

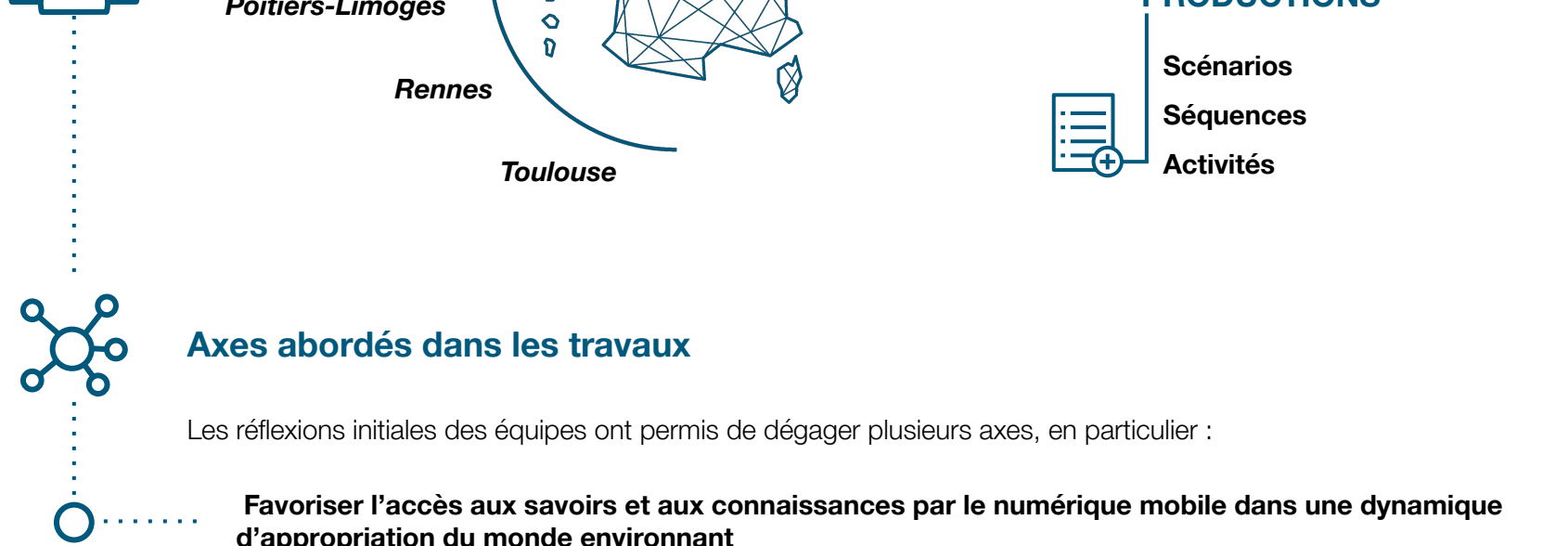
Bilan national des TraAM

Arts plastiques

Synthèse TraAM2023

Présentation du projet national

Thématique 2023 **Mobilités des outils numériques et des élèves dans les apprentissages en arts plastiques**



41 Scénarios

PRODUCTIONS

- Scénarios
- Séquences
- Activités

Axes abordés dans les travaux

Les réflexions initiales des équipes ont permis de dégager plusieurs axes, en particulier :

- Favoriser l'accès aux savoirs et aux connaissances par le numérique mobile dans une dynamique d'appropriation du monde environnant
- Penser le numérique mobile comme un support de communication pour partager, interagir, exister
- Interroger les composantes plasticiennes, théoriques et culturelles en mobilité
- Repenser, moduler l'espace-classe en sollicitant les potentialités du numérique mobile
- Engager un groupe classe dans une dynamique de travail et un projet collectif en manipulant des outils numériques mobiles
- Développer les pratiques d'exposition, de publication et de diffusion en mobilité.
- Créer des galeries virtuelles immersives et interactives en sollicitant des outils numériques mobiles
- Questionner la posture de l'élève en appréhendant de nouveaux espaces et selon différentes temporalités pour faire classe

Lien avec le CRCN

Communication et collaboration

- Interagir
- Partager et publier
- Collaborer
- S'insérer dans le monde numérique

Les élèves ont été engagés dans des pratiques créatives sollicitant le numérique mobile.

- Ils ont pu appréhender la création numérique en menant une réflexion sur l'exposition, le partage et la diffusion de leur production numérique.
- Ils ont sollicités différentes applications numériques et plateformes numériques leur permettant de collaborer dans des espaces virtuels immersifs et interactifs.
- Ils ont été acteurs de leurs apprentissages dans une démarche de co-création, de collaboration et en sachant exercer un regard critique sur les outils numériques mobiles sollicités.

Création de contenus

- Développer des documents textuels
- Développer des documents multimédias

Les expérimentations menées dans le cadre des TraAM ont permis aux élèves de créer des podcasts, des capsules-vidéos, des portfolios numériques. Ils ont également modéliser en 3 dimensions dans des espaces virtuels immersifs et interactifs. Ils ont créé des catalogues d'exposition en réalité augmentée. Ces différentes pratiques créatives ont donné la possibilité aux élèves de se questionner sur la dimension protéiforme de l'oeuvre d'art à l'ère du numérique. Les élèves en mobilité ont appréhendé différents espaces selon différentes temporalités afin d'éprouver de façon physique et sensible ces nouveaux lieux d'apprentissage.

Protection et sécurité

- Sécuriser l'environnement numérique
- Protéger les données personnelles et la vie privée

Les outils et plateformes sollicités dans le cadre des TraAM arts plastiques ont été pensés pour proposer une expérience sécurisée et sécurisante aux élèves. Ils ont sollicités des outils respectant la protection général des données. Ils ont utilisés différents espaces numériques de travail rattachés à leurs établissements scolaires. Les élèves ont été sensibilisés sur les usages responsables du numérique mobile par un accompagnement questionnant les pratiques du BYOD en classe et hors la classe.

Environnement numérique

5.2 Évoluer dans un environnement numérique

Les élèves ont été amenés à évoluer dans différents environnements numériques notamment des espaces numériques immersifs et interactifs dans lesquels ils ont été incités à réaliser des productions numériques en 3 dimensions. Ils ont également pu expérimenter de nouvelles modalités d'exposition, de partage et de diffusion par l'intermédiaire de différentes applications et plateformes numériques. Ils ont eu la possibilité de tester différents outils numériques mobiles leur permettant d'appréhender les réalités virtuelles, mixtes et augmentées.

Productions académiques

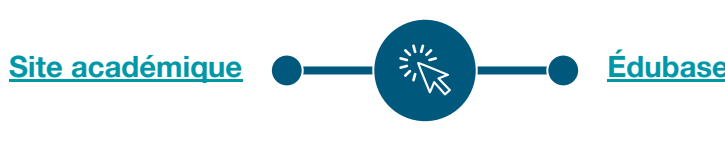
1 ACADÉMIE D'AIX-MARSEILLE

Mobilité Extension et décloisonnement des outils et des apprentissages. Comment repenser les modalités des cours d'arts plastiques par l'intermédiaire d'outils numériques mobiles ? Quels sont les nouvelles postures d'enseignement et les nouveaux usages pédagogiques induits par les nouvelles technologies ?



2 ACADÉMIE DE NANCY-METZ

Hybrider/mixer/enrichir la réalité. Engager les élèves dans des processus créatif mêlant réalité, virtualité et fiction. Penser l'exposition des productions numérisées dans une optique de partage et de diffusion. Accompagner les élèves dans la production de contenus multimédias via outils numériques mobiles s'appuyant sur les réseaux des e-labs.



3 ACADÉMIE DE NICE

Dans quelle mesure la mobilité, des outils numériques et des élèves, développe-t-elle de nouvelles postures créatives ? En quoi la digitalisation des contenus pédagogiques peut-elle nourrir les pratiques créatives autonomes de l'élève et de l'enseignant ?



4 ACADÉMIE DE POITIERS ET LIMOGES

Do.doc, un outil au service des apprentissages EAC et numérique Dans quelle mesure le numérique est un outil pour s'approprier le monde environnant et faire émerger de nouvelles expériences ? En quoi le numérique est-il un support de communication pour partager, interagir, collaborer ?



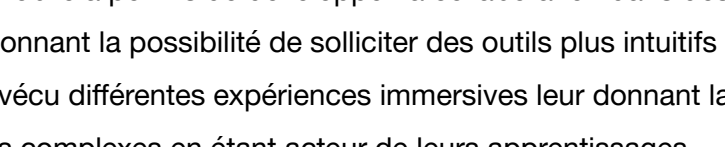
5 ACADÉMIE DE RENNES

Les incidences du numérique mobile et de l'utilisation du BYOD sur les modalités de pratique en classe au regard des enjeux d'une culture commune et partagée. Comment permettre à l'élève d'utiliser le smartphone comme un véritable outil artistique en s'éloignant des formes de production stéréotypée ?



6 ACADÉMIE DE TOULOUSE

Mobilité Extension et décloisonnement des outils et des apprentissages. Comment repenser les modalités des cours d'arts plastiques par l'intermédiaire d'outils numériques mobiles ? Quels sont les nouvelles postures d'enseignement et les nouveaux usages pédagogiques induits par les nouvelles technologies ?



Plus-values pédagogiques des travaux

Plus-values pour les apprentissages

- L'usage du BYOD dans la classe ou hors la classe, avec une visée clairement identifiée par les élèves est source de créativité et de remise en question des usages stéréotypés du numérique mobile.
- Les élèves sont parvenus à identifier les outils, applications, plateformes respectueuses de la protection des données et de la vie privée des utilisateurs.
- Une réflexion s'est engagée sur la prise en main d'outils et d'applications de réalité virtuelle et de réalité augmentée afin de donner la possibilité aux élèves de créer dans des espaces virtuels immersifs et interactifs.
- Le numérique mobile a permis de développer la collaboration dans des espaces artificiels générés par ordinateur en donnant la possibilité de solliciter des outils plus intuitifs engageant le corps de l'élève.
- Les élèves ont vécu différentes expériences immersives leur donnant la possibilité d'appréhender des notions et des concepts complexes en étant acteur de leurs apprentissages.
- Les différents scénarii pédagogiques engageant le numérique mobile ont permis d'individualiser les contenus d'enseignement notamment en proposant des situations ouvertes.
- Le numérique mobile permet de capter les différentes étapes du processus créatifs à des fins d'évaluation et de rétroaction.
- Le numérique mobile permet d'appréhender la classe comme un espace modulable, ouvert où les circulations et les mouvements du corps sont fluides.
- Le projet de l'enseignant change par l'usage du numérique mobile. Il est amené à interagir, à circuler plus librement dans l'espace de la classe et en dehors de la classe.

Innovation pédagogique

La réalité virtuelle nous amène à repenser nos modalités d'enseignement en modifiant l'espace classe, en donnant la possibilité d'interconnecter différents espaces entre eux. L'enseignement des arts plastiques sollicitant le numérique mobile nécessite de repenser la temporalité et la spatialisation du cours. Il questionne la posture de l'enseignant et la façon dont les élèves peuvent appréhender les espaces pédagogiques mis à leur disposition d'une toute autre façon. L'élève sollicitant son propre smartphone est amené à se questionner quant à ses usages quotidiens et interroger les pratiques stéréotypées induites par les réseaux sociaux.

Mutualisation inter-académique

- Les TraAM ont cette année donné à voir à l'ensemble des académies sur le territoire les utilisations pédagogiques possibles de la réalité virtuelle en arts plastiques.
- Une dynamique d'appropriation à des fins pédagogiques de ces nouvelles technologies immersives est à l'oeuvre en arts plastiques par l'échange de pratiques entre pairs.
- Un accompagnement est proposé, par les académies engagées dans les TraAM, dans la prise en main des technologies virtuelles immersives à destination des autres académies.

Difficultés rencontrées

- Mettre en place des apprentissages échelonnés sur plusieurs séances en évitant que les élèves ne soient trop longues avec trop de contenus d'apprentissage afin d'éviter une surcharge cognitive et une fatigue chez les élèves.
- Disparités dans le matériel des élèves, ce qui nivelle la créativité.
- Problèmes de connexion et difficulté du point de vue de l'interopérabilité des outils numériques mobiles.
- Pour la réalité virtuelle, l'expérience vécue est dépendante de la qualité de la carte graphique. Une grande fatigabilité a été constatée dans des usages poussés des visiocasques.

Pistes pour l'essaiage des pratiques

- Une montée en compétence a été constatée dans les équipes engagées dans les TraAM notamment autour du respect de la protection des données et du droit à l'image.
- Une réflexion a été menée sur l'aménagement de la classe et la création de tiers-lieux pédagogiques et utilisables en mobilité afin de gagner en souplesse et en flexibilité.
- La réalité virtuelle crée des interconnexions plus poussées à distance permettant de partager des expériences sensibles et d'engager les équipes dans une démarche créative hybridant réalité, virtualité et fiction.

Parcours de formation



Production de modules m@gistère en auto-formation

Intention

Après avoir développé des scénarios pédagogiques, les équipes engagées ont pu soulever des éléments nécessitant un accompagnement sur le plan technique et pédagogique pour mettre en oeuvre ces productions. Afin d'accompagner l'usage en classe de ces ressources, des parcours de formation en autonomie autoformation, disponibles via m@gistère, vont être développés. D'une durée maximale de 2h, ils vous permettront de vous accompagner dans le développement de vos compétences numériques.

Les TraAM, des projets en deux temps

Le format de ces travaux se déroule sur 2 ans. Dans un premier temps, les académies engagées dans la réflexion produisent des ressources pédagogiques exploitables en classe. Puis, fort de l'expertise pédagogique développée, la seconde année donne lieu à la production de modules de formation à destination des enseignants.

