



**MINISTÈRE
DE L'ÉDUCATION
NATIONALE
ET DE LA JEUNESSE**

*Liberté
Égalité
Fraternité*



ÉduNum
Arts plastiques

N°28

mai 2024

La lettre **ÉduNum** n° 28 aborde la thématique du **numérique mobile et des mobilités des élèves** dans le cours d'**arts plastiques** en engageant une réflexion sur les usages du numérique mobile et sur leurs impacts sur la **forme scolaire**. Le numérique mobile en arts plastiques, dont le BYOD ou AVEC, est à la fois un outil de création, un support de ressources et une interface de médiation. Ses possibilités éducatives et pédagogiques invitent progressivement à **repenser les espaces, les temps et les situations d'apprentissage**. Des usages individuels et collectifs d'une palette d'outils « embarqués », dans et hors la classe, se sont développés au sein de programmes consacrés à ces approches. Hybridant pratiques traditionnelles et numériques, articulant activités et ressources en ligne et hors-ligne, etc., ils supposent toutefois de contextualiser et d'objectiver des interactions. Celles-ci sont plus ou moins visibles dans des activités synchrones ou asynchrones, individuelles ou mutuelles, appelant toutefois souvent la collaboration *in situ* ou en ligne entre les élèves. De même, une optimisation pédagogique du numérique mobile, inscrit et pérenne, dans la pédagogie invite à une réflexion sur l'agencement de la salle d'arts plastiques. Il s'agit de la rendre plus flexible et davantage modulable, dédiée à différentes temporalités

et situations de travail, induisant l'autonomie des élèves et le mouvement des corps qu'elle revisite. Cette question des usages du numérique mobile permettant de soutenir et de développer les apprentissages des élèves dans le cours d'arts plastiques a été l'axe de travail des **TraAM** (travaux académiques mutualisés) en arts plastiques. Différentes académies se sont saisies de cette thématique commune afin d'en dégager des approches spécifiques au niveau académique. Cette lettre ÉduNum est le fruit de ces expérimentations.



unDraw

SOMMAIRE

QUESTIONNER LES USAGES DU <i>BYOD/AVEC</i> DANS SA DIMENSION CRÉATIVE	4
Développer une pédagogie du <i>BYOD/AVEC</i>	4
Approche individualisée et construction d'une culture commune	5
Penser un usage réfléchi du <i>BYOD/AVEC</i>	5
Le <i>BYOD/AVEC</i> pour faire classe.....	7
PENSER LE NUMÉRIQUE MOBILE COMME UN SUPPORT DE COMMUNICATION POUR CRÉER, PARTAGER, ET INTERAGIR	8
Le projet de l'élève et le développement d'une culture artistique.....	8
Réalité, virtualité et fiction	9
Reconfigurer les espaces scolaires par l'intermédiaire du numérique mobile.....	10
Création d'une culture numérique commune.....	12
REPENSER, MODULER L'ESPACE-CLASSE EN SOLLICITANT LES POTENTIALITÉS DU NUMÉRIQUE MOBILE.	13
Numérique mobile et nouveaux territoires d'apprentissage.....	13
Développer des galeries virtuelles à dimension pédagogique par le numérique mobile	13
Numérique mobile : nouveaux espaces et nouvelles postures.....	14

QUESTIONNER LES USAGES DU *BYOD/AVEC* DANS SA DIMENSION CRÉATIVE

Développer une pédagogie du *BYOD/AVEC*

Le numérique mobile englobe le *BYOD* (*Bring Your Own Device*) ou *AVEC* (*Apportez Votre Équipement personnel de Communication*), soit des outils numériques portatifs incluant le **téléphone multifonction**, la **tablette numérique**, l'**ordinateur portable**, le **casque de réalité virtuelle**, les **objets connectés**. Le choix de favoriser un projet sollicitant des outils numériques mobiles personnels, dont le *smartphone*, des élèves en arts plastiques, s'inscrit dans le cadre d'expérimentations. Tous les acteurs locaux sont engagés dans une dynamique d'appropriation et de questionnements. La polyvalence de ces outils est un atout principal dans l'enseignement. Ils peuvent servir à la fois de supports et de ressources, d'interfaces de médiation et d'outils de création.



Pour les élèves, les outils numériques mobiles personnels sont des artefacts qu'ils utilisent intuitivement, sans réellement remettre en question leurs usages réguliers. Faire pratiquer les élèves avec leurs outils numériques mobiles donne ainsi la possibilité de développer un **usage responsable, autonome et critique de ces technologies**. Organiser une séquence pédagogique sollicitant le *BYOD* ouvre la possibilité également de

penser l'individualisation d'un apprentissage numérique et d'amener les élèves à appréhender avec fluidité et de façon plus intuitive les différents espaces scolaires. L'*AVEC*, dans certains contextes, est donc pensé comme un facilitateur permettant l'accès, de façon personnalisée et dans une forme d'immédiateté, à de nombreuses ressources et services numériques afin de favoriser les apprentissages dans le cours d'arts plastiques. C'est une manière de les environner au service de la réussite. L'agence des usages (Réseau Canopé) proposait dès 2015 un dossier qui analysait les potentialités éducatives : [Le *BYOD* : pour quel projet pédagogique ?](#)

Approche individualisée et construction d'une culture commune

L'**académie de Rennes** a travaillé, dans le cadre des TraAM, sur les incidences du numérique mobile et de l'utilisation du *BYOD* en cours d'arts plastiques, articulées à la construction d'une culture commune et partagée. Les expérimentations menées rendaient possible aux élèves le recours à leur téléphone comme un véritable outil créatif, à dimension artistique et en s'éloignant des formes de production stéréotypée. L'ensemble des expérimentations sont rassemblées sur [pearltrees](#). Cette réflexion sur le développement d'un usage responsable et sécurisé a été menée dans le cadre de [deux expérimentations](#) antérieurement mises en place dans trois établissements scolaires par **David Cohen**. L'ensemble des intervenants avaient pu identifier clairement les apports des outils numériques nomades personnels des élèves, notamment en termes de motivation et de développement de la créativité dans le cours d'arts plastiques. On évoquera, notamment, un accès rendu plus fluide et intuitif par l'intermédiaire de ces technologies à un large panel d'outils numériques.

Le scénario pédagogique développé par l'équipe du **GEP** (Groupe d'expérimentation pédagogique numérique) de l'**académie de Versailles**, [Selfies sans visage](#), engage les élèves dans un questionnaire sur leurs usages quotidiens du *smartphone*. Il leur demande d'analyser leurs pratiques usuelles du *selfie*. Ce dispositif questionne notre rapport de fascination vis-à-vis de notre propre image telle qu'influencée par les représentations archétypales véhiculées sur les réseaux sociaux.



Amy Humphries. Femme pregnant un selfie près des arbres. [Unsplash](#)

Penser un usage réfléchi du BYOD/AVEC

Ainsi, la facilité d'usage du BYOD/AVEC en cours d'arts plastiques est l'un des leviers essentiels. En plus d'un usage photographique, le mobile multifonction ou la tablette numérique permettent de développer de façon très efficiente des pratiques filmiques consistant à tourner et monter dans une immédiateté. Dans la séquence pédagogique [Dans la peau de...](#) développée dans l'**académie de Toulouse**, les élèves doivent réaliser un film en caméra subjective et le partager avec le groupe classe. Pour ce faire, ils ont à disposition

un ensemble de tablettes numériques. Mais la grande majorité d'entre eux ont privilégié l'usage du BYOD/AVEC, se sentant plus à l'aise avec les applications de montage vidéo installées sur leurs appareils personnels.

Afin de développer lesdits usages, les pratiques des élèves doivent être accompagnées et pensées dans un cadre sécurisé et sécurisant en conformité avec le RGPD. En ce sens, il est essentiel de s'appuyer sur une **charte de bonne utilisation du BYOD dans un cadre pédagogique**. L'équipe pédagogique du lycée de la Venise verte, dans l'**académie de Poitiers** a créé sa propre [charte du bon usage des ordiphones et du BYOD](#) dans leur établissement, en cohérence avec le [cadre légal d'une utilisation pédagogique](#) du téléphone portable à l'école. Au-delà de l'aspect technique de l'usage des technologies mobiles personnelles dans le cours d'arts plastiques, c'est essentiellement une réflexion plus approfondie sur la dimension culturelle, sociale et éthique du numérique qui est en jeu. À cet effet, un scénario pédagogique produit dans l'**académie de Toulouse** engage une réflexion sur l'usage du BYOD/AVEC comme un outil numérique mobile personnel, au service de la création, de la captation et de la diffusion ancrée à une culture artistique. Les élèves de fin de cycle 4 ont été invités à créer [un dispositif immersif](#) incluant l'usage du *smartphone*. Dans ce scénario pédagogique proposé par **Isabelle Kaminski**, professeure et **IAN** (interlocutrice académique pour le numérique) en arts plastiques au collège Condorcet de Nailloux, l'outil numérique mobile fait à la fois partie intégrante du dispositif de présentation et en est également le support conservant ainsi la mémoire des différentes étapes du projet de l'élève. Cet usage double, jouant de la facilité d'usage de l'outil numérique mobile, permet de créer un dispositif immersif dans lequel le spectateur est invité à interagir. Une médiation de la production plastique est organisée à l'échelle individuelle et collective, articulée au développement d'une culture artistique commune. Les élèves ont ainsi pu partager les photographies de leur projet sur le mur collaboratif *Netboard*. Des vidéos ont été également réalisées pour l'occasion et partagées sur le service [Nuage](#) (apps.education.fr) à destination de l'enseignant, lui donnant la possibilité par la suite de les diffuser, dans le respect du droit

d'image, sur [PodEduc](#) en conformité avec le RGPD. Une réflexion est ainsi engagée sur un usage responsable et citoyen du numérique à destination des élèves, avec une sensibilisation forte à la [protection de leurs données personnelles en ligne](#), dans l'optique de favoriser l'acquisition de compétences numériques au sein d'une culture numérique commune.

Le BYOD/AVEC pour faire classe

Le mobile multifonction ou la tablette numérique sont des technologies numériques nomades pouvant être sollicitées pour un usage pédagogique contextualisé, à des fins de création, de mutualisation, de partage et de diffusion. Ces outils peuvent donc également être sollicités par l'enseignant lui-même pour faire classe. Cette approche professionnelle en mobilité engage l'enseignant dans une réflexion didactique lui donnant la possibilité d'accompagner individuellement et collectivement les élèves dans le développement de leur projet à dimension artistique.

Un scénario pédagogique, mis en place dans l'**académie de Toulouse**, à destination d'élèves de début de cycle 4, [Une maison en bonbons](#), crée un dispositif de mise en abîme où l'enseignant à l'aide d'outils numériques mobiles documente, accompagne les projets des élèves qui eux-mêmes incluent dans leurs pratiques l'usage de ces mêmes outils. Ainsi, différents récits se nouent à l'échelle individuelle et collective dans la classe et hors la classe où pratique professionnelle et projet de l'élève se nourrissent l'un l'autre.



Ces gestes professionnels engageant les technologies numériques mobiles ont été conceptualisés par David Cohen dans les [P'tits fascicules](#) à destination des enseignants souhaitant développer leurs usages numériques en mobilité dans leur pratique professionnelle. [Le guide des projets pédagogiques s'appuyant sur le BYOD/AVEC](#)

est un document de référence constituant un point d'entrée essentiel pour les enseignants désireux de porter des projets incluant des outils numériques mobiles personnels. Ce guide est un recueil de pratiques professionnelles traitant des aspects techniques, organisationnels, juridiques et pédagogiques.

PENSER LE NUMÉRIQUE MOBILE COMME UN SUPPORT DE COMMUNICATION POUR CRÉER, PARTAGER, ET INTERAGIR

Le projet de l'élève et le développement d'une culture artistique

Le numérique mobile se décline en différentes catégories, selon les usages enregistrés dans le cours d'arts plastiques. Il peut être un outil de création, de médiation et de communication. Le téléphone multifonction, la tablette tactile, l'ordinateur portable, le casque de réalité virtuelle, les objets connectés peuvent être autant d'outils permettant de générer des images fixes, des images animées et des images en mouvement. Ces images peuvent être le résultat d'une photographie, d'un dessin numérique, d'une retouche d'image, d'une capture vidéographique. Le numérique mobile permet donc d'engager les élèves dans des processus créatifs mêlant réalité, virtualité et fiction. S'appuyant sur le **réseau des e-Lab** de l'**académie de Nancy-Metz**, le groupe de travail TraAM arts plastiques académique a produit [un ensemble de scénarios pédagogiques](#) sollicitant des outils numériques mobiles innovants tels que les casques de réalité virtuelle. Ces expérimentations visent à développer différentes formes de récits se déployant entre réalité virtuelle, réalité augmentée et réalité mixte.



[Solliciter des outils numériques mobiles](#) dans le cadre de l'enseignement des arts plastiques permet d'articuler différents espaces selon différentes temporalités. Le travail à dimension artistique peut se déployer dans les différents espaces scolaires, allant de la salle de classe à la galerie d'établissement, dans un temps synchrone ou asynchrone. Les technologies numériques mobiles permettent ainsi d'anticiper et de suivre les évolutions du projet dans ces différents espaces. Ainsi, elles soutiennent l'articulation entre une pratique plastique et le développement du projet individuel de l'élève, adossée à une culture artistique à la fois



individuelle et collective. Dans le cadre des TraAM, les **académies de Limoges et Poitiers** se sont réunies afin de mener des expérimentations communes. Les différents projets produits à l'échelle interacadémique s'inscrivant dans le dispositif [Le numérique pour créer, exposer et publier](#) ont mobilisé des outils numériques tels que les tablettes afin de penser les différents liens entre le développement d'une pratique plastique à dimension

artistique et la construction d'une culture artistique commune. S'appuyant sur une application spécifique nommée *Dodoc* permettant de conserver les traces des différents moments de création ainsi que les différentes rencontres avec les lieux culturels et les acteurs des projets, les élèves ont pu ainsi travailler en effectuant des allers-retours entre la classe, l'atelier et les lieux d'exposition. L'application accompagne le travail de création en devenant le support indispensable de la mémoire du travail entrepris et de son articulation avec une culture artistique partagée. La tablette devient un support de médiation du projet de l'élève. À ce titre, l'application fait office de portfolio numérique, gardant la trace des travaux plastiques ou numériques réalisés par les élèves. Il devient objet de création en lui-même et support d'accompagnement du projet à dimension artistique des élèves. Ce carnet de bord leur donne ainsi la possibilité de partager leurs productions, les références artistiques et culturelles s'y côtoient avec leurs pairs et leurs enseignants. Dans cette optique, les technologies numériques mobiles s'inscrivant dans l'enseignement des arts plastiques développent une [éducation aux images](#) favorisant les moyens et compétences artistiques allant des images produites par les élèves eux-mêmes aux images artistiques.

Réalité, virtualité et fiction

Dans le projet [Autoportraits immersifs VR](#) mis en place dans l'**académie d'Aix-Marseille**, la réalité augmentée est rendue accessible par les tablettes numériques. L'outil génère un espace hybridant réalité et virtualité. Le réel est reconfiguré numériquement. Les élèves sont amenés à réaliser une fresque avec des outils traditionnels, puis par l'intermédiaire des tablettes numériques, ils ont retracé les contours de leur production plastique afin de l'animer, permettant d'effectuer un passage de l'image fixe à l'image animée dans une dynamique créative ouvrant ainsi à de nouvelles formes de récits.

Les applications sollicitées dans le cadre de ce dispositif ont permis de pratiquer les arts plastiques de manière réflexive en s'appuyant sur les compétences et les questionnements des programmes disciplinaires. Les élèves ont ainsi inscrit leur démarche dans la dynamique *Expérimenter, produire, créer* en développant spécifiquement leur capacité à *recourir à des outils numériques de captation et de production à des fins de création artistique*.

Cette entrée essentielle se retrouve dans le programme d'arts plastiques du cycle 4 à laquelle se joint la capacité d'*explorer l'ensemble des champs de la pratique plastique et leurs hybridations, notamment avec les pratiques numériques*.

Le scénario pédagogique *Ma tablette est une fenêtre ouverte sur...* développé également dans l'**académie d'Aix-Marseille** dans le cadre des TraAM interroge les élèves sur les possibles hybridations des espaces réels, virtuels, suggérés à des fins de création. Le travail s'est déployé en cycle 4, donnant ainsi la possibilité aux élèves d'utiliser des tablettes numériques à des fins de transfiguration du réel. À cet effet, ils ont réalisé une production plastique mêlant installation, performance et numérique. La tablette devient, à l'instar du tableau au XV^e siècle, une fenêtre ouverte sur un autre monde. Cette hybridation entre les espaces développant le métissage des pratiques plastiques et numériques engendre de nouvelles formes de récit ainsi qu'une dynamique de travail collectif nomade.

Reconfigurer les espaces scolaires par l'intermédiaire du numérique mobile

Communiquer et collaborer ont été à l'œuvre dans les **TraAM arts plastiques**. Dans



l'**académie de Toulouse** les élèves de fin de cycle 3 ont développé 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 été amenés à créer *Une bestiole* ayant pour objectif de les engager

dans une pratique créative hybridant outils traditionnels et numériques. Au-delà de la production finale, les élèves ont été invités à documenter leur projet à l'aide d'une note d'intention produite sur tablette numérique et prenant la forme d'une vidéo. Puis, ils ont

partagé les différentes étapes de leur projet sur un mur collaboratif dans une dynamique de valorisation à l'échelle individuelle et collective.

Cet engagement de l'élève, à la fois, dans une démarche personnelle et à l'échelle collective a été travaillé dans le scénario pédagogique *Joue-le comme Méliès!* Ce dispositif à destination d'élèves de début de cycle 4 propose une redéfinition de l'espace classe et une



collaboration entre élèves par l'intermédiaire d'outils numériques mobiles. Les élèves munis de leur tablette se sont saisis des différents espaces scolaires mis à leur disposition afin d'y organiser leur mise en scène ayant pour objectif de créer un court-métrage surprenant. Par groupe, les élèves se sont répartis les rôles et fonctions afin de mener à bien leur projet collectif. Les tablettes leur ont permis de s'appropriier les différents espaces scolaires afin de nourrir leur récit. Dans cette dynamique d'appropriation, les élèves se sont rendus acteurs de leurs apprentissages dans une démarche de co-création, de collaboration tout en exerçant leur regard critique sur les outils numériques mobiles sollicités.

Création d'une culture numérique commune



Cette même dynamique est présente dans la proposition pédagogique *Prénom Sculpture Signature in situ* à destination d'élèves de 4^e dans l'**académie de Toulouse**. Les outils numériques mobiles ont été utilisés en fin de séquence afin que les élèves puissent exercer une prise de recul face à leur production tridimensionnelle et ainsi développer un regard critique sur leur projet à

dimension artistique. Ils ont été invités à prendre en photographie leur réalisation plastique finale dans l'optique de partager cette image avec le groupe classe afin de nourrir les échanges oraux. Cette photographie a servi également de point d'ancrage pour un projet à plus grande échelle répondant à la demande *Sculpture-signature in situ*. Cette double approche a permis de favoriser le projet personnel de l'élève en l'inscrivant dans une démarche collective fondée sur le partage et la mutualisation. Dans le cadre de la séquence pédagogique *Défi Rangement* développé par le **GraAP** (Groupe de Recherches académique en Arts Plastiques) de l'académie de Toulouse, interrogeant les notions de matérialité et de qualité de la couleur, les élèves de fin de cycle 3 ont utilisé les tablettes numériques en mode invité afin de favoriser fluidité et **interopérabilité**. La classe a été décomposée en plusieurs groupes s'organisant par matières et couleurs afin de réaliser une production plastique collective. Pour, dans un second temps, la documenter individuellement par un ensemble de photographies partagé via un code QR avec la totalité du groupe classe. Une rythmique particulière se dégage de ce dispositif pédagogique permettant aux élèves d'effectuer des allers et retours de l'individuel au collectif dans l'optique de construire une culture numérique commune.

REPENSER, MODULER L'ESPACE-CLASSE EN SOLLICITANT LES POTENTIALITÉS DU NUMÉRIQUE MOBILE

Numérique mobile et nouveaux territoires d'apprentissage

Les technologies numériques mobiles de réalité virtuelle, réalité mixte et réalité augmentée modifient notre rapport à l'espace de la classe en donnant la possibilité d'hybrider l'espace scolaire avec l'espace virtuel en générant de nouvelles fictions. Le groupe de travail en arts plastiques de l'**académie de Nancy-Metz** a développé dans le cadre des TraAM un ensemble de dispositifs pédagogiques proposant d'accompagner les élèves dans la production de contenus multimédias par l'intermédiaire d'outils numériques mobiles s'appuyant sur les réseaux des [e-Lab](#). Ces « laboratoires » numériques sont des espaces aménagés dans des établissements scolaires incluant des technologies de pointe issues de la recherche en e-éducation. Ces espaces prennent la forme de [tiers-lieux](#) entièrement modulables et communicants. Le mobilier y est mobile permettant aux élèves de se dégager de postures contraintes. Les technologies mobiles s'y déployant permettent d'appréhender l'espace en fonction du projet de l'élève s'inscrivant à la fois dans une démarche individuelle ou collective. Ces nouvelles structures scolaires font écho aux travaux entrepris en lien avec la **forme scolaire**, dans le cadre du dispositif [Archiclasse](#). Ils sont consultables sous la forme de fiches, notamment la nouvelle collection [Paysages](#) dirigée par **Marie Bara** (enseignante en arts plastiques) traitant des [nouveaux territoires d'apprentissage](#). Cet ensemble de ressources accompagne les équipes pédagogiques dans la création d'espaces stimulants intégrant le numérique mobile afin de favoriser les apprentissages et le bien-être à l'école.



Développer des galeries virtuelles à dimension pédagogique par le numérique mobile

Le scénario pédagogique [De la 2D à la 3D, réelle et virtuelle](#) engagé avec une classe de 4^e, dans un e-lab a permis de faire expérimenter aux élèves les hybridations possibles entre espace réel et espace virtuel dans un jeu d'allers et retours permanent. Ce dispositif a amené les élèves à réfléchir aux modalités d'exposition d'une production dans [une galerie virtuelle à dimension pédagogique](#). Ce travail s'est développé également avec une classe de 2^{de} optionnelle arts plastiques dans le projet [Faire mentir DALI](#). Les élèves se sont interrogés sur les dialogues possibles entre création numérique et sculpture dans le cadre de ce projet

s'appuyant sur la technologie du *mapping*, technique consistant à recouvrir une surface d'une image numérique transformant son apparence première et produire ainsi des effets de textures ouvrant à de nouvelles formes de narration visuelle. Les e-Lab ont permis d'approfondir les liens en arts plastiques entre sculpture et modélisation 3D par l'intermédiaire des applications open source *SculptGL* et *Kiri Engine*. Les réalisations en trois dimensions produites dans le cadre du dispositif [Sculpter au XXI^e siècle](#) ont été exposées parallèlement dans la galerie d'établissement et dans [des galeries virtuelles](#). Ces nouvelles modalités d'exposition permettent à la fois de créer des liens directs avec la création artistique à l'instar des [E-LRO](#) (Espace Lieu de rencontre avec l'œuvre d'art) dans les



établissements scolaires, mais aussi donnent la possibilité d'appréhender des œuvres à dimension artistique dans des espaces immersifs. La classe n'est plus alors pensée comme un endroit clos renfermé sur

lui-même, mais comme un lieu ouvert sur différents espaces où circulent les élèves et les savoirs en toute fluidité. Les technologies numériques mobiles ont permis aux élèves d'accéder à différentes expériences immersives leur donnant la possibilité d'appréhender des notions et des concepts complexes tout en étant acteurs de leurs apprentissages. En effet, la possibilité de mettre en pause l'action dans un espace immersif avec les outils numériques mobiles a facilité la résolution de problèmes complexes. Ainsi, faire travailler les élèves dans ces espaces de réalité virtuelle, réalité mixte et réalité augmentée leur donne la possibilité de comprendre des situations complexes grâce à l'ajout de contenus informationnels et multimédias.

Numérique mobile : nouveaux espaces et nouvelles postures

Ces technologies numériques mobiles amènent les élèves à se dégager de postures contraintes en leur faisant adopter de nouvelles formes de relation à l'espace. De nouveaux déplacements s'opèrent au sein de la classe rejaillissant sur son aménagement. Cette approche est une des priorités du projet [Classe & Motion](#) développé dans l'**académie de Nice** dans le cadre des TraAM arts plastiques. Il vise à créer des environnements personnels d'apprentissage à destination des élèves tels que les [classes autonomes](#). Elles sont pensées comme des lieux pédagogiques contenant des ressources multimédias rendues accessibles

par l'intermédiaire de codes QR répartis dans les différents espaces scolaires. Dans ce cadre, les outils favorisent la mise en place de projets individuels et de démarches pédagogiques actives. Des nouvelles modalités qui invitent à repenser les postures et déplacements des élèves ainsi que celles de l'enseignant, nourrissant l'engagement de l'élève, la différenciation et la diversification des activités, l'entraide et la collaboration.



Le dispositif [Arts Lab](#) développé dans l'**académie de Nice** à l'initiative de Marie Bara propose de reconfigurer les espaces scolaires afin de stimuler mobilité et bien-être des élèves dans l'optique de favoriser les apprentissages. Ce projet transforme la salle d'arts plastiques traditionnelle en un lieu dynamique où les élèves sont amenés à circuler sans contrainte afin de favoriser imagination et créativité tout en développant les usages du numérique mobile. Ces espaces d'apprentissage ouverts et modulables sont agrémentés de mobiliers éclectiques s'adaptant à de nouvelles postures de travail et d'une esthétique stimulant le plaisir d'apprendre.

**Lettre ÉduNum proposée par la direction du numérique pour l'éducation
Bureau de l'accompagnement des usages et de l'expérience utilisateur
DNE - TN3**

✉ [Contact courriel](#)

Vous recevez cette lettre car vous êtes abonné à la lettre en arts plastiques

Souhaitez-vous continuer à recevoir
la lettre ÉduNum en arts plastiques?

[Abonnement/Désabonnement](#)

À tout moment, vous disposez d'un droit d'accès, de rectification et de suppression des données qui vous concernent (articles 15 et suivants du RGPD). Pour consulter nos mentions légales, [cliquez ici](#).

ISSN 2739-8854 (en ligne)