune âge et il offre ainsi aux enseignants la possibilité de valoriser l'élève et d'assurer son suivi pédagogique, empêchant par la même le décrochage scolaire.

Objectifs poursuivis

- Former des élèves au regard des pratiques actuelles, conscients de leurs possibilités d'ouverture sur le monde grâce à l'outil numérique.
- Former des élèves aux compétences numériques des programmes des disciplines artistiques pour qu'ils envisagent le numérique comme un élément constitutif de la production contemporaine, et non seulement comme support de diffusion.
- Proposer des pratiques artistiques personnelles, variées et contemporaines pour permettre l'épanouissement de chacun.

Description

La pratique de l'outil numérique fait partie intégrante de la vie des adolescents, mais il leur est encore difficile de comprendre qu'ils doivent le connaître et le maîtriser pour ne pas en devenir esclave et qu'il peut devenir un outil et un matériau de création artistique essentiel à la pratique (infographie, musique électronique, vidéo et photographie plastique...).

Le projet vise à faire acquérir les compétences du volet numérique des disciplines artistiques du collège de façon progressive et interdisciplinaire sur les 3 années du cycle 4.

Modalité de mise en oeuvre

Le projet vise à faire acquérir les compétences du volet numérique des disciplines artistiques du collège de façon progressive et interdisciplinaire sur les 3 années du cycle 4.

En classe de 5ème : Écriture et adaptation d'une histoire en stop motion (animation en volume).

- Écriture d'une histoire courte basée sur les notions de l'EMC (citoyenneté, parité, etc...).
- Création des personnages et des décors (travail individuel et / ou en groupe selon les besoins).
- Captation vidéo en groupe.
- Création de la bande-sonore en classe entière.

En classe de 4ème : Réalisation de saynètes de théâtre en lien avec l'étude du spectacle vivant (ici l'opéra et le théâtre), captées par la vidéo pour les inclure ensuite numériquement dans des productions en volume photographiées sur le sujet de l'atelier d'artiste.

Le tout est ensuite assemblé dans une vidéo, une bande sonore a été créée. Partenariat avec l'association PIXEL.

- Conception des saynètes en groupe (intervenants théâtre).
- Réalisation des productions plastiques en groupe, puis photographie.
- Captation d'images et montage vidéo en petits groupes (intervenants production numérique).
- Captation sonore et conception d'une bande-sonore (intervenants production numérique).

En classe de 3ème : Création d'œuvres d'art interactives dans le cadre d'un enseignement pratique interdisciplinaire arts plastiques / éducation musicale / technologie.

- Réalisation d'un document de démarche artistique (individuel).
- Production numérique d'œuvres interactives (audio / vidéo) en groupe.

Personnes engagées :

- Christophe Airaud, professeur d'arts plastiques.
- Marie Jouan, professeure d'éducation musicale.

Trois ressources ou points d'appui

- La culture générale des élèves (l'actualité cinéma ou télévisuelle).
- Les ressources en ligne de type « tutoriel » (ex : <http://www.poleimagehn.com/boite-a-outils>).
- Partenariat avec une structure, une association ou un artiste.

Difficultés rencontrées

- Obtenir le matériel adéquat à une pratique contemporaine du numérique, en lien avec la pratique actuelle des élèves : outils faciles d'accès et intuitifs, qui permettent une portabilité et un transfert automatique de l'un à l'autre (tablette/téléphone/ordinateur).

Sans ce matériel, les projets réfléchis de manière théoriques doivent être revus et adaptés, en perdant de leur richesse (inter)disciplinaire.

- Utiliser les ressources numériques en ligne de manière efficace à cause des problèmes techniques de l'établissement et de sa connectivité internet défectueuse.
- Fournir à TOUS les élèves un outil de production numérique pour favoriser l'autonomie.

- Moduler les projets sur les niveaux concernés en fonction du matériel à disposition, des budgets intervenants et du calendrier scolaire.

Moyens mobilisés

- Salles de classe d'arts plastiques et d'éducation musicale.
- Environnement numérique de travail (ENT) et logiciel PRONOTE.

Partenariat et contenu du partenariat

Possibilités de travailler les projets avec le Pôle-Images de Haute-Normandie, l'association « PIXELS »,...

Liens éventuels avec la Recherche

-

Evaluation

Evaluation / indicateurs

EFFETS ATTENDUS & INDICATEURS RETENUS :

- 1- Comprendre, justifier et exploiter l'utilisation de l'outil numérique à des fins de production, de présentation et de restitution de productions artistiques :
 - 1.1- Capacité des élèves à choisir si l'outil informatique est adéquat au regard de leur démarche et de leur intention dans la production.
 - 1.2- Capacité des élèves à hybrider leurs pratiques artistiques, selon les besoins créatifs ou techniques.
 - 1.3- Évaluation de l'acquisition des compétences techniques en production artistique numérique ou hybride.
- 2- Tous les élèves ont accès aux technologies numériques : Capacité des élèves à envisager le numérique comme une manière possible de répondre à un questionnement pédagogique (en comprenant que ce n'est pas non plus systématique, et sans y penser comme une facilité « toute prête » du type « recherche Google images + impression » mais bien comme une réponse plastique et/ou sonore à une problématique notionnelle et culturelle).
- 3- Le volet numérique des enseignements artistiques au collège et permettront l'épanouissement de tous au sein de projets ambitieux : Capacité des élèves à ressentir que leurs productions sont ancrées dans une pratique contemporaine, et que l'outil informatique est une solution de diffusion de la production artistique, en plus de leur utilisation actuelle plus axée sur les réseaux sociaux et le partage de leur vie personnelle.

Documents

=> Exemple de production d'élèves

URL : http://cellule-innovation.spip.ac-rouen.fr/sites/cellule-innovation.spip.ac-rouen.fr/IMG/jpg/bourgtheroulde_clg_la-fontaine_peac-n

Type : image

Modalités du suivi et de l'évaluation de l'action

Autoévaluation.

Effets constatés

Sur les acquis des élèves :

- La mise en œuvre sur une 1ère année aura été trop brève pour avoir une influence visible sur les acquis des élèves, restant au stade de l'expérimentation.
- Les élèves ont beaucoup travaillé en groupe et ont également saisi la notion d'interdisciplinarité et de transfert des compétences entre les différentes parties des projets.

Sur les pratiques des enseignants :

- Les projets numériques de ce type nécessite de quitter certaines habitudes et d'en créer de nouvelles, tant sur les dispositifs que sur la nature des propositions faites par les élèves dans leur processus de création.
- Il faut également que les enseignants introduisent l'outil numérique dans sa fonction « simple » d'archivage et de transport de données très tôt dans le parcours de l'élève, dès le début du cycle 3 si possible.

Sur le leadership et les relations professionnelles :

- Les projets interdisciplinaires affinent et varient les méthodes de conduite de classe et les dispositifs proposés aux élèves.

Sur l'école / l'établissement :

- Les productions numériques permettent à l'établissement de rayonner d'une autre manière auprès des élèves et de la communauté éducative, ayant ainsi une approche plus contemporaine.

Plus généralement, sur l'environnement :

- L'intégration réfléchie du numérique dans la pratique artistique permet une approche plus contemporaine et semble améliorer le regard sur l'école, le lieu même bénéficie d'une forme de modernité en accueillant des productions d'élèves et des dispositifs d'exposition plus récents qu'à l'accoutumée dans bon nombres de structures pédagogiques (écrans, cadres

photo...).