



Tom Galle et Moises Sanabria. — «Smoke Macbook» (Fumée MacBook), 2017

La classe numérique

Comment s'intègre le numérique dans la classe d'arts plastiques ; les technologies et supports du numérique, les nouvelles postures, les nouvelles temporalités de travail et les nouvelles manières de diffuser les travaux au lycée ?

Sous la direction de Monsieur Philippe Baryga – MCF didactique de l'art

**RIOU Alexiane
Master 2 MEEF Arts Plastiques
Université Bordeaux Montaigne (à Pessac)
Année de soutenance 2019**

26 avril 2019

Table des matières

| | |
|--|----|
| Introduction : | 3 |
| I. La classe d'arts plastiques à l'ère du numérique..... | 8 |
| I.1. La modification de l'espace de la classe arts plastiques. | 8 |
| I.2. Le numérique et la classe inversée. | 13 |
| I.3. Les outils et techniques numériques. | 17 |
| I.4. Un lieu d'enseignement et d'apprentissage. | 24 |
| II. Les nouvelles temporalités de travail et les nouvelles postures..... | 25 |
| II.1. Le processus de réalisation numérique. | 25 |
| II.2. La temporalité de l'élève en arts plastiques. | 28 |
| II.3. Le corps de l'élève, geste, posture..... | 33 |
| II.4. L'évaluation numérique en arts plastiques. | 36 |
| III. Le schéma éducatif en arts plastiques numériques. | 38 |
| III.1. Les fondamentaux de la formation de l'élève en arts plastiques numériques. | 38 |
| III.2. Limite et infinitude du numérique en arts plastiques. | 48 |
| III.3. L'utilisation des ressources numériques comme outil et langage par les élèves. | 50 |
| III.4. Les obstacles et réticences face au numérique en arts plastiques. | 53 |
| III.5. Les projets numériques formateurs pour les élèves. | 59 |
| Conclusion | 62 |

Introduction :

L'objet de ce mémoire vise à répondre à la question de savoir comment s'intègre le numérique dans la classe d'arts plastiques. Il portera sur les technologies et supports du numérique, les nouvelles postures, les nouvelles temporalités de travail et les nouvelles manières de diffuser les travaux au lycée.

Je m'appuierai principalement sur l'expérience que j'ai menée au lycée Magendie à Bordeaux, qui m'a permis de voir comment l'introduction du numérique au lycée permet de faire évoluer l'enseignement des arts plastiques propagé en vue de l'acquisition par les élèves d'un ensemble de connaissances, compétences et valeurs.

J'exposerai comment les élèves s'adaptent au numérique en modifiant leur relation au professeur et à la spatialité de la classe, leur posture mais aussi leur faculté de création.

Autrement dit, comment, pour eux, le numérique peut-il devenir un langage, un outil, un support artistique ?

Je chercherai aussi à voir comment les élèves vivent ce nouveau médium par rapport à un certain nombre d'enseignements traditionnels des arts plastiques.

Mon expérience s'est déroulée sur cinq mois, de novembre 2018 à mars 2019, avec trois classes, la première de 1^{ères} Facultatifs, la seconde de terminales Spécialités et la troisième de 1^{ères} Spécialités. Des cours de trois heures ont eu lieu le lundi pour les Terminales Spécialité et le mercredi après-midi pour les 1^{ères} Facultatifs et des cours en ligne pour les 1^{ères} Spécialités. La classe était déjà organisée en atelier et disposait de plusieurs ordinateurs. La classe d'arts plastiques du lycée Magendie se trouve excentrée du reste de l'établissement scolaire en sous-sol.

Le lycée Magendie est un lycée d'arts appliqués renommé dans lequel des élèves d'autres régions et de différents horizons viennent suivre la section STD2A (Sciences et technologie du Design et des Arts Appliqués). L'option arts plastiques est moins privilégiée.

Mon tuteur est référent numérique dans cet établissement scolaire, ce qui m'a permis de bénéficier de son expérience sous cet angle.

Je me suis particulièrement entretenue avec trois personnes qualifiées dans le domaine de l'enseignement des arts plastiques, M. Caussé, professeur d'arts plastiques au lycée Magendie, tuteur de stage et référent numérique, un artiste-intervenant au lycée ainsi qu'une fonctionnaire stagiaire en arts plastiques au collège d'Arzacq. Je les ai choisis pour leur proximité avec le champ de mon travail et parce que chacun d'entre eux abordait le numérique en classe d'arts plastiques avec des statuts et des points de vue bien différents.

Je me suis d'abord appuyée sur des livres (ceux de M. Bidaine et de MM. Edmond Couchot et Norbert Hillaire) et des revues (cahiers pédagogiques) dont j'avais eu connaissance et j'en ai approfondi la lecture, et sur des ouvrages et articles plus spécifiques, que j'ai découverts (ceux de Anne-Marie Duguet, de John Dewey..) au cours de mes recherches.

J'ai tenté des expériences comme la mise en ligne de mes cours ou en modifiant la spatialité de la classe d'arts plastiques.

On peut qualifier d'art numérique toute forme d'art reposant totalement ou partiellement sur la technologie numérique.

Il passe nécessairement par l'utilisation d'un ordinateur dans un contexte spatio-temporel. Ici ce sera la classe pendant les heures de cours.

La numérisation, ou digitalisation (de l'anglais digit chiffre) est la conversion des informations d'un support (texte littéral, image, audio, vidéo) ou d'un signal électrique en données numériques (codage binaire 0 et 1) que des dispositifs électroniques et informatiques peuvent traiter. Celle-ci permettra aussi de stocker puis de diffuser et enfin de transporter les données, c'est-à-dire les informations originales du support.

Le numérique sera appréhendé dans la classe d'arts plastiques au regard de la technologie mais aussi du support ou des supports qui entrent dans la présentation ou le dispositif des

œuvres, dès lors que l'œuvre figurera, par exemple s'il s'agit d'une image, sur un support, tel que l'écran ou les écrans de l'ordinateur, de la télévision, d'un smartphone.

Dans l'art numérique la frontière se brouille entre le créateur, la production et le spectateur ou récepteur.

Pour les élèves, le numérique ce sont les appareils électroniques avec un écran qui peuvent interagir avec nous, qui permettent de projeter et diffuser des références artistiques.

L'art numérique a vu le jour dans les années 60¹. On ne peut dès lors plus parler de nouvel art mais d'art novateur. Aujourd'hui, il n'est plus ignoré par le monde de l'art contemporain et certaines œuvres connaissent un grand retentissement, il ne saurait donc rester hors de l'enseignement.

Cet art, en plein essor, introduit de profonds bouleversements dans les modes de production, de diffusion et de conservation des œuvres d'art.

Dans un ouvrage de 2003, intitulé *L'art numérique*, Edmond Couchot et Norbert Hillaire retracent l'histoire de cet art, en dressent le panorama mondial à cette époque, et en relèvent les nouvelles tendances, notamment :

- La possibilité de mélanger le réel et le virtuel à l'aide de techniques numériques. Cette possibilité a d'abord permis de prolonger et d'enrichir la technique du collage et l'incrustation déjà utilisés dans les anciens médias (arts graphiques, photos, vidéos).
- Les artistes et les machines : Automates, créatures et cyborgs (Un cyborg, de l'anglais « *cybernetic organism* », est un être humain qui a reçu des greffes).
- L'expérience sans intentionnalité.
- Les hybrides notamment entre les techniques traditionnelles des arts plastiques et les techniques numériques.

¹ Les premiers artistes numériques sont Frieder Nake qui a fait des signes sur ordinateur et qui a obtenu en 1923, le premier prix du concours Computer and Automation qui est l'un des tout premiers concours de dessin numérique et N.Noll qui a fait un combinatoire de lignes droites avec variations aléatoires, *Vertical Horizontal Number Three*. La toute première artiste numérique à être reconnue comme tel est Vera Molnar car, grâce à la palette graphique, elle retrouve la main dans l'art. Elle dédie son esthétique au hasard. L'un des premiers artistes à utiliser la tablette graphique est David Em.

- La transformation des données comme forme d'art. Le Mapping Art comme le Ready-made.
- L'existence d'un champ spécifique de communication des arts plastiques numériques.
- L'installation d'un musée interactif.

L'art numérique a pris différents noms dans l'histoire de l'art : art informatique ; art à ordinateur ; cyber art ; art en réseau.

Le numérique est très vaste et regroupe plusieurs choses : l'image de synthèse, les dispositifs interactifs, les multi et hypermédias, l'art sur réseau (le net-art), la réalité virtuelle, la réalité augmentée, l'audiovisuel, l'art génératif et la photographie.

L'image non numérique c'est le résultat d'un enregistrement d'une trace matérielle (pigment, encre...) c'est un processus physique. L'image numérique c'est la couleur + la lumière = matrice en 2D de points lumineux et colorés, ce sont les pixels².

Jean Pierre Balpe³ définit l'art numérique comme un art qui se réalise en principe hors de toute matérialité mais ne peut pas exister sans la matérialité de son support technique: deux notions contradictoires, qui forment la logique même de l'œuvre numérique.

Mais la particularité du numérique ne se trouve pas dans son immatérialité mais dans sa programmabilité⁴, c'est-à-dire dans la capacité d'un traitement d'un ensemble d'informations par l'unité centrale de l'ordinateur.

Le numérique est immatériel, c'est toute une vie artificielle, avec des galeries virtuelles, des personnes derrière leur écran, des interactions différentes avec notre environnement, des postures et des gestes différents, des temporalités infinies.

Le web est un espace de réflexion pédagogique, de la recherche artistique à l'éducation aux médias et à l'information jusqu'à la diffusion et présentation des productions.

² Cours de vidéo M. Baudier à l'Ecole Supérieure de Réalisation Audiovisuelle (ESRA), Paris, 2013.

³ Balpe Jean-Pierre (dir.), L'art et le numérique, Les cahiers du numérique, Vol. 1, n°4, 2000, Edition Hermès science publications, Collection Technologies et cultures, France, 24 Novembre 2000.

⁴ Couchot Edmond et Hillaire Norbert « *L'art numérique - Comment la technologie vient au monde de l'art* », Edition Flammarion, Collection Champs Arts, Dupli-Print (95) France, 2 mars 2009, pages 25 et 26.

Ainsi, à partir des outils numériques, en passant par les projets numériques des élèves et en finissant par la classe virtuelle, je parlerai du changement de la modularité de la classe d'arts plastiques.

Enfin, il n'y a pas encore beaucoup de lieux fixes, de musées, de centres d'art dédiés aux créations entièrement numériques. Mais cela vient petit à petit, il en va ainsi de l'exposition Team Lab présentée en juillet 2018 à la Villette qui a obtenu un succès inattendu.

Le premier musée numérique à Paris a ouvert ses portes le 13 avril 2018 sous le nom d'Atelier des Lumières. La première exposition a été consacrée à Gustave Klimt⁵.

Un prérequis de l'enseignement des arts plastiques me paraît pouvoir être admis : 1. Savoir s'informer (moteur de recherche, l'accueil d'artistes). 2. Savoir expérimenter, produire, réaliser, créer (travailler avec des lieux existants en les modifiant, identification de nouveaux lieux notamment virtuels, aide à la création et commande, utiliser les outils numériques,). 3. Savoir diffuser, montrer, transmettre (supports, création d'un réseau de ressources).

Le lycée introduit une approche plus spécifique des évolutions des arts plastiques à l'ère du numérique. Toutefois, les apprentissages ne se confondent pas avec un apprentissage isolé d'un art numérique. Il s'agit de faire appréhender aux élèves le numérique comme technique, comme instrument, comme matériau qui se manipule et s'interroge dans une intention artistique et donc non strictement dans des usages de logiciels de traitement des images.

Ma réflexion sera organisée autour de trois axes, la classe physique et environnementale d'arts plastiques numériques, l'élève en arts plastiques sous l'angle de sa pratique et de son évaluation et enfin le schéma éducatif en arts plastiques numériques.

⁵ Il est intéressant d'observer que cette première exposition crée un lien entre les arts classiques et les arts numériques.

I. La classe d'arts plastiques à l'ère du numérique.

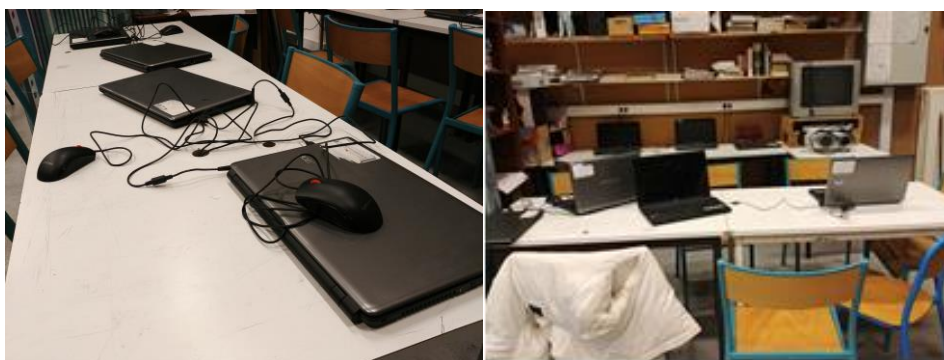
I.1. La modification de l'espace de la classe arts plastiques.

I.1.1. La modularité de la classe et des espaces pour apprendre à l'ère du numérique.

Ce qui est intéressant dans la classe d'arts plastiques numérique, c'est cette dimension d'atelier numérique, c'est-à-dire une nouvelle organisation de travail. J'ai disposé l'espace de la classe en sous espaces, qui peuvent, eux-mêmes, être des pôles de fabrications différentes⁶.

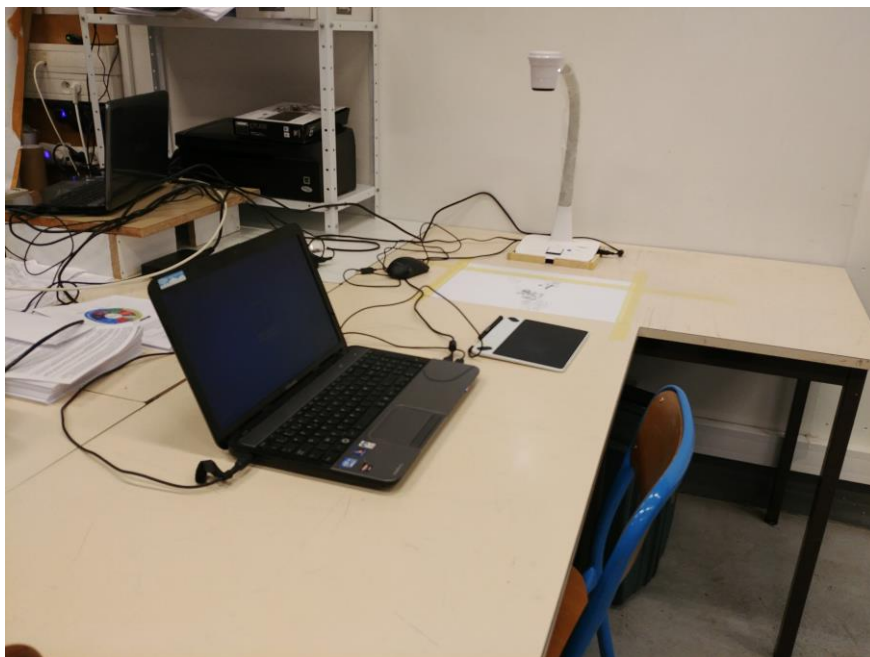
La classe est découpée en trois sous-espaces et huit pôles ; l'élève passe d'un sous-espace à l'autre :

- sous-espace 1 : la phase préparatoire, avec le pôle de recherche qui comprend des ordinateurs pour rechercher des ressources utiles au projet et le pôle de réflexion avec des tables et des chaises en îlots ;
- sous-espace 2 : la production : le pôle d'outillage avec le matériel de conception (ordinateurs, tablettes, caméra, appareil photographique etc.), et le pôle animation avec un ordinateur, une tablette graphique et visionneuse ;
- sous-espace 3 : la projection/la diffusion avec le pôle fond blanc, disposant d'un vidéoprojecteur relié directement à un ordinateur, et le pôle cube blanc, qui peut faire office de mini salle de cinéma avec un projecteur et des chaises.



Photographie Alexiane Riou : Pôle de recherche comprenant les ordinateurs dans la classe au lycée Magendie, Février 2019.

⁶ J'écarte dans mon exposé le cas où les arts plastiques s'exerceraient dans une salle d'ordinateurs multi-matières.



Photographie de Riou Alexiane, pôle animation avec un ordinateur, une tablette graphique et une visionneuse, salle d'arts plastiques au lycée Magendie à Bordeaux, Février 2019.

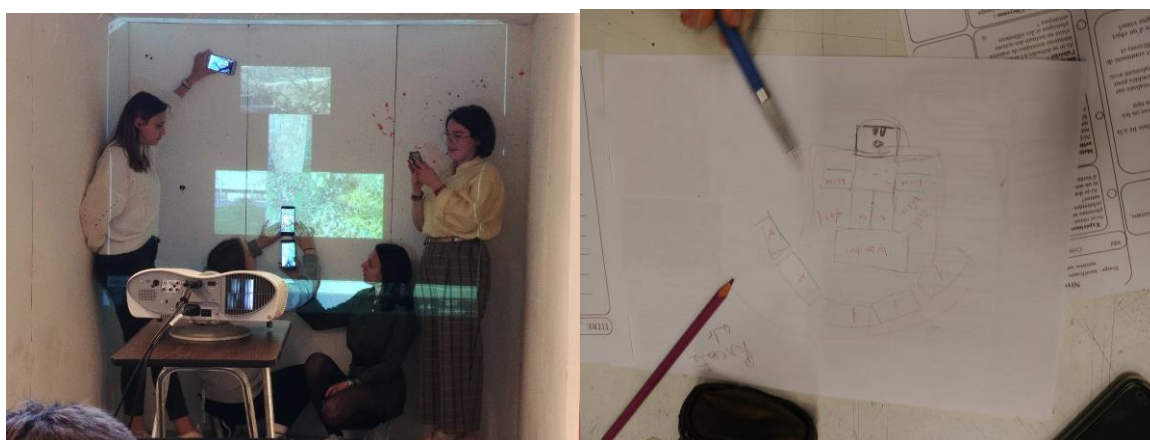


Photographie de Riou Alexiane, pôle cube blanc, salle d'arts plastiques au lycée Magendie à Bordeaux, Février 2019.

Ces pôles sont concrètement répartis par groupes de tables, mis en îlots où les élèves se voient attribuer une tâche, chacun d'entre eux ayant une contribution dans une équipe de travail visant à atteindre un but commun.

Les élèves peuvent circuler dans un espace libre dans la classe d'arts plastiques, choisir le pôle le mieux adapté à leur projet, se déplacer, communiquer, interagir ce qui permet une véritable solidarité dans la classe : certains s'aident, d'autres font leurs premiers pas sur le logiciel de montage vidéo, tout cela pour un même sujet, dans un même groupe ; ils se répartissent les tâches.

L'idée de pôles dans la classe favorise un travail collaboratif et coopératif⁷, avec des échanges et de la communication de l'élève avec ses condisciples, comme j'ai pu le mettre en place dans un exercice de réalisation d'un « polyptyque d'écrans ».



Photographies d'Alexiane Riou, pôle cube blanc, et, pôle de réflexion, salle d'arts plastiques au lycée Magendie à Bordeaux, mars 2019.

L'exercice exigeait une coopération entre les quatre élèves pour pouvoir répondre au sujet proposé : le premier élève s'est occupé de concevoir le script et la forme du polyptyque dans le pôle de réflexion, le deuxième devait écrire le scénario et faire des repérages de lieux dans le lycée dans le pôle réflexion, le troisième devait faire des recherches pour la présentation orale du projet, en incluant des références artistiques obtenues dans le pôle recherche, et le dernier devait effectuer le montage des différentes images du polyptyque dans le pôle outillage. Ils ont dû présenter à la classe, en complémentarité, l'intégralité du projet dans le pôle cube blanc.

⁷ Les projets collaboratifs : une personne conçoit le projet, d'autres personnes l'aident, tout le monde a la même compétence. Les projets numériques coopératifs : tous les individus ont des relations interactives, ils n'ont pas les mêmes compétences, chacun apprend quelques choses à l'issue du projet.



Photographie Riou Alexiane, groupe d'élèves s'aidant avec le logiciel de montage Windows Movie Maker pendant la séquence « Polyptyque d'écrans », élèves de 1^{ère} Facultatif arts plastiques au lycée Magendie à Bordeaux, Février 2018.

Au final, l'intérêt de cette disposition est que l'élève passe de la recherche à la production et à la diffusion, en ayant la possibilité de bouger, sortir de la classe, communiquer avec l'extérieur pour filmer, faire des recherches, passer à l'étape suivante puis revenir au pôle recherche par exemple. Le but est de favoriser l'autonomie de l'élève grâce aux pôles en se basant sur un espace de classe qui imite les différentes préparations d'une production finale en audiovisuel. Et aussi d'avoir des espaces ouverts.

L'espace de la classe peut d'ailleurs être étendu. Ainsi, l'attitude des élèves est modifiée⁸, par exemple, lorsque nous avons fait la prise de son avec un groupe d'élèves, nous sommes allés dans une autre salle que celle des arts plastiques, qui serait plus propice et plus insonorisée que la classe d'arts plastiques où les élèves s'agitent, le plafond étant très haut et la pièce très grande.

⁸ Sans aller jusqu'à une proxémique, on observe bien une modification des relations spatiales qu'entretiennent les élèves entre eux et des significations non verbalisées qu'ils en retirent.

Toutefois, les élèves peuvent importer des vidéos de l'extérieur ou utiliser des vidéos qu'ils ont enregistrées sur leur smartphone, ce qui modifie parfois l'importance ou le rôle de certains pôles.

I.1.2 La technologie numérique de la classe d'arts plastiques dans l'environnement du lycée

Le rôle et l'implication du chef d'établissement revêtent une importance de premier plan, dès lors que l'acquisition de matériel relève de sa compétence et de sa vision de la place des arts plastiques dans l'enseignement général ; de même l'interaction entre la classe d'arts plastiques et les classes d'autres enseignements ne peuvent véritablement intervenir que par ses décisions. En pratique, au lycée Magendie, le chef d'établissement délègue une partie de ses compétences, comme le choix du matériel, au professeur d'arts plastiques.

Est emblématique l'exemple de la classe d'arts plastiques qui, n'eût été la vigilance du professeur d'arts plastiques, n'aurait pas figuré sur les affiches⁹ « portes ouvertes », pourtant relues et validées par le chef d'établissement et par le conseil d'administration, ce qui n'aurait jamais été le cas de la section STD2A . Alors que peut-il en être des moyens technologiques alloués à la section arts plastiques ?

Bruno Devauchelle faisait remarquer que « dans l'histoire de l'informatisation de l'enseignement scolaire, on a vu progressivement monter une vague qui appelait de ses vœux qu'il y ait un appareil par élève. Combien d'entretiens, de revendications, de propositions de personnels enseignants déclarant qu'il n'y avait pas assez de machines par rapport au nombre d'élèves. Quand dans un établissement, les matériels ne sont accessibles que sur réservation de la salle dans laquelle ils sont installés, on s'aperçoit rapidement qu'il y a un goulet d'étranglement des usages : passer par une réservation suppose une forte programmation en amont, de plus les salles équipées ne sont pas forcément adaptées aux pédagogies souhaitées. Ajoutons à cela que de nombreuses défaillances techniques amenaient les salles à ne pas être totalement opérationnelles. En d'autres termes, il y a longtemps que l'idée d'une machine par élève est dans l'arrière-plan de la réflexion sur l'utilisation du numérique à l'école, mais qu'elle ne se traduit pas dans la réalité du quotidien. Aujourd'hui ce vœu est en voie de se réaliser

⁹ Voir affiche en annexe 5.

mais pas vraiment comme on l'a prévu, du moins dans nombre de lieux dont certains n'ont tout simplement pas les moyens de s'équiper »¹⁰.

Au lycée Magendie, M. Caussé, professeur d'arts plastiques, dispose d'un projecteur, d'une visionneuse dans le pôle animation, de baffles lui permettant d'insister sur l'aspect technique des projets.

Un artiste-intervenant, M. Moukarzel, venu pour un projet numérique en novembre 2018 avec les terminales spécialités, a trouvé que c'était difficile de travailler l'hybridation avec les élèves par manque de moyens de l'établissement scolaire, même au lycée Magendie, qu'il considère comme un établissement privilégié.

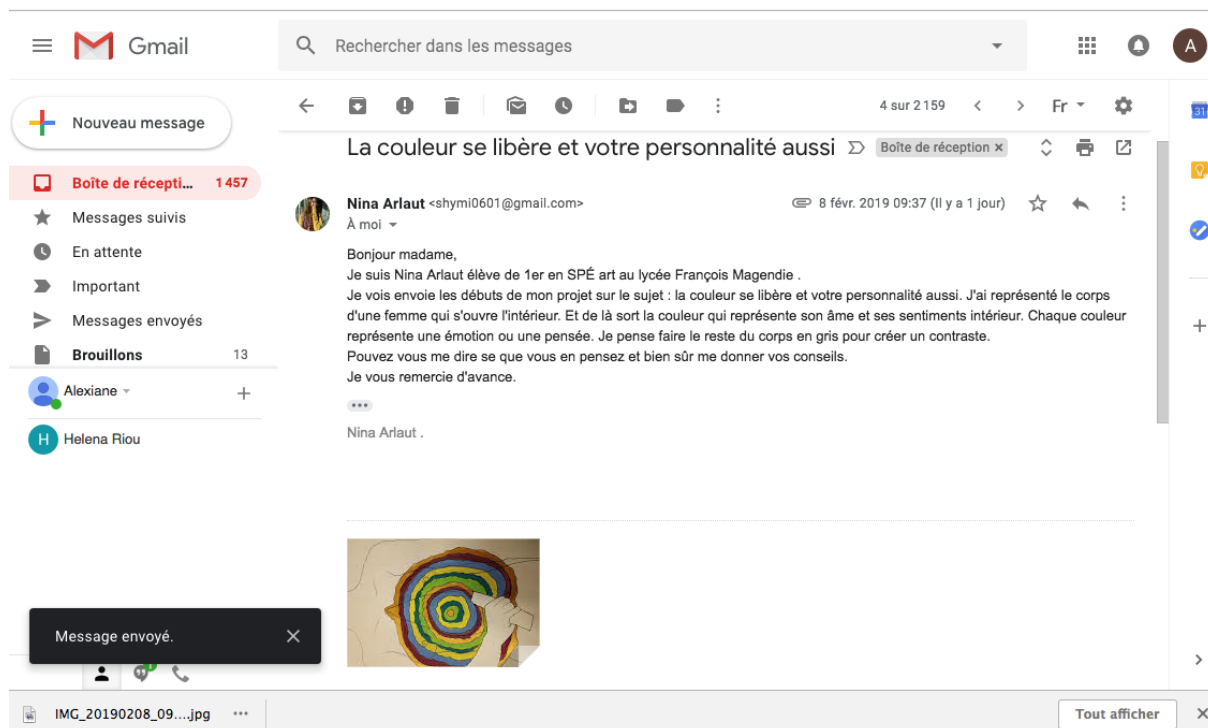
Enfin, la connexion internet a du mal à s'établir, du fait que la salle de classe se trouve au sous-sol du lycée Magendie, ce qui restreint le champ des possibilités de pratique numérique.

I.2. Le numérique et la classe inversée.

La technologie numérique permet d'approfondir le concept de la classe inversée, en testant les élèves qui ont visionné avant d'aller en classe le cours que j'avais mis en ligne. Le professeur devient alors non seulement le maître qui dispense le savoir, mais aussi le pédagogue avec lequel les élèves discutent du projet en lui posant des questions ; le professeur apporte des réponses, et l'animation du cours est alors constituée par un débat entre le professeur et les élèves.

Au lycée Magendie, j'ai mené une expérience particulière auprès d'une classe de 1ère spécialité qui devait réaliser un sujet sur la couleur via seulement des explications écrites sur Pronote et une vidéo en ligne mise à disposition sur cette plateforme ; les documents étaient mis en pièces jointes et les élèves devaient les imprimer pour me rendre leur travail à une date précise en mains propres, sans que je ne les ai eus en classe.

¹⁰ Bruno Devauchelle, article « Différencier avec le numérique ? », chronique de Bruno Devauchelle, octobre 2014.



Capture d'écran de l'ordinateur de Riou Alexiane, échange par mail avec une élève de 1^{ère} Spécialité au lycée Magendie sur le sujet couleur, 8 Février 2019.

S'ils avaient des questions, ils ont pu me contacter via mon adresse mail. Ce sont donc des élèves que je ne connaissais pas et que j'ai vus pour la première fois le jour du rendu. Dans une autre classe de 1^{ère} facultative, j'ai refait exactement la même séquence de cours mais en présentiel cette fois-ci :

La séquence de cours tout en ligne, modifie tout l'espace de la classe qui n'existe plus.

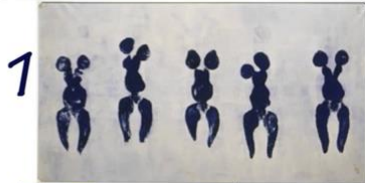
LA COULEUR SE LIBERE ET VOTRE PERSONNALITÉ AUSSI

Nom Prénom Classe Cartel

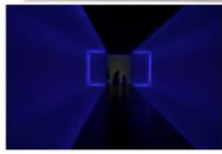
La couleur se libère et votre personnalité aussi

En quoi la couleur peut-elle être une valeur expressive en ayant la possibilité de faire sens ?

Vous êtes un artiste qui détient la/les seul(s) couleur(s) dans le monde, vous devez trouver un moyen de la propager, jouer avec l'espace, faire ressentir des émotions par la/les couleur(s) en lien ou indépendamment de la forme figurative pour changer le monde culturel. A l'aide de médium(s) divers (numérique, feutres, crayons, peintures etc.) vous créez une production accompagnée d'un argumentaire (environ 10 lignes).



Yves Klein, *Anthropométrie de l'époque bleue*, 1960. Peinture IKB pigment pur et résine synthétique sur papier manouffé sur toile, 156,8 x 282,5 cm, Paris.



James Turrell, *The Light Inside* 1999. Néon et lumière ambiante, 335,3 x 624,8 x 3396,6 cm, bâtiment Audrey Jones Beck II 24 Wilson Gallery.



Alexei von Jawlensky, *Tête de femme*, vers 1917-18. Huile sur carton toilé, 36,2 cm x 27,2 cm, Cologne, Musée Ludwig.

Evaluation

Composantes Expressives : Ai-je réussi à donner une valeur expressive à ma production grâce à sa propagation, son espace et son sens ? /7

Composantes Techniques : Ai-je su maîtriser le choix et la mise en oeuvre des différents composants de la réalisation, au regard de mon intention/argumentaire (support, médium, geste, couleur, présentation-diffusion) ? /7

Composante Culturelle : Ai-je utilisé des notions plastiques et su citer quelques références artistiques dans un court texte expliquant mon travail ? /6

Vocabulaire

Contraste : Ce sont deux éléments côte à côte qui s'opposent.

Libération de la couleur : La couleur prime sur le sujet pour s'étendre en dehors des limites de l'oeuvre.

Rupture du ton local : La couleur n'est pas réaliste (exemple : corps bleu, herbe rouge etc.), elle permet d'exprimer une idée, un sentiment.

Sentiment spatial : ressenti.

CONTRAINTES :

- PROPAGER/RÉPANDRE

-VALEUR EXPRESSIVE



Capture d'écran Alexiane Riou, vidéo en ligne de ma séquence sur la couleur, novembre 2018.



Photographie d'une production d'une élève de 1^{ère} Spécialité Arts plastiques au lycée Magendie à Bordeaux ayant traité le sujet couleur uniquement en ligne, Février 2019.



Photographie d'une production d'un élève de 1^{ère} Facultatif Arts plastiques au lycée Magendie à Bordeaux ayant traité le même sujet couleur en présentiel, Décembre 2018.

J'ai constaté que les élèves ayant fait le cours sur la couleur seulement en ligne avaient rendu des travaux plus petits (max. format A4) que ceux des élèves ayant eu le cours en présentiel (certains ont pris toute une pièce). Dans l'ensemble, les travaux des élèves ayant eu le cours en ligne n'ont pas réussi à tenir des courts délais de production, l'exécution et la réflexion sur le sujet ont été manifestement peu habiles. Les élèves ayant eu les cours en ligne ont répondu au sujet de manière plus littérale contrairement aux 1^{ères} Facultatifs.

D'ailleurs, une élève, qui avait seulement suivi les cours en ligne et ayant traité le sujet sur « la libération de la couleur », ayant répondu à mon questionnaire (en annexe 9), a clairement exprimé la nécessité de combiner les cours en ligne et les cours en présentiels, notamment en soulignant l'importance du rapport humain et celle de l'aide du professeur, qu'elle a ressentie à cette occasion.

Il n'a pas été possible, en ce qui concerne les élèves qui avaient seulement reçu un cours en ligne, de procéder à une évaluation différenciée, c'est-à-dire en prenant en compte une appréciation sur chacune des phases d'appropriation des savoirs et de leur mise en œuvre, puisque je ne les ai jamais vus en classe. Il s'est donc agi d'une évaluation objective et globale sur le travail définitif.

Selon M. Moukarzel, Artiste-intervenant numérique au lycée Magendie, il faudrait même que les élèves aient davantage de temps chaque semaine avec le professeur d'arts plastiques, dès lors qu'une plus grande pratique avec celui-ci crée une proximité naturelle et l'institution n'en devient que plus agréable. Il faut aménager des temps longs avec les lycéens pour travailler cette proximité. La technologie rapproche l'élève du professeur car sa présence est structurante.

Il m'apparaît donc peu concluant d'envisager seulement un cours en ligne. J'ai pu constater qu'un cours en ligne combiné à des séances en classe fonctionnait très bien à la fois pour les élèves et pour moi-même.

De plus, la mise à disposition des élèves de la vidéo, résumant le cours sur Pronote, permet une visibilité auprès des parents, du chef d'établissement et présente l'avantage, pour les élèves absents, de récupérer le cours.

I.3. Les outils et techniques numériques.

1.3.1 Les établissements scolaires sont souvent dépourvus de budget et il est alors difficile d'acheter du matériel numérique qui reste coûteux et fragile. Les élèves sont nés avec le numérique et manipulent au quotidien des outils numériques. Il est donc possible de faire usage en classe du propre matériel des élèves, qui peuvent ainsi utiliser leur téléphone portable ou leur tablette graphique, ordinateur portable. Ces outils leur sont familiers et ils sont davantage à l'aise avec leur propre matériel, qu'ils maîtrisent déjà. Cela permet de gagner du temps dans le projet et aussi d'aider à ce que l'élève soit moins déstabilisé devant ces technologies numériques¹¹.

¹¹ Bruno Devauchelle : « C'est de plus en plus souvent l'équipement personnel des élèves qui vient installer cette possibilité, remplaçant ainsi la faiblesse des financements collectifs. Cahiers pédagogiques « Le numérique à

Le projet BYOD¹² consiste en ce que ce sont les élèves qui apportent leur propre matériel numérique, palliant le budget limité de l'Éducation nationale.

C'est pour cette raison qu'en février 2019 j'ai tenté avec les élèves de 1ère facultative l'expérience d'une séquence intégrant leur propre matériel numérique.

Nous avons commencé une séquence intitulée « Polyptyque d'écrans ». Au début de la séquence, je leur ai montré un retable de Jan Van Eyck, *Le retable de l'agneau mystique*, 1432. J'ai insisté sur ce qui faisait la définition d'un polyptyque et ce qui en faisait l'unité¹³.

La séquence conçue en deux séances seulement a donc été réalisée en un temps très court. Comme je ne peux pas toujours vérifier si les élèves utilisent bien, en classe, leur téléphone portable ou autres appareils numériques pour travailler, la rapidité de la réalisation présentait le mérite d'éviter que l'élève se disperse à des fins personnelles.

Les élèves devaient photographier et/ou filmer avec leur téléphone portable ou autres appareils un extrait de scène fictive située au lycée, comme ils le voulaient, et devaient ensuite se relier aux autres élèves pour raconter une histoire cohérente et par des moyens numériques (logiciel Gimp et Windows Movie Maker) ; il s'agissait dès lors de donner une cohérence et une lisibilité à leur narration, tout en restant, chacun, sur un écran individuel.

La majorité de la classe n'a pas tout de suite compris l'intérêt de la séquence, car ils pensaient que ce serait assez facile, dès lors qu'ils utilisaient habituellement leur téléphone portable.

Trois groupes, respectivement de quatre, cinq et six élèves, se sont constitués par affinité, ces groupes se sont formés spontanément, car les élèves se connaissaient depuis longtemps et avaient l'habitude de travailler ensemble.

l'école », Coordonné par Serge Pouts-Lajus, Octobre 2006.

¹² BYOD : « Bring Your Own Device » ou avec « Apportez Votre Équipement personnel de Communication » à l'École désigne l'usage, dans le cadre scolaire, d'un équipement numérique personnel dont la responsabilité ne relève ni de l'État ni de la collectivité. Ministère de l'Éducation Nationale – Guide des projets pédagogiques s'appuyant sur le BYOD, mars 2018.

¹³ Voir annexe 10.

Ils ont rapidement pu se répartir les tâches, grâce à un précédent travail de groupe, et au début il s'est produit une certaine effervescence, avec beaucoup de déplacements tant des élèves eux-mêmes que du matériel, à la fois dans l'espace de la classe et à l'extérieur.



Photographie de la phase exploratoire du sujet « Polyptyque d'écrans » avec les élèves de 1^{ère} Facultatif Arts plastiques au lycée Magendie à Bordeaux, Février 2018.

Deux élèves sur quinze ne disposaient pas de téléphone portable, trois avaient leur propre ordinateur ou tablette. J'ai alors jugé que certains d'entre eux pouvaient emprunter le matériel de la classe ou bien travailler principalement sur le pôle réflexion, puisque cette séquence nécessitait de trouver l'histoire, faire le script, faire les vidéos et photographies et ensuite travailler la présentation du polyptyque d'écrans et enfin préparer l'oral.

Un groupe s'est trouvé confronté à l'arrivée de deux nouveaux élèves en cours de projet, ils ont dû remettre en question leur projet en un laps de temps très court afin de prendre en compte l'avis de leurs nouveaux camarades.

Les deux autres groupes ont fait face à l'absence d'élèves, dans leur groupe, le jour de la présentation orale, ce qui les a amenés à refaire le dispositif du polyptyque une heure avant celle-ci.

Pour la réalisation elle-même, les élèves qui avaient filmé sur leur téléphone portable une scène, se sont d'abord demandé comment la transférer sur l'ordinateur pour faire un montage vidéo, ils ont alors imaginé plusieurs stratégies, comme par exemple le câble de la batterie pour recharger le téléphone portable relié à l'ordinateur ou l'envoi de la scène par We Transfer.

J'ai remarqué qu'au début de la séquence, ils avaient essentiellement pris des photos. Une seule élève avait réalisé de la vidéo, j'ai donc demandé à ses camarades pourquoi ils n'en avaient pas faits, ils m'ont répondu qu'au moyen de la vidéo, on ne pouvait pas contrôler les imprévus, les accidents, contrairement à la photographie où l'on pouvait contrôler le cadre, l'ambiance, le moment le plus propice pour la prendre. Les photographies c'est l'instant T, c'est un beau cadrage, bien maîtrisé sans accident.

Les élèves avaient, au début, pris plusieurs photographies, mais devaient choisir une seule image par personne lors de la verbalisation, et il leur a été difficile d'effectuer un choix. De même, il leur est apparu difficile d'effectuer des retouches d'images, certains d'entre eux ayant des préjugés sur la complexité des logiciels de montage, mais ils ont surmonté aisément la difficulté grâce à la coopération.

J'ai constaté également que certains élèves utilisaient le logiciel Windows Movie Maker, en travaillant sur une toute petite vignette et non en plein écran, ce qui a, d'une part, pu affecter le travail de groupe et, d'autre part, compliqué leur tâche.

Un des groupes, de quatre personnes, a eu du mal à travailler ensemble et s'est heurté à un problème d'appareils numériques, puisqu'il leur manquait un téléphone portable. Ils ont donc davantage travaillé leur présentation orale.

Un groupe a eu du mal à gérer la réalisation finale et la présentation orale ; ils ont donc, au contraire, principalement travaillé la production, oubliant toutefois des éléments essentiels comme celui de relier leur travail à des références artistiques.

Et même un groupe d'élèves, qui a utilisé l'ordinateur portable personnel de l'un d'eux, l'a vu tomber en panne de batterie en cours de séance et son possesseur avait oublié d'apporter le

chargeur de batterie. Ils ont dû revoir leur stratégie de travail pour faire un polyptyque d'écran.

Lors de la verbalisation, nous avons parlé des différents cadres, plans et nous avons énoncé les termes techniques associés, comme par exemple gros plan, plan américain, champ, hors-champ. Ont également été évoquées les notions d'atmosphère et de couleur pour donner du sens et un univers à l'espace capté.

En conclusion, il est apparu que cette séquence, grâce notamment aux nouveaux dispositifs de l'espace et à la mobilité des élèves comme du matériel, s'est révélée performante, parce qu'il s'est créé une relation, de confiance entre les élèves et moi-même.

Les élèves se sont montrés autonomes et responsables, ce qui leur a permis d'acquérir des compétences autant en arts plastiques numériques et, plus généralement, en arts plastiques, que comportementale et sociétale, comme par exemple de devoir faire des compromis, s'entraider, respecter les horaires, les lieux de l'établissement, le travail de ses camarades de classe.



Photographie de Riou Alexiane, les élèves de 1^{ère} Facultatif Arts Plastiques travaillant sur le sujet « Polyptyque d'écrans » avec un ordinateur, lycée Magendie à Bordeaux, Février 2019.

I.3.2. Mais quels outils numériques utiliser et pour quel apprentissage ?

Le numérique se caractérise par l'importance de l'interface entre l'ordinateur et logiciel d'un côté et l'utilisateur c'est-à-dire l'élève, de l'autre. Cela induit un mode de communication entre des entités qui n'utilisent pas le même langage, l'élève et l'ordinateur. Parfois les élèves ont du mal à traduire leur pensée sur un appareil numérique qui par certains aspects est plus fermé et par d'autres beaucoup plus large.

La séquence « Polyptyque d'écrans » a permis aux élèves de travailler le cadrage, le sens de lecture, la composition, le mouvement de la caméra, le changement de point de vue, l'exposition, le son durant des séances de verbalisation, recherche, production.



Photographie de Riou Alexiane, élève de 1^{ère} Facultatif Arts Plastiques travaillant le cadrage d'une photographie avec son téléphone portable dans la cour du lycée Magendie à Bordeaux, Février 2019.

1.3.3. L'effet du matériel sur l'enseignement des arts plastiques.

Pendant la réunion traAM¹⁴, j'ai eu une conversation avec l'un des tuteurs de professeurs stagiaires d'arts plastiques, qui m'a affirmé que depuis qu'il avait du matériel numérique et Instagram pour ses élèves, il trouvait que ceux-ci étaient davantage intéressés, réactifs, dynamiques et attentifs.

En fait, j'observe une accoutumance des élèves aux outils numériques, à leurs propriétés. Le système sensoriel de l'élève est constamment sollicité, il a donc développé des capacités d'habitude qui peuvent nuire à sa flexibilité. Ainsi par exemple il utilise l'appareil photo systématiquement de la même manière.

Selon une enquête effectuée en décembre 2018 au lycée Magendie sur des élèves de 1^{ères} Facultatifs¹⁵, ceux-ci ont exprimé l'idée que la tablette numérique les intéressait et qu'ils savaient l'utiliser.

Ils se sont montrés vivement intéressés par l'éventualité de remplacer les manuels et les documents papiers par des tablettes numériques plus commodes et plus rapides à des fins de recherche, de production et de diffusion, sans omettre ce qui n'est pas négligeable que cela allégerait leur cartable.

1.3.4. L'effet de l'équipement personnel des élèves dans l'enseignement des arts plastiques.

L'équipement personnel des élèves est aussi bien le symbole de l'individualisme que la potentialité de se différencier. Bruno Devauchelle a observé que : « Si le numérique,

¹⁴ Les TRaAM (travaux académiques mutualisés) permettent de construire une expertise qui contribue aux actions de formation et d'accompagnement des enseignants dans le cadre de la stratégie pour le numérique et les déclinaisons dans les académies. Fondée sur la mutualisation inter-académique, les TRaAMs s'appuient sur des expérimentations dans des classes ; ils associent les équipes académiques du 1^{er} et du 2nd degré à la réflexion et la production de ressources dans les Edu'bases.

Les synthèses élaborées en fin d'année par les groupes de travail mettent en évidence d'une part que le dispositif impulse une dynamique et d'autre part que les usages du numérique dans les pratiques pédagogiques disciplinaires sont source de développement à la fois de compétences disciplinaires mais aussi transdisciplinaires contribuant par là-même à la construction d'une culture numérique.

Les travaux qui sont présentés résultent de l'engagement de quelques 700 enseignants répartis sur l'ensemble du territoire, école, collège, lycée et post-bac (BTS) ainsi que sur 16 disciplines et enseignements. Ils représentent plus de 120 équipes engagées dans ce dispositif.

¹⁵ Voir en annexe 1.

personnel, facilite la différenciation, ... il faut que l'institution invite les enseignants à penser des pratiques pédagogiques qui la favorisent. Différencier n'est pas individualiser... »¹⁶.

Par ailleurs, lorsque les outils numériques sont personnels, le passage de l'ordinateur de l'élève à la maison et dans la classe lui permet d'évoluer d'un lieu à l'autre en gardant ses repères et une continuité dans son activité.

J'ai observé que lorsqu'ils avaient la possibilité d'utiliser l'ordinateur de la classe ou leur propre ordinateur personnel ils optaient pour leur matériel personnel.

1.4. Un lieu d'enseignement et d'apprentissage.

Dans les réponses données par les élèves à mon questionnaire, ils considèrent d'abord que la classe est autant un lieu de vie que d'apprentissage¹⁷.

De plus, il y a la manière propre du professeur d'enseigner qui peut à la fois appliquer le programme d'arts plastiques et faire partager sa culture personnelle, c'est-à-dire faire partager ses propres centres d'intérêt liés à la discipline, par exemple, pour moi le storyboard avant la production est très important parce que j'ai fait une école de cinéma et que cela permet ainsi aux élèves d'envisager une autre construction possible pour réaliser une production numérique.

J'observe également que les élèves connaissent des problèmes de concentration, que la présence d'un professeur dynamique et attentif permet de stimuler. Les élèves me l'ont d'ailleurs confirmé et les dialogues que j'entretiens avec eux contribuent à soutenir leur concentration.

¹⁶ Bruno Devauchelle, article « Différencier avec le numérique ? ». Cahiers pédagogiques « Le numérique à l'école », Coordonné par Serge Pouts-Lajus, Octobre 2006.

¹⁷ Questionnaire élèves de 1^{ère} Facultatif de décembre 2018.

II. Les nouvelles temporalités de travail et les nouvelles postures.

II.1. Le processus de réalisation numérique.

II.1.1. L'entrée du processus de réalisation numérique.

M. Mathieu Caussé, professeur d'arts plastiques et référent numérique au lycée Magendie, soulève d'abord une question d'ordre technique, « s'il ne sait pas manipuler l'outil informatique, l'élève restera « bloqué », ce qui n'est pas le cas avec le crayon. »

Il juge que la phase exploratoire pour apprendre le numérique est nécessaire « sachant toutefois que les élèves doivent avoir les mêmes réflexes avec les outils numériques et les outils « traditionnels ».

Certains élèves sont intuitifs et partent aisément à la découverte des fonctions et possibilités du numérique, d'autres ne cherchent aucunement à explorer les voies ouvertes par cette technologie pour faire progresser leur travail.

En général les élèves sont attentifs à réussir cette phase exploratoire. Dans le cas de la séquence « polyptyque d'écrans », ce sont ces essais qui ont permis d'arrêter les bons choix pour la conception générale de l'œuvre, en particulier de savoir si voulaient utiliser seulement des téléphones portables ou d'autres appareils numériques (tablettes, vidéoprojecteurs, ordinateurs).

Les essais, erreurs, phases exploratoires font partie intégrante de la classe d'arts plastiques. Ils permettent une solidarité entre les élèves, ils les aident à être dans une dynamique de travail et leur laisse un temps pour trouver la bonne voie pour la réalisation du projet.

L'entrée dans le processus numérique constitue donc une phase essentielle de la production.

II.1.2. La réflexivité du numérique.

Le numérique se prête à l'engagement actif de l'élève, c'est-à-dire à la mise en œuvre d'une approche associant la curiosité, le retour d'information, l'émotion et la correction des erreurs. Lorsqu'il est actif, l'élève effectue des prédictions, réfléchit à une réponse, l'anticipe avant qu'elle ne lui soit apportée. Ainsi « *La récompense (feed-back, renforcement positif) par une remarque qui encourage, une approbation, favorise, dans ce cas, la curiosité et la motivation. On sait, en outre, que l'enseignement trop explicite tue la curiosité (Bonawitz et al., 2011)¹⁸* ». Cette curiosité des élèves est précieuse dans le numérique qui en est à un stade exploratoire.

Dans la séquence polyptyque d'écrans, j'avais insisté sur l'unité des volets du polyptyque. Les élèves ont dû se projeter dans une œuvre unique et cohérente, alors qu'elle se créait à partir d'appareils indépendants a priori étanches entre eux. Ils ont dû faire un effort pour prévoir à l'avance leur réalisation finale, c'est-à-dire ne pas laisser faire l'aléatoire ou le hasard.

Ils se sont ainsi montrés très curieux de cette entreprise et, au final, tous les groupes ont été heureusement surpris du résultat.

II.1.3. La verbalisation en art numérique.

La verbalisation a lieu dans l'enseignement des arts plastiques non numérique. Elle garde toute sa place pour les productions numériques ou/et « tout numérique ».

M. Moukarzel attend de la verbalisation, dans le numérique comme dans les arts plastiques en général, la réflexivité de l'élève, d'aller vers l'autre. Par exemple, s'interroger sur « Qu'est-ce qu'il vient de se passer ? ». Il faut alors parler de l'intention et du ressenti de l'élève, d'exprimer un mélange d'expérience cognitive et d'immersion¹⁹.

Reste, selon lui, que la verbalisation présente un caractère collectif ; il faut donc être attentif à ce que les mots soient justes.

¹⁸ Olivier Houdé, « *L'école du cerveau* », Edition Mardaga, France, Mars 2018, page 112.

¹⁹ Entretien avec M. Moukarzel – 6 JANVIER 2019.

En effet, le vocabulaire numérique est très spécifique et très précis sur des notions nouvelles que les élèves croient connaître alors que ce n'est pas exactement le cas.

Par exemple, ils inventent des notions, telle que le « plan resserré » au lieu de gros plan, utilisent un langage vernaculaire ou familier, font des contresens comme contre-plongée au lieu de plongée.

Au final, il n'y a pas une grande différence entre la verbalisation quel que soit le médium mais il convient d'avoir une vigilance particulière et appropriée dans le domaine du numérique.

II.1.4. Le dialogue avec l'ordinateur.

L'élève se familiarise avec la notion d'interactivité. Le cas échéant, il ne sera plus seul avec sa réalisation. L'interactivité s'inscrit dans la suite logique de la nature de l'œuvre numérique. L'œuvre numérique est un objet informationnel, manipulable. L'œuvre interactive est un objet numérique manipulable en temps "réel" par quelqu'un ou "quelque chose" d'autre que son créateur.

Ainsi, un groupe d'élèves, par exemple dans le pôle production, pouvait prendre la réalisation d'un autre groupe dans le groupe de recherche par exemple, afin soit de le transformer soit de le faire progresser.

II.1.5. L'Hybridation.

La technologie est une matière hybridante. Le sens de l'œuvre est un sens composite, négocié entre l'intentionnalité de l'artiste, les capacités de traitement et l'usage de codes, et l'action motivée du public.

Ainsi, lors de la présentation orale par un groupe d'élèves des productions de la séquence polyptyque d'écrans, en prenant connaissance des réactions des autres élèves, ce groupe a réagi et a pu mélanger des propositions du public pour enrichir sa production.

II.2. La temporalité de l'élève en arts plastiques.

II.2.1. L'emploi du temps de l'élève change si les cours sont en ligne.

Le rythme de l'école traditionnelle : l'élève arrive en classe, écoute, pratique puis va à la cantine et ce rythme est scandé toute la semaine.

En revanche, le cours en ligne permet à l'élève de le suivre à sa guise et il peut aller à son rythme.

Le numérique est très pratique dans notre vie quotidienne et professionnelle. Internet l'a révolutionnée : il permet notamment de gagner un temps précieux dans la vie personnelle et au travail, notamment lorsqu'on allie pratique traditionnelle et pratique numérique, et, dans mon cas, le cours en présentiel est le même que le cours en ligne. Par exemple : lorsque l'un de mes élèves est absent et qu'il a besoin de voir le cours, auparavant - en début d'année quand il n'y avait pas les cours en ligne - il était obligé d'attendre que son camarade lui apporte les cours chez lui ou d'attendre d'être revenu en classe lors des cours suivants, tandis que, grâce au numérique et les cours en ligne, il peut rattraper le cours manqué dès le soir même.

Certes, Pronote existe déjà depuis quelques années, mais il paraît sous utilisé et la promotion n'en est pas suffisamment faite²⁰.

Dans la classe d'arts plastiques, le numérique est aussi un gain de temps : grâce aux cours en ligne, les élèves ne perdent plus de temps à recopier ce qui est au tableau et donc on a davantage de temps pour la pratique artistique et le temps d'oral.

Néanmoins, internet peut être très chronophage et donc très fatigant pour l'élève : j'ai pu observer que pendant les temps de pause de l'élève, où il est censé se reposer, il continue parfois à travailler sans s'en rendre compte, notamment en se plongeant dans les réseaux sociaux pour obtenir des informations concernant un cours.

²⁰ Voir annexe 1.

En classe, du fait d'internet sur les ordinateurs, j'ai pu constater que certains élèves pouvaient perdre leur concentration sur le travail demandé à cause des notifications, ce qui finit par avoir des conséquences sur la maîtrise du temps.

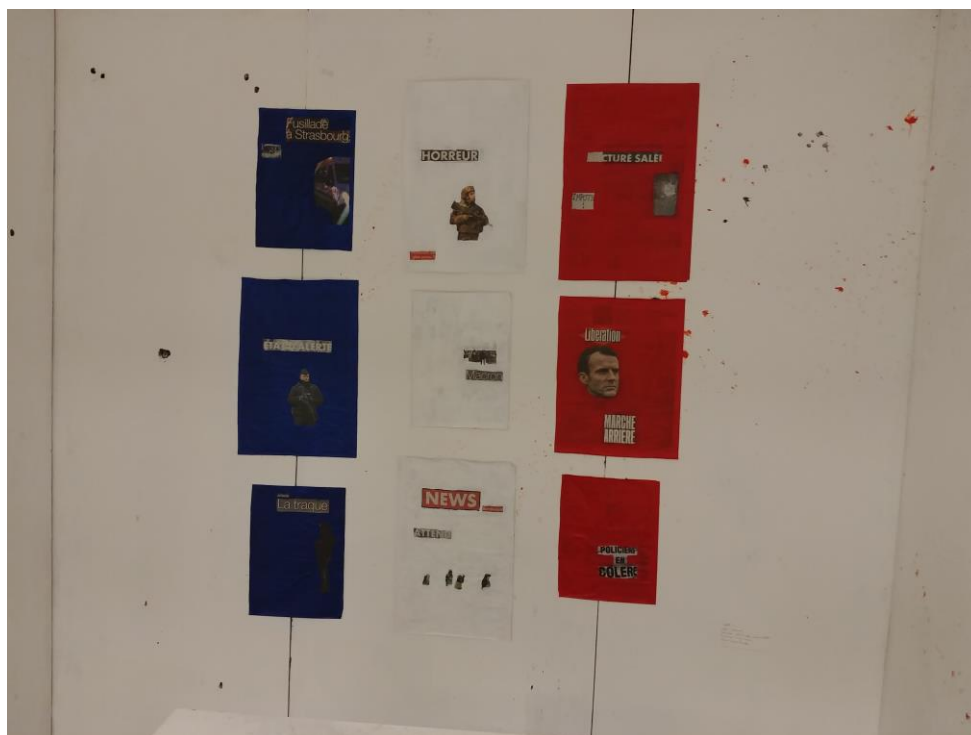
Mais, en réalité, le numérique change la temporalité de la classe, car avec cette technologie les élèves sont capables de se concentrer trois heures d'affilée sans prendre de pause et sans se dissiper.

Il faut aussi créer une continuité entre les séquences et séances pour un même logiciel ; par exemple ne pas prévoir qu'une seule séance sur Sketchup, mais plusieurs séances et à différents moments de l'année.

Le numérique permet aussi plus de flexibilité pour les élèves : lors de la phase finale d'une séquence, les élèves devaient me rendre leur travail à la fin de la journée comme j'ai pu le constater lors de la dernière séance sur le sujet couleur.

Mon tuteur avait organisé, dans une salle à côté, un atelier avec un intervenant storyboarder qui venait expliquer son travail. Certains élèves voulaient aller voir cet atelier qui les intéressait et leur permettait aussi d'avoir un aperçu sur un monde professionnel futur, mais en raison de l'obligation de suivre mon cours, ils ne pouvaient pas, en pratique, participer à l'atelier. Nous avons établi ensemble que ceux qui voulaient aller voir le storyboarder m'enverraient leur travail fini par mail avant la fin de la journée. Dans ce cas le numérique permet une extension du temps de travail et une flexibilité du cours d'arts plastiques.

Par ailleurs, le numérique se développe en dehors de la classe ; il peut alors se créer un décalage ; l'extérieur s'introduit dans la classe, il ne faut pas l'ignorer et l'accepter, la classe d'arts plastiques doit ainsi travailler avec tous les médias qui existent autour et en dehors de l'école, par exemple les actualités et les informations médiatiques.



Photographie de Riou Alexiane : production d'une élève de 1^{ère} Facultative sur le sujet « Couleur » détournant le journal « Le monde » pour exprimer ses opinions sur les manifestations qui ont lieu à Bordeaux depuis le mois de novembre 2018, lycée Magendie à Bordeaux, Décembre 2018.

Dans l'exemple illustré par la photo ci-dessus, le discours des parents, la multiplication des médias relatant les faits et le climat dans lequel ces manifestations se produisaient, se sont imposés dans la classe indépendamment du sujet. De façon encore plus générale, la masse d'informations qui parvient aux élèves par internet se substitue, dans l'immédiat, à leur propre perception du sujet, qu'ils ne traiteraient pas de la même façon dans d'autres circonstances.

L'actualité fait bien partie des arts plastiques, en revanche certaines actualités sont discriminées et d'autres n'ont pas de lien avec le sujet à traiter.

II.2.2. Le temps de la réalisation numérique.

Le temps de réalisation dans une production numérique et dans une production dite « traditionnelle » est complètement différent et les étapes de fabrication le sont tout autant.

J'ai observé une phase de conditionnement. L'élève doit allumer son ordinateur. L'élève entre dans un monde qui connaît ses propres codes. En maîtrisant les excitations parasites, la phase de conditionnement permet de discerner des éléments qui, dans un autre contexte, seraient dissous dans la masse d'informations que doit traiter son cerveau.

Cette phase me paraît nécessaire; elle sert à mettre en place les éléments nécessaires à la compréhension du projet, c'est-à-dire la production qui va suivre. Une mauvaise immersion dans le monde numérique sera un frein à la production d'expérience au cours dudit événement.

Le projet numérique plonge les élèves dans un autre univers pendant un temps incertain pour eux.

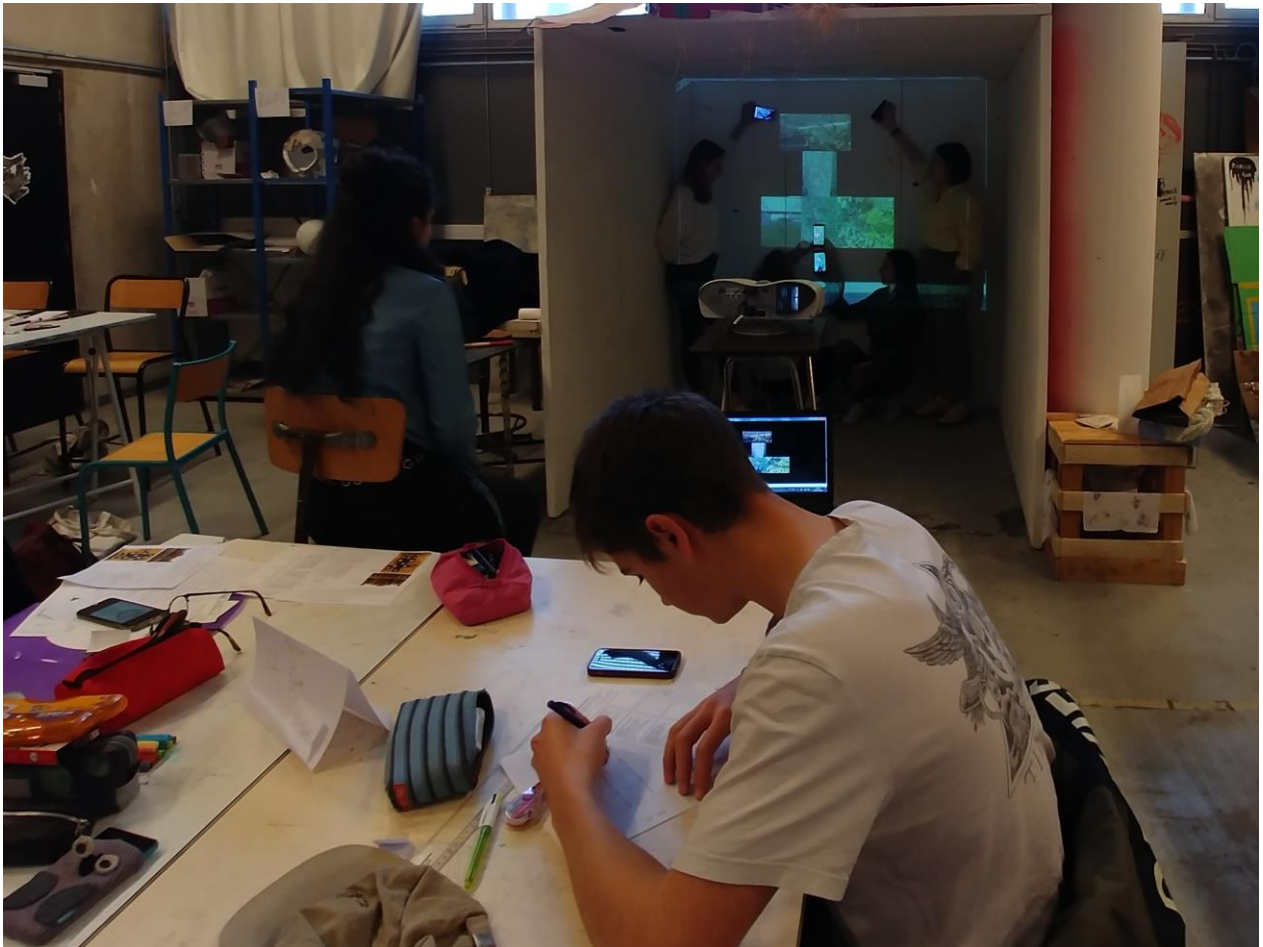


Photographie d'Alexiane RIOU : groupe d'élèves de 1^{ère} Facultatif travaillant sur le sujet polyptyque d'écrans en séance 1, lycée Magendie à Bordeaux, Février 2019.

L'élève se retrouve dans une sorte d'expectative, inconnue de lui lorsqu'il est devant sa feuille de dessin. L'ordinateur ou la tablette, le smartphone deviennent un univers propre dans lequel il va totalement s'immerger. Il tend à s'évader et à s'écarter du sujet et s'affranchir des consignes.

Pour M. Mathieu Caussé, les séquences numériques ne permettent pas aux élèves de quitter l'espace de la classe, car c'est elle qui leur confère leur caractère pédagogique. Toutefois,

selon lui, « La classe est mobile. Le numérique se superpose à la classe réelle, c'est la classe virtuelle. »



Photographie d'Alexiane RIOU : groupe d'élèves de 1^{ère} Facultatif présentation orale sur le sujet polyptyque d'écrans en séance 2, lycée Magendie à Bordeaux, Février 2019.

Par ailleurs, le numérique infère une nouvelle temporalité de la classe liée à une accélération de la vitesse de production dès lors que celle-ci peut être assistée, certains logiciels apportant des créations clé en mains.

Les élèves aiment qu'une réalisation soit rapide, ils veulent être gratifiés d'une récompense immédiate de leur travail ou tout au moins d'en voir le résultat.

Mais le fait que la réalisation soit rapide m'a conduit à leur expliquer l'importance de prendre le temps de la création et, surtout, il est souvent nécessaire de les inciter à reprendre et

enrichir leur travail et de leur faire sentir que le délai qui sépare l'annonce d'un plaisir et sa réalisation contribue à le rendre plus intense.

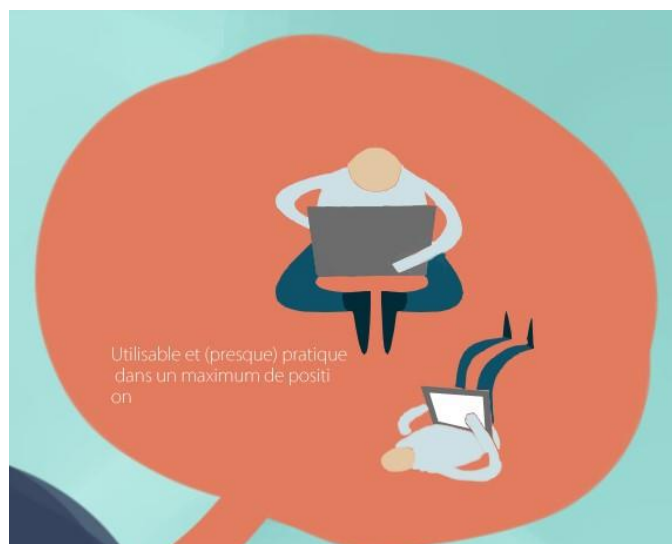
Enfin, une grande nouveauté apportée par les innovations technologiques est l'ajout d'une possible temporalité dans l'image. Par l'animation en temps réel des silhouettes représentées, les environnements prennent vie et peuvent s'inscrire dans le continuum temporel de l'élève mais aussi l'influencent. Son projet évolue en même temps que la découverte de ces fonctionnalités.

En conclusion, nous avons créé une nouvelle temporalité mais qui ne remet pas en cause le travail en classe.

II.3. Le corps de l'élève, geste, posture.

II.3.1. La « prise en main » des outils par les élèves.

La posture des élèves est différente s'ils sont sur leur tablette graphique, ordinateur ou s'il fait une maquette, ou dessine sur papier.



Extrait de la charte numérique concernant la posture lors de l'usage de la tablette numérique, réalisé par l'élève Corentin élève de 1^{ère} Facultatif, lycée Magendie à Bordeaux, Mars 2019.



Photographie Riou Alexiane : à gauche élèves travaillant sur ordinateur et tablette graphique ; à droite élève travaillant sur sa maquette pendant la séquence sur la couleur au lycée Magendie, novembre 2018.

Ces photographies montrent des attitudes beaucoup plus prononcées que pour la réalisation de dessins ou de maquettes avec des mouvements de balancement et une multiplication de gestes et d'actions.

Lors de la deuxième réunion de TrAam, un intervenant a fait observer que, pour les arts plastiques numériques, il était rarement utile de « bouger » les tables, dès lors que ce sont les élèves et outils numériques qui « bougeaient », contrairement à ce que l'on pouvait observer pour les arts plastiques non numériques, par exemple lorsqu'ils ont travaillé l'argile où il a fallu réunir les tables.

Tout d'abord, la présence d'ordinateurs dans la classe attire l'attention des élèves. L'ordinateur permet, par lui-même, des actions et même les suggère. Ainsi, une petite musique à l'ouverture d'un logiciel, le son d'un clic de souris afin de réaliser l'action souhaitée a des conséquences sur le comportement de l'élève qui se sent récompensé de son action. L'affordance des outils est ainsi un élément structurant du geste de l'élève.

L'élève explore les potentialités de l'usage à visée artistique des machines, des technologies, puis, il effectue son geste propre pour obtenir un résultat qui lui reste personnel.

Mais l'élève, devant son ordinateur, reste obnubilé par celui-ci. C'est pourquoi, lorsque j'ai besoin de montrer ou dire quelque chose, je fais venir tous les élèves devant le tableau, sans

outil numérique, pour focaliser leur attention sur la nouvelle consigne ; j'ai constaté que si je les laisse sur un ordinateur et que je donne la consigne en même temps, les $\frac{3}{4}$ des élèves ne l'ont pas écoutée et ne savent pas, par la suite, ce qu'il convient de faire.

J'ai, alors, le sentiment de me trouver dans la même situation que lorsque je parle à quelqu'un et qu'il utilise son téléphone portable (ou smartphone) en même temps. Cette personne pense pouvoir faire deux choses en même temps, mais ce n'est en général pas le cas.

II.3.2. La mise en pratique des outils numériques.

Le geste artistique de l'élève, dans sa nature comme dans son statut, se trouve largement modifié dès lors qu'il n'est pas l'unique inventeur ou producteur de son travail artistique, notamment lorsqu'il utilise des logiciels de dessins, de mise en page, d'effets spéciaux, de retouches, d'animations.

Le numérique peut sembler limiter le geste de l'élève. Il n'y a pas le caractère incisif du trait, la variété que l'on trouve ailleurs (plier, compresser, empiler, emballer, inciser, coller), il y a moins la main et le corps de l'élève, mais il apporte d'autres gestes plastiques. Ainsi, l'élève peut dupliquer et déformer.

L'élève conçoit, réfléchit, manipule et décompose, dans un programme, ou un texte, les étapes de modélisation, d'animation et d'habillage des formes. C'est lui qui décide, la machine ne faisant que lui obéir et ce sont ses choix qui construisent l'image visuelle.

De ce point de vue, la machine ressemble à un simple outil de travail, simplement, elle possède des qualités qui jouent en faveur de l'élève: l'exactitude de traitement des données, la rapidité de l'exécution des informations, une grande capacité de gestion et d'agencement ainsi qu'un programme de calcul mathématique très précis.

Devant leurs ordinateurs, les élèves adorent toucher à tout, « bidouiller », explorer, toute leur focalisation est sur l'écran en raison du fait que l'écran interagit avec nous sans arrêt et ne cesse de générer de nouveaux contenus pour nous stimuler et stimuler notre intellectuel. Ce qui peut freiner l'imaginaire, l'apprentissage ou encore déconnecter du monde réel.

Au final, j'ai pu observer que l'élève cherche d'abord des sensations. Ses gestes, sa posture viseront aussi, bien souvent, d'abord cette recherche de sensations. Pour lui, l'art en général n'est pas une entité abstraite, une catégorie autonome, et cela est plus marqué dans la classe numérique. Pour les élèves il s'agit d'une pratique pragmatique qui leur est quasi propre. Les élèves ne théorisent pas leur action, ils les vivent, comme cela a été observé lorsqu'ils ont réalisé un polyptyque d'écrans, même s'ils gardent bien en tête qu'ils réalisent une production à visée artistique.

II.4. L'évaluation numérique en arts plastiques.

« Un chercheur hollandais, Jan Van Dijk, parlant de l'Education aux Médias et à L'informatique (E.M.I) et non pas d'arts plastiques, distingue trois niveaux : le premier serait lié aux compétences instrumentales, la manipulation du matériel et des logiciels pour faire face aux bugs, pannes et autres problèmes techniques. Le second niveau serait lié aux compétences informationnelles, la façon de naviguer, de développer une stratégie de recherche, de trier, évaluer et sélectionner l'information. Enfin le dernier niveau, le plus complexe, aurait trait aux compétences dites stratégiques, de nature plus transversale, concernant l'aptitude à remobiliser l'information de manière pertinente.»²¹

Les logiciels et les applications se sont considérablement développés et offrent des possibilités variées et complexes. Les élèves se trouvent assistés dans leur démarche de production. Ainsi avec l'application Instagram en un clic les images sont fondamentalement retouchées mais largement selon des modèles restreints. Aussi, j'ai choisi d'imposer le logiciel Gimp et/ou Windows Movie Maker, comme lors de ma séquence « Polyptyque d'écrans ».

Une partie des élèves est davantage intéressée par le numérique (ordinateur, logiciels, pixels etc.) plutôt que par la création ; j'ai dû leur expliquer qu'il fallait se dégager du médium pour se consacrer à la traduction d'un projet artistique dans un médium particulier qui est le numérique.

²¹ Cahiers pédagogiques, «*Apprendre avec le numérique* », Paris, juin 2012, page 54.

A partir de ces constatations, l'évaluation de l'élève peut, d'abord, s'opérer comme pour les autres médiums, c'est-à-dire, de prime abord, évaluer l'acquisition des compétences techniques ainsi que la variété des moyens techniques mis en œuvre et l'exécution du travail final. Ensuite, il s'agit d'apprécier le potentiel authentique et singulier du travail réalisé, la compétence expressive.

Enfin, je veille à prendre en considération la compétence comportementale de l'élève c'est-à-dire sa manière de travailler en groupe, sa posture.

| | | | | |
|---------------------------------------|--|--|--|--|
| Niveau de maîtrise | Critère A / Expérimenteur, produire, créer /6 | Critère B / Mettre en œuvre un projet artistique /6 | Critère C / S'exprimer, analyser sa pratique, celle de ses pairs, établir une relation avec celle des artistes, s'ouvrir à l'alterité /6 | Critère D / Composante Clé / 2 |
| Insuffisante maîtrise. Entre 0 et 2. | Absence d'unité cohérente et de valeur expressive entre les écrans, sans valeur expressive | Absence de retouche numérique, | Argumentation des propos sans références artistiques ni mots plastiques | Pas su travailler en équipe. |
| Maîtrise fragile. Entre 1 et 3. | Perception d'une unité entre plusieurs écrans différents et cohérente avec une valeur expressive mais avec des confusions. | Maîtrise des outils numériques a des fins de retouches des images et cohérentes. | Argumentation clair et lisible mais communicé de manière maladroite et sans conviction. | Travail en équipe mais de manière disparate. |
| Maîtrise satisfaisante. Entre 2 et 4. | Lisibilité de la production grâce à l'unité cohérente des écrans et avec une valeur expressive. | Maîtrise des outils numériques a des fins de retouches des images cohérente et maîtrisé. | Argumentation des propos clair et lisible avec des références artistiques et des notions plastiques. | Travail en équipe de manière solidaire mais en imposant sa vision des choses. |
| Bonne maîtrise. Entre 4 et 6. | Polyptyque d'écran avec une cohérence entre les écrans avec une valeur expressive qui montre une grande audace ainsi qu'une multitude de gestes effectués pendant la narration visuelle et un diversissement des écrans ainsi qu'une dimension artistique en jouant du son, des effets visuels, ainsi qu'un dédoublement de fonction du polyptyque d'écrans. | Maîtrise des outils numériques a des fins de retouches des images cohérente, maîtrisé et justifié. | Argumentation de son propos de manière subtile avec des références artistiques, des mots plastiques, et une connaissance de l'histoire de l'art. Savoir se remettre en question et rebondir sur les questions du jury avec une posture ouverte et dynamique. | Travailler en équipe de manière solidaire, en s'écoulant et faisant des compromis. |
| Total : | | | | |

Fiche évaluation pour la présentation orale - séquence polyptyque d'écrans, Mars 2019.

III. Le schéma éducatif en arts plastiques numériques.

III.1. Les fondamentaux de la formation de l'élève en arts plastiques numériques.

III.1. 1. L'approche individuelle du numérique.

Les arts plastiques sont obligatoires à tous les niveaux du collège, et sont optionnels au niveau du lycée. Le numérique fait partie intégrante des programmes dans le cycle 4 du collège. Lorsque les élèves arrivent au lycée, ils sont censés avoir une base commune.

Mais, j'ai pu constater qu'au lycée Magendie tous les élèves ne se situaient pas au même niveau: certains d'entre eux étaient très à l'aise et d'autres pas du tout ; certains m'ont affirmé qu'ils n'avaient pas fait de numérique dans les cours d'arts plastiques au collège, ce qui crée une vraie différence de niveau entre eux.

Par ailleurs, le numérique suppose un renouvellement de la spatialité et de la matérialité qui est indispensable au développement artistique en arts numériques.

Ainsi, en novembre 2018, j'ai proposé aux élèves une séquence de cours sur la « libération de la couleur » où il était question de travailler les notions de présentation, de matériel et d'immatériel. Les élèves pouvaient sortir de la classe.

Après avoir lancé le sujet et fait une phase exploratoire, notamment en leur demandant de rechercher des synonymes de l'acte de répandre, par exemple « l'action de propager la couleur », les élèves ont commencé à travailler pour traiter le sujet proposé.

J'ai constaté qu'ils se sont précipités sur leur téléphone, essentiellement sur Pinterest pour trouver des idées et ils ont naturellement tapé « couleur », parfois combiné avec d'autres mots.

Une fois les idées trouvées, certains d'entre eux sont allés à l'extérieur de la classe pour répandre la couleur dans l'enceinte de l'école, mais, lors du rendu final des travaux, mon constat fut de voir que certains élèves, ayant utilisé la photo ou la vidéo et étant sortis dans la

cour, avaient seulement tagué la cour, en se retranchant derrière le sujet d'arts plastiques pour couvrir leurs dérapages. Mais ce type d'attitude reste toujours possible comme cela arrive aussi quel que soit le sujet.



Photographie d'une élève de 1^{ère} Facultative, tâches de peinture dans la cours du lycée Magendie à Bordeaux, Décembre 2018.

Selon M. Moukarzel²², « Les dérapages et mauvais comportements en dehors de la classe sont favorisés du fait que les élèves se cachent derrière le numérique ». Selon lui, « c'est très bien car c'est de leur âge de tenter, d'expérimenter des choses, ce sont les cadres et normes de l'école qui explosent et c'est bien ainsi car ils remettent en question l'école et se préparent à être plus aptes à disposer de leur liberté quand ils seront sortis du lycée. Aussi ces comportements sont-ils inévitables, c'est sain de questionner les normes sociales. Il ne faut donc pas les blâmer, c'est même mieux qu'ils agissent ainsi. La solution serait d'intégrer ces comportements dans la pratique des arts plastiques. »

Néanmoins, il faut faire preuve de vigilance, suivre de près les élèves, dès lors que la responsabilité du professeur se verrait engagée en cas d'accident ou de délits.

²² Entretien avec M. Benjamin Moukarzel – 6 JANVIER 2019.

Enfin, grâce aux projets numériques, chacun adapte le médium à son propre fonctionnement. Par exemple, j'ai eu une élève en classe de 1ère Facultative qui bénéficiait d'un PAP (Plan d'Accompagnement Personnalisé) car elle est dyslexique ; grâce à l'ordinateur elle a pu réaliser en plus de ses productions plastiques des notes d'intention, des légendes.

Il s'avère que tout ce que l'on vient d'observer permet aux élèves de s'emparer du sujet, de s'approprier et d'aller jusqu'au bout de leur projet.

Au terme du processus, les élèves nous montrent ce qu'ils viennent de réaliser en classe ou ce qu'ils ont fait à la maison en souhaitant en faire profiter tout le monde par l'utilisation d'une clé USB. Par exemple, une jeune fille avait fait une vidéo pour le sujet sur la couleur et elle voulait l'avis de ses camarades ; elle a pu nous montrer sa vidéo au tableau avec le vidéoprojecteur et nous avons pu tous ensemble revoir des points essentiels pour progresser dans son travail.

III.1.2. L'expérience sensible du numérique.

L'expérience est un concept polysémique²³. Elle embrasse à la fois le passé (c'est ce que l'on a appris de la vie, par soi-même ou par l'acquisition de connaissances dues aux expériences des chercheurs), le présent (le pragmatisme ou le champ expérimental) et le futur (le résultat du processus expérimental).

Elle renferme la sagesse accumulée, l'acquis et on peut l'enseigner ; elle ouvre, par de nouvelles découvertes, de nouvelles perspectives et favorise de nouvelles façons de penser.

Les élèves acquièrent aisément une capacité à expérimenter l'objet numérique en vue de

²³ Dans la langue française, le mot expérience a deux significations distinctes; expérience, au singulier, signifie d'une manière générale et abstraite, l'instruction acquise par l'usage de la vie. Quand on applique à un médecin le mot expérience pris au singulier, il exprime l'instruction qu'il a acquise par l'exercice de la médecine. Il en est de même des autres professions, et c'est dans ce sens qu'on dit qu'un homme a acquis de l'expérience, qu'il a de « l'expérience ». Ensuite, par extension, on a donné dans un sens concret le nom « d'expérience » aux faits qui nous fournissent cette instruction expérimentale des choses. C. BERNARD, <http://www.cnrtl.fr/definition/exp%C3%A9rience>.

susciter chez le spectateur une expérience sensible²⁴, puisqu'il associe naturellement la vue et l'ouïe, auquel on peut ajouter le toucher au moyen de dispositifs intégrant plusieurs smartphones. Il en est allé ainsi lors de la séquence polyptyque d'écrans.

J'ai mis en expérience avec les élèves de première facultatif dans cette séquence « Polyptyque d'écrans », un dispositif reliant/ jouxtant plusieurs écrans (smartphones, ordinateurs, tablettes, vidéoprojecteur), pour raconter une histoire ou créer une œuvre singulière. Les élèves pouvaient utiliser leur propre matériel informatique.



Photographie Riou Alexiane : début de projet d'un groupe d'élèves travaillant sur le sujet « Polyptyque d'écrans » avec les élèves de 1^{ère} Facultatif Arts plastiques au lycée Magendie à Bordeaux, Février 2019.

²⁴ L'expérience sensible sera alors son ressenti immédiat, subjectif, instable, <https://www.schoolmouv.fr/definitions/experience-sensible/definition>.



Photographie Riou Alexiane : groupe d'élèves travaillant ensemble avec leur téléphone portable sur le sujet « Polyptyque d'écrans », élèves de 1^{ère} Facultatif Arts plastiques au lycée Magendie à Bordeaux, Février 2019.

Le questionnement était sur ce point « Comment faire une continuité dans l'espace et dans la durée entre plusieurs écrans et comment jouent-ils leur rôle dans la narration de l'histoire ».

Il s'agissait ainsi de voir comment l'expérience ordinaire d'un smartphone quotidiennement utilisé pour faire des photos ou des images animées pouvait conduire à la création d'une production artistique.

Grâce à un travail d'éducation des élèves, leurs productions ont abouti auprès du spectateur à un ressenti mettant en jeu la vue, l'ouïe, le toucher, tout un dispositif mettant en jeu son expérience sensible.

III.1.3. Le référent mental de l'élève.

Pour les élèves, le numérique c'est d'abord l'image, mais celle-ci, davantage, me semble-t-il, en numérique où elle est souvent mouvante, incomplète, est chargée d'un grand potentiel, par exemple de synesthésie, c'est-à-dire la " liaison par laquelle l'excitation d'un sens fait naître

des impressions d'un autre sens »²⁵. Une couleur évoque pour eux une odeur²⁶, un goût, un son, dès lors qu'il n'y a pas d'esprit de système²⁷.

Bien évidemment, le numérique permet aussi de faire appel à plusieurs sens en même temps, les yeux et l'ouïe.

Dans l'esprit de l'élève, une production numérique n'est pas réduite à sa couleur, sa sonorité ou sa texture, mais s'illustre par la résonance de tous ces éléments. Il lui apporte aussi son propre bagage culturel autrement dit son éducation et ses interactions sociales.

Ainsi, lorsqu'un élève doit traiter en arts plastiques un événement, une scène urbaine, sportive, des véhicules ou des animaux, il ne cherchera pas seulement à suivre une trame narrative, mais sera amené à la production d'une expérience singulière.

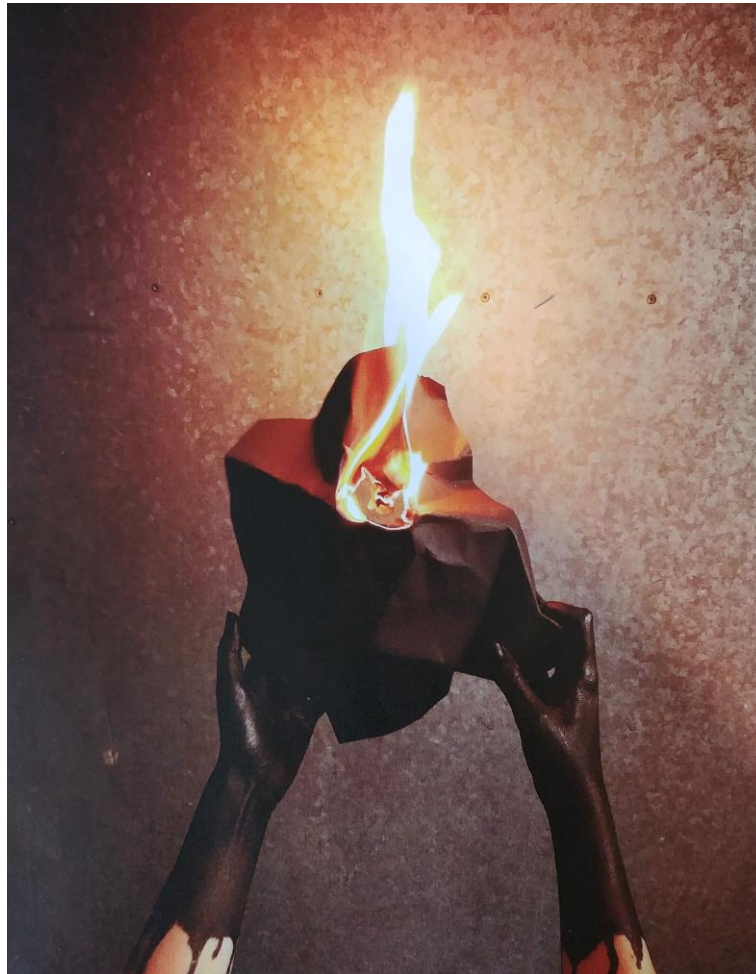
Ceci est valable, autant pour les arts plastiques non numériques que numériques. Mais en arts plastiques numérique cela prend une dimension souvent plus inattendue.

Ainsi, l'une de mes élèves, au caractère impétueux, qui pratique la chasse aux gibiers, détient un rapport à la violence et à la mort, qui s'impose constamment à son esprit.

²⁵ Souriau Etienne, « Vocabulaire d'esthétique », Edition Puf, Collection Quadrige Dicos Poche, 59100 Roubaix, Réédition Janvier 2018, 1ère édition janvier 1990.

²⁶ Cela est d'abord vrai pour des œuvres picturales. Il en va ainsi, par exemple, de la coupe de fruits sur la table de la cuisine peinte par Cézanne, donnant « la profondeur, le velouté, la mollesse, la dureté même des objets - Cézanne disait même : leur odeur » (Merleau-Ponty dans le doute de Cézanne, *Sens et non sens*, Gallimard, p.20)

²⁷ « Dans "Du spirituel dans l'art", il [Kandinsky] évoque la « sonorité intérieure » de la couleur, mais il est rapidement amené à remettre en question des analogies trop systématiques entre perception visuelle et auditive », Bosseur Jean-Yves, « Vocabulaire des arts plastiques », Editions Minerve, 58500 Clamecy, Octobre 2018, page 56.



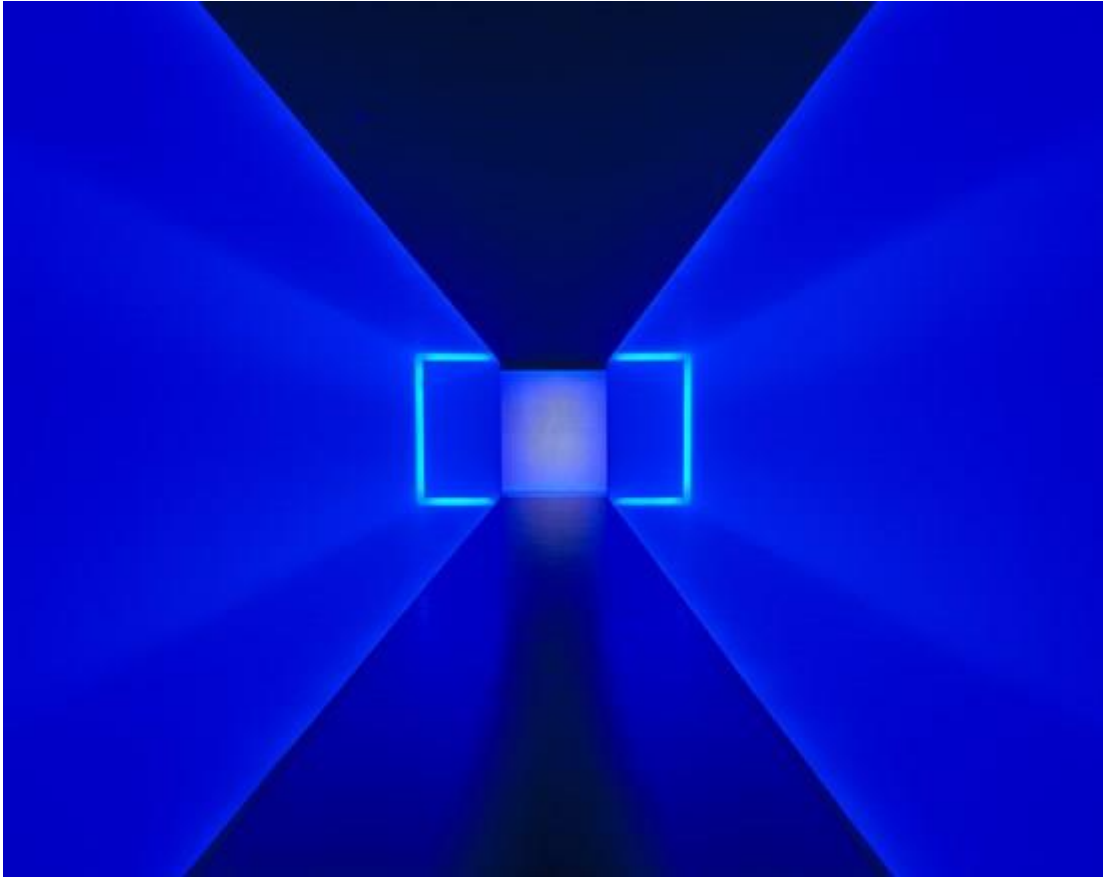
Photographie et production de l'élève Chloé sur le thème proposé de la couleur qui se libère, lycée Magendie, novembre 2018, voir aussi en annexe 8 la note d'intention de l'élève.

Au final, le référent mental de l'élève marque son empreinte d'une façon particulière dans les arts plastiques numériques.

III.1.4. L'éducation au rapport entre œuvre matérielle et médium immatériel.

En première approche, les élèves voient toute œuvre d'un artiste reconnu, projetée par vidéoprojecteur, telle qu'elle leur apparaît dans le cadre de la projection. Ils ont tendance à garder une vision bidimensionnelle des arts plastiques.

Lorsque je leur ai montré la référence de James Turrell *The Light Inside*, 1999, ils pensaient que c'était une toile bidimensionnelle de la taille de l'écran, j'ai dû leur expliquer que c'était une installation dans laquelle on pouvait circuler et que c'était très grand. J'ai donc découpé un personnage dans du papier et l'ai installé sur l'écran pour montrer le rapport d'échelle.



James Turrell, The light Inside, 1999. Néon et lumière ambiante, 335,3 x 624,8 x 3596,6 cm, bâtiment Audrey Jones Beck II 24 Wilson Gallery.

Lorsque le numérique s’empare d’une œuvre en arts plastiques y compris non numérique, l’œuvre s’adapte au médium, notamment à son format, en supprimant parfois sa matérialité. Il convient donc de recadrer en classe la réalité de l’œuvre.

III.1.5. Le rapport à un plaisir tactile.

Le numérique est aussi une monstration artistique qui doit être appréhendée par l’élève grâce au professeur.

C’est pour cette raison, que je prends toujours un temps pour énumérer et décrire les particularités des dispositifs qui sont associés au numérique (types d’écrans, ergonomie des consoles d’œuvres interactives, etc.).

Il y a un contact physique avec les outils numériques qui leur procurent une satisfaction personnelle. La taille des écrans constitue ainsi un enjeu du travail en arts plastiques.

Au final, je suis très attentive à la disposition des ordinateurs et autres appareils numériques afin que les élèves s'approprient davantage l'outil numérique dans leur pratique plastique.

III.1 6. L'art en réseau et la création d'œuvres collectives.

Chez les élèves, règne une vision de l'artiste qui serait une sorte de génie solitaire dont la force créatrice laisserait en retrait les aspects proprement matériels de la création. Aussi le travail à plusieurs, en pratique en numérique en réseau, n'a donc rien d'intuitif pour eux.

Il m'a été nécessaire de leur indiquer que pourtant les pratiques artistiques dites « à plusieurs mains » ne sont pas nouvelles et pas propres aux nouvelles technologies. La notion d'atelier a évolué, comme la répartition des savoirs et des tâches au service d'une œuvre qui peut être collective.

Une affinité peut naître entre des élèves qui partagent une conception commune portant sur leurs choix esthétiques, leur mode de travail, voire un même intérêt pour des questions de société. Ainsi leur travail en commun peut-il inclure des collaborations, des co-conceptions, des co-crétions. Cela les a conduit à repenser le processus de création davantage encore que le statut de leur production et, au cœur de cela, celui de l'auteur.

Cela produit beaucoup d'effets, tels que la hiérarchisation ou non entre les différents participants, le mélange des gestes, le rapport au public.

Dans ma séquence « polyptyque d'écrans », la question de l'auteur de la production ne s'est aucunement posée dans l'esprit des élèves, dans aucun des groupes. Le travail à plusieurs leur est apparu relativement naturel et ils n'ont pas eu de difficulté à passer la main à leurs camarades pour que la séquence narrative puisse se développer d'un smartphone à l'autre.

Le numérique peut donc être un bon outil pour favoriser les co-crétions, ce qui reste, pour moi, un but pédagogique majeur.

III.1.7. L'interactivité des TIC²⁸ entre assistance et créativité.

Les nouvelles technologies numériques ont la capacité technique de simuler des comportements, des perceptions, une intelligence qui se rapprochent de celle de l'homme.

Selon Edmond Couchot et Norbert Hillaire « L'interactivité est un principe dynamique sans fin qui pousse à obtenir de l'ordinateur des réponses de plus en plus subtiles et immédiates [...]. L'ordinateur est capable de produire des objets virtuels qui ne se comportent plus comme de simples « choses » aux formes et aux propriétés immuables mais comme des sortes d'«êtres» artificiels plus ou moins sensibles, plus ou moins vivants, plus ou moins autonomes, voire plus ou moins intelligents. »²⁹

Ils ajoutent « Le dialogue de l'homme et de la machine s'affine. La machine n'est plus un miroir narcissique dans lequel l'homme ne voit que lui-même, comme l'affirme certains, elle lui renvoie, certes, son image, mais le miroir a suivi la leçon de Jean Cocteau : il a appris à « réfléchir »³⁰.

Selon M. Moukarzel, certes « les élèves peuvent importer d'internet des productions toutes faites, par exemple issues du site « Pinterest », chercheur d'idées, ou Google, et en jouent, mais c'est au professeur de s'adapter. »

Mais la question n'est pas là. Elle est dans la capacité pour l'élève de saisir le numérique d'abord comme une porte d'entrée en arts plastiques et d'appréhender toutes les possibilités qu'offrent les différents logiciels, afin de déterminer la direction dans laquelle il veut s'engager, de telle sorte qu'au fur et à mesure qu'il progresse dans sa production l'ordinateur ne devient plus qu'une assistance au service de sa propre créativité.

Dans ma pratique avec les élèves, j'ai observé que cela les inspirait davantage que ne les conditionnait et donc au final, comme le note Edmond Couchot et Norbert Hillaire, citant Jean Cocteau avec l'aide du pédagogue l'élève a appris à réfléchir.

²⁸ TIC : Technologies de l'information et de la communication.

²⁹ Couchot Edmond et Hillaire Norbert « *L'art numérique - Comment la technologie vient au monde de l'art* », Edition Flammarion, Collection Champs Arts, Dupli-Print (95) France, 2 mars 2009, page 98.

³⁰ Idem, page 100.

III.2. Limite et infinitude du numérique en arts plastiques.

Selon Edmond Couchot et Norbert Hillaire « On se souvient que pour Delacroix – dont la critique n'était pas plus dure – la photographie n'était qu'une « copie du réel faussée à force d'être exacte ». L'image de synthèse ne copie pas le réel, elle veut l'anéantir en le simulant. Elle n'est plus seulement faussée, mais pire encore : elle est parfaite. Sans défaut, mais glacée, hallucinatoire, fascinante, magique, hyperréelle. Toute en surface, elle n'a pas d'âme, pas de mystère, pas d'ombre, pas de poids, pas de corps, pas de présence, pas d'aura. Ou encore, pur simulacre, elle ne fait qu'exhiber les processus qui l'ont créée. Voire, elle n'est qu'un produit de l'imagerie industrielle : pas même une image – du visuel. Fruit de la pensée calculante, sa seule origine, l'image de synthèse n'est pas « purement humaine », comme la machine informatique qui la produit »³¹.

Régis Debray a déclaré : « où il n'y a pas de corps, il n'y a pas d'âme, c'est-à-dire de regard » ; « Les arts plastiques étaient un travail du corps sur un matériau, et l'imagerie, une forgerie et une rencontre. La simulation numérique, cet art de la tête, met les muscles au chômage (...) »³².

Geste ? Outil ? Il exprimerait ici que le numérique neutraliserait l'impulsif.

On pourrait alors imaginer que le numérique manque d'accident et de hasard et même d'obstacles. La méthode de réalisation serait devenue un travail à la chaîne et il en résulterait une grande monotonie dans les réalisations.

On pourrait aussi croire qu'avec le numérique, il y a la perte de la main et donc perte de l'imagination des élèves qui se contenteraient de « bidouiller » des signaux lumineux, qu'ils ne contrôlent pas.

Par ailleurs le format reste le quadrilatère. L'habitude que l'élève a de traiter avec ce format rend sa lecture immédiate et rassurante, mais le place au final en spectateur. On pourrait

³¹ Couchot Edmond et Hillaire Norbert « *L'art numérique - Comment la technologie vient au monde de l'art* », Edition Flammarion, Collection Champs Arts, Dupli-Print (95) France, 2 mars 2009, page 129.

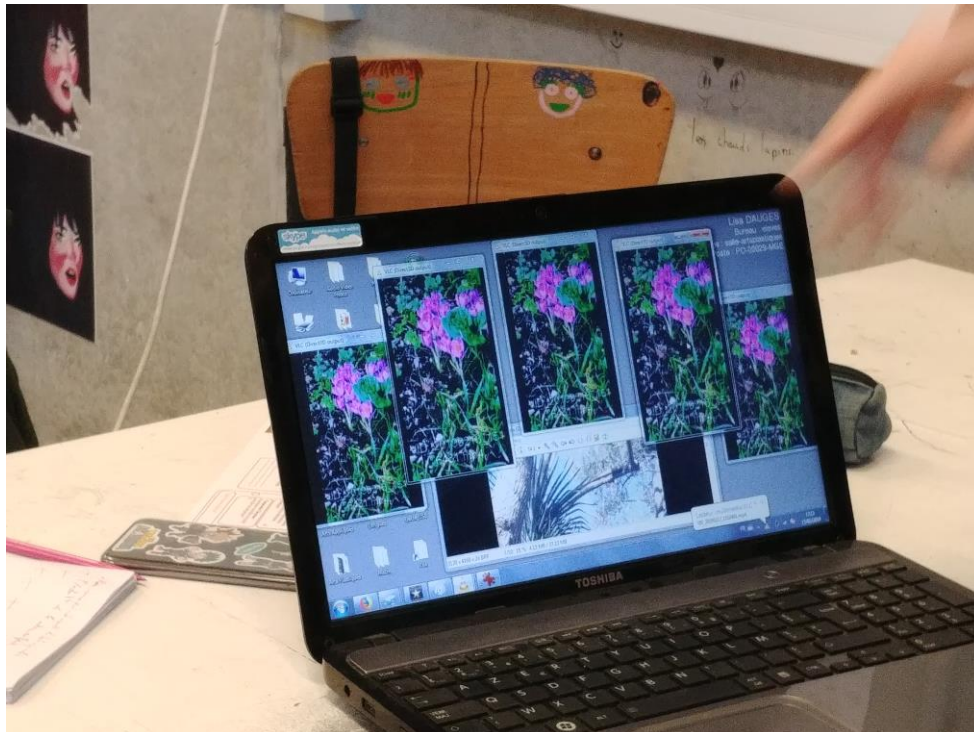
³² Idem, page 133.

penser que le numérique et les technologies actuelles le libéreraient de ces frontières réductrices, mais nous avons aujourd'hui plus de représentations circonscrites à des rectangles que jamais. Téléphones, télévision, « fenêtres » d'ordinateurs, tablettes ce qui limite à son stade actuel le numérique.

Le numérique ne serait qu'un outil technologique, et les logiciels, fournis par les professionnels, auraient une capacité de manipulation, puisqu'ils se fondent sur des prérequis qui peuvent entraver la liberté de l'élève.

Mais après avoir fait des expériences avec une séquence avec le numérique, il s'est avéré que l'imagination reste tout aussi créative. Je l'ai constaté dans toutes mes séquences, que ce soit dans celle sur la libération de la couleur ou sur le polyptyque d'écrans, comme je l'ai montré ci-dessus.

Par ailleurs, il est assez facile de dépasser les limites a priori du numérique, ne serait-ce qu'avec l'utilisation du vidéoprojecteur.



Photographie de Riou Alexiane : ordinateur d'un groupe d'élèves sur le sujet « Polyptyque d'écrans », salle d'arts plastiques au lycée Magendie à Bordeaux, Février 2019.

En effet, le projecteur, à condition qu'il ne soit pas utilisé pour projeter une image sur un écran rectangulaire mais dans le cadre d'un dispositif spatial permet de dépasser les cadres spatio-temporels habituels.

Benjamin Moukarzel³³ considère que le projecteur peut être utilisé non seulement pour une projection sur le mur aussi sur le sol, le plafond, selon le projet, mais il n'en a jamais fait l'expérience lui-même et n'a de fait jamais cherché à changer la position du projecteur.

Après cet entretien, j'en ai déduit que même les formateurs d'arts plastiques ne savent pas utiliser le projecteur comme constitutif de la production, ils l'utilisent seulement comme un outil et aucunement comme un élément intégrant de création alors que même ils s'efforcent de démontrer que tout instrument peut être détourné de son usage utilitaire à un usage créatif.

Pourtant, dans le simple exercice du polyptyque d'écrans, la projection de l'image d'appareils associés entre eux (smartphones, tablettes) a permis la création d'une œuvre singulière par la manière dont elle a été projetée.

Ainsi comme l'a indiqué Pierre Levy, « les nouvelles technologies ouvrent un nouvel espace à de nouvelles « espèces d'art », ignorant la séparation entre l'émission et la réception, la composition et l'interprétation»³⁴, ce qui ouvre aussi de nouvelles perspectives.

III.3. L'utilisation des ressources numériques comme outil et langage par les élèves.

Les élèves utilisent le numérique dans leur vie personnelle, car c'est très intuitif et ils sont nés dans cette génération du numérique.

La technique cherche un langage naturel, symbolique ; elle transforme le rapport à la société et à l'imaginaire.

³³ Entretien avec M. Benjamin Moukarzel – 6 JANVIER 2019.

³⁴ Pierre Lévy, *La Machine Univers*, La Découverte, p.50 cité par³⁴ Couchot Edmond et Hillaire Norbert « *L'art numérique - Comment la technologie vient au monde de l'art* », Edition Flammarion, Collection Champs Arts, Dupli-Print (95) France, 2 mars 2009, page 218.

Pour Michel Serres, nous connaissons actuellement « une période d'immense basculement comparable à la fin de l'Empire romain ou de la Renaissance. Nos sociétés occidentales ont déjà vécu deux grandes révolutions : le passage de l'oral à l'écrit, puis de l'écrit à l'imprimé. La troisième est le passage de l'imprimé aux nouvelles technologies, tout aussi majeure ».

Enfin Thierry de Duve rappelle, dans son livre *faire école*³⁵, que « l'école doit prendre intelligemment le tournant informatique ; elle doit cependant éviter le ghetto et résister à la nouveauté technologique. Cette résistance constitue un ingrédient essentiel de la pratique de l'art et donc de la formation artistique».

Selon Benjamin Moukarzel, le numérique ne s'inscrit pas dans une rupture avec les arts plastiques, ce n'est pas une rupture de vision, il y a par contre une rupture sur le regard que l'on a par rapport aux outils. Il illustre son propos par l'exemple de Fox Talbot, *Le crayon de la nature*, il utilise son carnet de photos comme un outil, car pour lui la photo n'est pas de l'art à cause du geste automatique de la photo, par contre elle permet de montrer les ombres et lumières de manière plus objective.

Mon expérience a révélé que si le numérique crée un bouleversement, il faut savoir l'utiliser, l'appréhender et évoluer avec cette technologie.

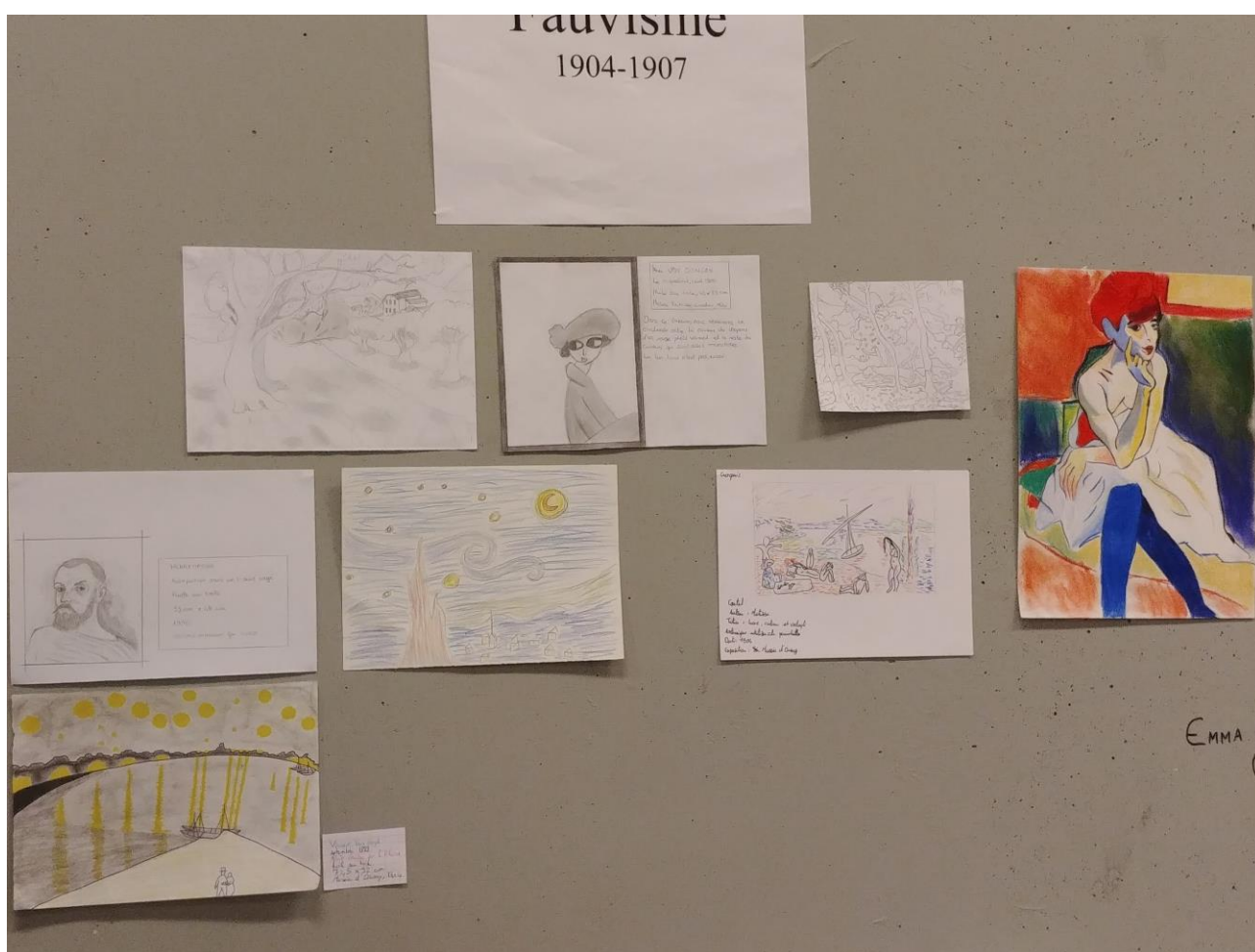
De mon point de vue, les élèves ont du mal à percevoir les logiques du numérique, qui permettent non seulement de diversifier les activités proposées mais bien de développer aussi des capacités à comprendre et à travailler dans une rationalité.

Au final, le numérique permet de porter un regard nouveau sur l'environnement artistique, aux plans artistiques et culturels, sur les œuvres consacrées et ouvre de nouvelles opportunités en offrant des possibilités de créer des œuvres qu'il aurait été impossible d'imaginer, de concevoir ou de réaliser auparavant³⁶.

³⁵Cité dans le livre de Couchot Edmond et Hillaire Norbert « *L'art numérique - Comment la technologie vient au monde de l'art* », Edition Flammarion, Collection Champs Arts, Dupli-Print (95) France, 2 mars 2009, page 159.

³⁶ Pour le numérique, vaut aussi l'observation de Bergson selon lequel « la possibilité de l'œuvre d'art est créée en même temps que l'œuvre elle-même ; tant que l'œuvre d'art n'est pas créée elle n'est pas imaginable (sinon elle aurait été créée avant)».

Lorsque j'ai demandé aux élèves pour la semaine suivante en lien avec notre séquence sur la couleur de faire une recherche sur internet en faisant un croquis d'un artiste fauve, écrire le cartel et dire quelques mots plastiques en lien avec l'œuvre et la couleur, j'ai eu la surprise de voir des contresens, des cartels faux, ou des croquis d'œuvres d'artistes non pas fauves mais post impressionnistes autres que fauves, comme Van Gogh. Les élèves, étant seuls pour faire des recherches, ont besoin d'être accompagnés dans leur recherche et de ne pas être laissés seuls sur un moteur de recherche qui peut dire tout et peu importe quoi, par exemple Google. Il faut clairement privilégier le portail Eduthèque³⁷, qui apporte des ressources fiables.



Photographie Alexiane Riou : phase exploratoire croquis d'œuvres d'artistes sur le fauvisme, novembre 2018.

³⁷ Le portail Eduthèque fournit librement aux enseignants une offre de ressources numériques pédagogiques de grands établissements publics à caractère culturel et scientifique avec lesquels le ministère de l'Éducation nationale a conclu un partenariat (une trentaine de ressources actuellement).

Les projets numériques permettent aussi de faire comprendre à l'élève que le numérique n'est pas seulement un outil comme a pu l'exprimer Baudelaire, pour la photographie, mais bien un outil d'apprentissage.

III.4. Les obstacles et réticences face au numérique en arts plastiques.

III.4.1. l'évolution du métier de professeur d'arts plastiques à l'ère du numérique.

En interrogeant des professeurs d'arts plastiques, j'ai senti qu'ils seraient, pour certains, réticents au numérique ; c'est lié à l'héritage culturel et aux traditions, et s'ils connaissaient moins les élèves, ils auraient l'impression d'être inutiles.

En introduisant un ordinateur, une tablette, un portable dans la classe d'arts plastiques, le professeur est obligé d'accepter d'avoir moins le savoir absolu mais d'être plutôt un guide, un adjuvant, celui qui institutionnalise les savoirs, qui accepte sa propre erreur ou du moins de ne pas être le seul « sachant ».

Dans un article des cahiers pédagogiques³⁸, Madame Caroline Jouneau-Sion rappelle qu'Edgard Morin appelait « les enseignants à tenir leur journal pour prendre du recul sur leurs pratiques enseignantes. De plus en plus d'enseignants tiennent un tel journal en tweetant, en bloguant, en discutant sur les forums. Le web est un espace de réflexion pédagogique ».

Il en va ainsi encore davantage quand il s'agit du numérique dans la classe d'arts plastiques.

III.4.2. L'arrivée de la culture numérique chez les élèves.

Le numérique entre rapidement dans la classe d'arts plastiques sans qu'il en existe encore une véritable culture.

Les élèves, ont encore du mal à être autonomes et ne savent pas toujours gérer leur emploi du temps, leur temps, les deadlines.

38 Cahiers pédagogiques, « Apprendre avec le numérique », Paris, juin 2012, page 8.

Une petite partie des élèves est fascinée par le numérique pendant qu'une grosse autre partie reste incrédule ou dubitative. Plus spécifiquement, j'ai rencontré trois cas typiques d'élèves, celle qui ne voulait pas entendre parler du numérique, celle qui croyait tout savoir du numérique, celle qui sacralisait le numérique.

La première, au début de l'année, refusait d'utiliser le numérique pour ses productions. Ainsi, sur un sujet qui portait sur la libération de la couleur, elle m'a présenté son intention artistique consistant à réaliser un oiseau imaginaire traversant le monde en le remplissant de couleur. Elle a fait une maquette, au vu de laquelle je lui ai conseillé de réaliser une vidéo. Toujours réticente, c'est alors qu'une de ses camarades, un peu plus à l'aise en informatique, s'est proposée de l'aider pour faire une tentative de vidéo. Au final elle a réalisé une vidéo convaincante, qui a mis en évidence que le numérique était bien mieux adapté à son projet. C'est un manque de confiance en elle-même davantage qu'un rejet du numérique qui se trouvait à l'origine de son comportement, que la séquence lui a permis de surmonter.

La deuxième, lors de la séquence « polyptyque d'écrans », s'estimait suffisamment compétente et familière avec son téléphone portable pour considérer que la séquence ne lui apporterait rien, serait triviale et, même, n'était pas admissible, ni sérieuse en classe d'arts plastiques. Elle s'est révélée être dans l'incapacité de dépasser la production d'une photo ordinaire et de sa vidéo-projection sans récréation, ni aucun choix plastique et sans dispositif de présentation. A aucun moment elle ne s'est remise en question et a créé ses propres obstacles. Elle est ainsi restée sur une opinion préconçue, qui a conduit à l'échec de sa production.

La dernière exploite systématiquement la technique du numérique sans se préoccuper des autres médiums et autres possibilités de production, y compris dans ses références artistiques qui ne sont jamais autre qu'à caractère numérique. Elle s'est ainsi elle-même cantonnée, dans la séquence « polyptyque d'écrans », au pôle production. Ce comportement a abouti à ce qu'elle se prive de façon dommageable de toutes les possibilités que les arts plastiques offrent pour la création d'une œuvre complexe.

Au final, le numérique ne fonctionne bien qu'avec justesse et de préférence en lien avec les autres techniques plastiques.

III.4.3. Une réticence persistante dans la société.

Selon Bruno Devauchelle : « il faut toujours distinguer équipement, dispositif et usage... nous vivons dans un contexte dans lequel la forme de la scolarisation est très ancrée dans l'esprit de tous, parents, élèves, enseignants... S'en remettre aux machines, aux artefacts techniques, pour envisager de transformer la forme scolaire, c'est s'illusionner, car le changement ne peut être que "culturel" d'abord avant d'être matériel »³⁹.

Cela ne signifie pas qu'il faut hésiter au changement, mais il faut se préparer à le réussir.

Par ailleurs, selon M. Mourzaket, s'il y a des réticences au développement des arts numériques dans la classe d'arts plastiques ce serait aussi à l'échelle de l'Education nationale, il faudrait davantage de temps consacré aux projets numériques avec des partenariats, et réaliser des projets numériques dans toutes les disciplines.

Dans cette dynamique, le 7 janvier 2019, le ministre de l'Education nationale et de la Jeunesse, M. Jean-Michel Blanquer, a annoncé la création d'un CAPES (le Certificat d'Aptitude au Professorat de l'Enseignement du Second degré) d'informatique en 2020.

III.4.4. La charte numérique.

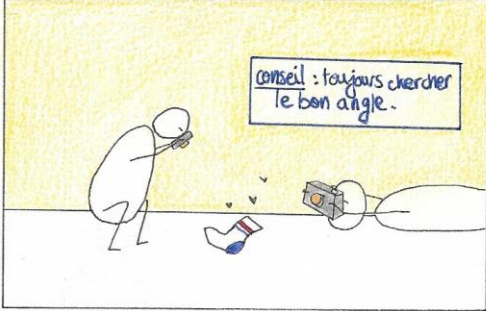
Pour sensibiliser les élèves au respect des consignes avec le matériel numérique, j'ai eu l'idée de construire avec eux une fiche «la charte numérique» dans la classe numérique, ainsi que des chartes particulières.

Par exemple, ci-dessous, la charte « tablette graphique ».

³⁹ « Différencier avec le numérique ? ». Cahiers pédagogiques « Le numérique à l'école », Coordonné par Serge Pouts-Lajus, Octobre 2006.

CHARTRE INFORMATIQUE DE LA SALLE d'Art Plastique

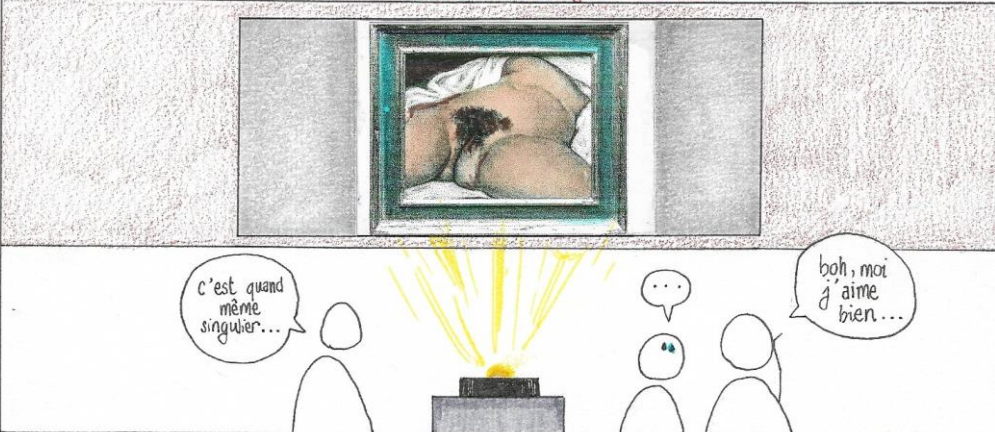
L'APPAREIL PHOTO : c'est l'élément central de la photographie, il permet en quelques sortes de créer son propre "tableau" réel. Cet acte peut être suivi de retouches à l'ordinateur.



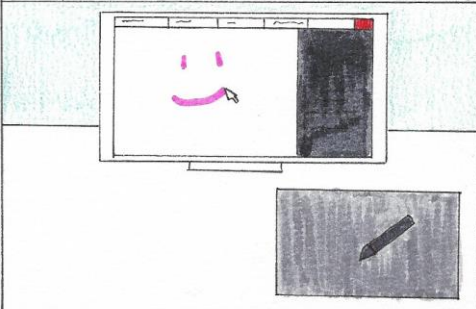
LES ÉCOUTEURS : le caractère personnel et rythmique de la musique permet à l'artiste de s'isoler et ainsi d'être plus concentré sur son travail.



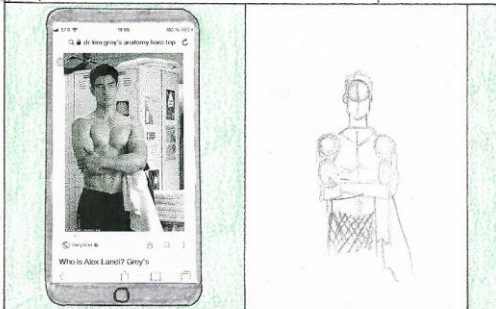
LE PROJECTEUR : cet outil permet avant tout de partager avec un groupe d'individus (généralement) des références artistiques et ainsi d'agrandir la culture commune.
[ci-dessous L'Origine du monde (1866), Gustave Courbet]



LA TABLETTE GRAPHIQUE : parfait compromis entre le dessin et la technologie, elle permet de nombreux actes impossibles traditionnellement (comme le retour en arrière)



LE SMARTPHONE : outre sa fonction photographique, il permet à l'artiste de trouver des références (stylistiques, proportionnelles, etc), afin d'améliorer sa technique.



Chartre numérique de l'élève Lilou, lycée Magendie, mars 2019.

La note humoristique a permis à l'élève de traiter un sujet à caractère règlementaire et rigoureux.

III.4.5. L'approfondissement de l'éducation aux technologies numériques. Des choix pédagogiques.

L'ouverture qu'offre l'art numérique en faisant tomber des barrières entre les différents ordres d'arts peut être regardée comme une chance à saisir par les professeurs.

Comme le montre ce que nous avons dit plus haut, différentes catégories d'art (bande dessinée, storyboard, captation) qui ne sont pas toujours considérées à la même aune que les arts majeurs (peinture, architecture, photographie, cinéma) prennent toutes leur place dans l'enseignement des arts plastiques.

Par ailleurs, M. Caussé aimerait réaliser un projet avec les élèves en mêlant « quelque chose de multiple », par exemple les ordinateurs et l'impression (sérigraphie) : c'est complémentaire et opposé donc en les combinant, cela favoriserait des pratiques opposées et complémentaires.

III.4.6. Le référent pour les usages du numérique (RPUN).

Au sein de chaque établissement, le RPUN assure auprès de ses collègues un relais pédagogique / technique quant au fonctionnement et aux usages du numérique. Il est obligatoire dans tous les établissements scolaires. En fait, il y en a deux, le premier à compétence pédagogique et le second à compétence technique. C'est la Région Nouvelle-Aquitaine qui est en charge du référent numérique technique, ELIB⁴⁰ et/ou DAN (Délégation Académique Numérique).

Le référent numérique au lycée Magendie règle aussi des problèmes techniques. C'est la différence entre lycée et collège. Au collège, c'est un professeur détenant une certaine compétence qui accepte de jouer ce rôle, non précisément défini et de manière ponctuelle.

La mission de cette personne spéciale numérique est d'aider au quotidien les enseignants dans leur classe, mettre en place des formations pour les agents de l'école ou les personnes en lien avec elle (élèves, professeurs, parents élèves, chef établissement etc.) et d'avoir la mission de changer les mentalités par rapport aux réticences des arts numériques.

⁴⁰ ELIB : Equipe de Logistique Informatique de Bordeaux.

M. Mathieu Caussé, professeur d'arts plastiques au lycée Magendie - tuteur de stage - référent numérique - a observé que la majorité de son temps en qualité de référent numérique était occupée à essayer de réparer les ordinateurs, le projecteur etc. des classes de ses collègues. Il se heurte aussi à un aspect psychologique, en ce sens que, parfois, lorsqu'il est présent, les ordinateurs fonctionnent correctement mais qu'en revanche dès qu'il part cela ne fonctionne plus. Il ne peut donc ainsi pas vraiment aider ses collègues à réparer le matériel informatique. C'est aussi chronophage, il a sans cesse des appels téléphoniques et se voit obligé de laisser sa classe sans surveillance et sans professeur.

En pratique, il s'occupe de PIX⁴¹, qui remplace le B2I ; c'est la nouvelle manière d'évaluer les compétences numériques. Il s'occupe de toute l'installation des codes liés aux sessions et à Pronote, et donne aux élèves leurs codes d'accès⁴².

Il s'occupe en principe du site internet de l'établissement scolaire, bien qu'il n'a pas encore eu le temps de s'en occuper ; toutefois cela ne constitue pas une activité spécifiquement liée au référent numérique, d'autres personnes du lycée, compétentes en informatique pourraient s'en occuper.

Ainsi, d'être à la fois le professeur d'arts plastiques au lycée Magendie et le référent numérique, représente une charge élevée qui ne lui permet pas d'effectuer au mieux son travail de référent numérique au sein de la classe d'arts plastiques⁴³.

Selon lui, il faudrait une personne spéciale sur ce poste et pas seulement une mission (« casquette ») supplémentaire du professeur d'arts plastiques. Actuellement, en cas de problème technique, d'imprévu, certains professeurs se sentent dépourvus de moyens, sans recours et cela les effraie.

⁴¹ PIX est une initiative du ministère de l'Éducation nationale. Il s'agit d'un service public en ligne d'évaluation, de développement et de certification des compétences numériques ouvert à tous et qui remplace les anciennes modalités d'évaluation (B2i...). Il est gratuit pour les établissements scolaires publics et privés sous contrat du second degré. PIX permet d'évaluer le niveau dans 5 grands domaines du numérique ("Informations et données"; "Communication et collaboration"; "Création de contenu"; "Protection et sécurité"; "Environnement numérique"), divisés en 16 compétences dites "communes" ou "transversales", c'est-à-dire utiles à tous, dans la vie professionnelle ou personnelle (rechercher des informations en lignes, traiter des données, communiquer et collaborer à l'aide d'Internet, éditer des textes, des images, des vidéos ... et des programmes simples protéger les données personnelles et la vie privée; résoudre des problèmes techniques... ; sa vocation première n'est pas d'évaluer des compétences liées à des outils informatiques spécialisés.

⁴² Ceux-ci viennent fréquemment les lui redemander car ils les perdent.

⁴³ Discussion informelle avec mon tuteur, M. Caussé, janvier 2019.

III.4.7. L'aide à l'enseignement par des organismes extérieurs.

L'I.D.D.A.C (Institut Départemental Développement Artistique Culturel), qui est l'agence culturelle de Gironde, propose des formations sur le numérique pour mieux comprendre et évoluer mais aussi du prêt de matériels numériques pour faire des courts-métrages par exemple ; il y a régulièrement des appels à candidature qui peuvent être d'un grand soutien pour des projets numériques en classe quand l'établissement a peu de budget.

Cet établissement propose également de venir dans les classes directement et apportant tout le matériel nécessaire à la création d'un projet numérique.

Il faut que le professeur soit en mesure de connaître cette possibilité, pour en faire le cas échéant usage.

III.5. Les projets numériques formateurs pour les élèves.

III.5.1. L'élève joue de la réalité et de la virtualité.

On sait que la virtualité est une relation essentielle des êtres humains aux œuvres d'art.

La convergence technologique du médium est motivée par le désir d'illusion, c'est une perception physique et psychologique de l'expérience sensorielle de l'élève. L'art virtuel intègre des bases de données des réseaux, une ingénierie des connaissances, du calcul en temps réel, pour créer une interactivité sensorielle et des fonctionnalités de la vie artificielle. C'est une caractéristique de l'art numérique, d'être à la fois réalité et virtualité, soit l'oxymore de « réalité virtuelle ».

Ainsi, avec les élèves, l'intervenant M. Moukarzel aime bien utiliser le logiciel Sketchup car il traite l'espace réel et l'espace virtuel, en trois-dimensions. Il y trouve davantage de possibilités avec les angles de vue, plus de caméra, contrairement à la réalité, même s'il reste les problèmes de souplesse de l'ordinateur, car les objets ne bougent pas. Toutefois, outre sa gratuité, ce logiciel met à la disposition des utilisateurs de grandes banques d'images pour pouvoir composer.

Selon lui, avec le numérique, il n'y a plus de frontière entre le champ et le hors champ dans l'espace « virtuel ». Par exemple la vidéo *Ophthalmoscope - premier essai sphérique : anamorphose*, pour comprendre les déformations de l'image, six vidéos qui tournent simultanément ensemble et ensuite, au montage, il faut raccorder. On se sent un peu égaré et pourtant on a une vision en 360 degrés.

III.5.2. Le numérique crée des liens entre les élèves.

Selon mes statistiques, 1/5 des élèves connaissent vraiment bien les outils numériques donc ils ont pu aider les autres élèves à avoir une base commune du numérique.

Grâce au numérique et le travail à plusieurs sur les ordinateurs et projets comme par exemple la séquence « Polyptyque d'écrans », les élèves ayant des facilités avec le numérique aidaient les élèves plus en difficulté, alors la transmission des savoirs change.

III.6. L'œuvre numérique comme un outil de communication. Sa diffusion.

III.6.1. Une œuvre sous stockage digital.

Les œuvres, par leur nature numérique, peuvent être transportées, diffusées, projetées, imprimées sur n'importe quel support adapté à la technologie numérique (ordinateur, vidéoprojecteur, imprimante, appareil photographique), dès lors qu'elles peuvent être aisément stockées sur une clé USB ou sur un serveur internet.

Les œuvres existant sous forme numérique gardent une pérennité et un caractère intact de manière intemporelle, sous réserve de veiller à la conservation des supports ou leur transfert sur un nouveau support.

Cela constitue, sous réserve de savoir que les fichiers peuvent être lourds et dépasser la capacité de stockage de l'ordinateur, un avantage considérable pour les élèves et moi-même, dès lors que la diffusion renouvelle la dimension de l'œuvre.

III.6.2. Une œuvre multi-partageable.

Selon M. Moukarzel, les élèves aiment collaborer aux œuvres faites avec l'artiste-intervenant et ensuite, l'artiste intervenant étant reconnu, le revoir sur les réseaux sociaux. Ainsi leur œuvre collaborative avec l'artiste intervenant leur apparaît bien comme une œuvre d'art.

Nous avons pu procéder ainsi avec les propres œuvres de M. Moukarzel sur l'application Instagram, avec des réactions positives des élèves postées sur Instagram. Certains d'entre eux m'ont indiqué qu'ils les avaient montrées à leurs parents, amis et camarades d'autres classes.

III.6.3. Un besoin de diffusion.

Selon un questionnaire mené auprès des élèves⁴⁴, le site du lycée est rarement consulté par ceux-ci. En revanche une galerie virtuelle serait davantage vue, mieux même que sur les blogs, réseaux sociaux, site du lycée ou mails.

L'ordinateur est à la fois le lieu de la création du travail de l'élève et le support de sa présentation sous différentes formes (vidéoprojecteurs, téléphone portable...).

Mes séquences d'arts plastiques numériques ont reçu un certain retentissement, dès lors que j'ai observé la large diffusion que les élèves ont donnée à leurs productions.

⁴⁴ Questionnaire mené auprès des élèves de 1^{ère} facultatif en décembre 2018.

Conclusion

Philippe Bidaine a noté que « La principale caractéristique de l'art moderne fut de contester, sous toutes ses formes, les grands principes et les règles des Beaux-Arts. Marcel Duchamp, en magnifiant un objet usuel et en l'élevant au statut d'une œuvre d'art, a libéré le créateur de ses outils traditionnels. Toutes les disciplines artistiques et principalement les arts plastiques se sont affranchies des contraintes imposées par la tradition et le savoir-faire et ont exploré les voies que les progrès techniques leur offraient. »⁴⁵

A cet égard, la rupture dans les arts, y compris plastiques, présente un caractère ontologique, c'est-à-dire que c'est bien le propre de l'homme de rechercher du nouveau, de l'inédit et de rechercher de nouvelles technologies, pour renouveler ses pratiques artistiques.

Les prodigieux progrès techniques ont autorisé toutes les audaces, débridé les imaginations, donné aux créateurs les moyens d'un autre regard, comme l'a observé Philippe Bidaine. Il souligne qu'avec le numérique, outre la « relation instantanée » qu'il crée avec le créateur voire le spectateur, « diffusion, conservation de l'acquis, échange, tout ce qui était imaginé par les tenants du happening et de la performance devient alors réalité virtuelle ».⁴⁶

La technologie numérique motive les élèves, car ça leur parle, c'est leur génération. Le numérique n'est pas qu'un outil, c'est tout simplement une histoire d'époque, et pour les élèves leur époque. C'est ce que m'a précisément exprimé une élève lors de la présentation orale de la séquence « polyptyque d'écrans ».

L'expérience pratique montre qu'il existe une continuité et une rupture avec les techniques et médiums traditionnels. Nous sommes, avec les arts numériques, dans un prolongement de techniques existantes, classiques ou plastiques, et d'une extension de possibilités techniques offrant des ouvertures pour des créations nouvelles sur le plan esthétique.

Pour les élèves, le numérique change fondamentalement non seulement leur environnement mais aussi leur univers mental. L'art numérique leur permet avec un certain vertige de faire

⁴⁵ Bidaine Philippe « L'art contemporain », Nouvelles Editions Scala, Sentiers d'art, Paris, 17/11/2011, page 73.

⁴⁶ Idem page 74.

s'écrouler en partie les constructions habituelles, architecturales, picturales, les règles de représentation mais aussi de les reconstruire. Les élèves l'ont vécu et ressenti ainsi lors de chacune de mes séquences consacrées aux arts plastiques numériques.

Contrairement à ce que l'on aurait pu craindre, la technologie ne vient pas à bout de la puissance créatrice des élèves. Le numérique leur permet à la fois de revisiter les arts traditionnels, le dessin, la peinture l'architecture, la sculpture, la danse mais aussi la bande dessinée, la photographie, la vidéo ... et, par exemple, de recréer la couleur et de la libérer. Dans ma séquence « polyptyque d'écrans » nous avons pu observer que nous sommes partis d'un retable de Van Eyck, *Le retable de l'agneau mystique* réalisé avec de la peinture à l'huile datant du XV^{ème} siècle à l'œuvre de Nam June Paik, *Olympe de Gouge*, réalisée avec 12 télévisions datant de 1989.

Certes, le numérique désacralise aux yeux des élèves l'œuvre d'art ; comme je l'ai observé tout au long de mon travail avec les élèves du lycée Magendie, ils ne s'interrogent guère sur certains aspects de leur travail/œuvre tels que son caractère unique ou multiple, rare ou banal, éphémère ou intemporel. Ils se plongent naturellement dans cet univers.

John Dewey regrettait que les œuvres d'art soient devenues exclusivement des spécimens des beaux-arts « dissociés de l'expérience ordinaire, et qui fonctionnent comme des signes de bon goût et des garanties d'une culture d'exception »⁴⁷ - l'art pour l'art. Il faisait observer que « Même à Athènes, il était impossible de libérer de tels arts de leur enracinement dans l'expérience directe sans qu'ils perdent leur signification »⁴⁸. Le numérique permet de retrouver en partie cet ancrage dans le monde réel. Les élèves ont bien adhéré à la relation étroite qu'il pouvait exister entre l'utilisation d'un matériel informatique usuel, une spatialité scolaire, leur propre bagage culturel et la création plastique numérique.

L'interactivité ouvre aussi des possibilités considérables, encore à explorer⁴⁹.

⁴⁷ Dewey John « L'art comme expérience », opus cité, page 39.

⁴⁸ Idem, page 36

⁴⁹ L'interactivité s'inscrit dans la suite logique de la nature de l'œuvre numérique, car l'œuvre numérique est un objet informationnel, manipulable. L'œuvre interactive est un objet numérique manipulable en temps "réel" par quelqu'un ou "quelque chose" d'autre que son créateur.

Aussi la situation d'apprentissage favorise la démarche exploratoire favorisant les investigations, les initiatives sans recherche d'une vérité absolue.

Le système scolaire tout entier s'inscrit dans une société marquée par l'omniprésence du numérique dans la sphère sociale. Comme c'est aussi le cas pour tous les enseignements, il convient sans aucun doute de ne céder ni à égalitarisme excessif ni à un individualisme absolu, il s'agit, en effet, de privilégier la recherche de la différenciation et de l'épanouissement personnel de l'élève plutôt que sa pure individualité. Comme a pu le montrer la séquence « polyptyque d'écrans », les élèves ont pu travailler de manière coopérative et collaborative, ce qui leur a permis de dépasser leurs appréhensions ou leurs limites techniques d'origine et de parvenir à avoir une meilleure estime d'eux-mêmes.

Dans le numéro spécial des cahiers pédagogiques de Juin 2012 consacré à l'apprentissage avec le numérique, l'éditorialiste promeut « une école qui soit ouverte sur le monde, qui transmette une culture et des savoirs en prise avec son temps, utiles aux futurs citoyens ».

Cela vaut pour tous les enseignements et particulièrement pour le numérique dans la classe d'arts plastiques.

Bibliographie :

Livres :

Astolfi Jean-Pierre , *L'école pour apprendre*, l'élève face aux savoirs, *L'important c'est l'obstacle* et *Des dispositifs pour apprendre*, Edition ESF, Collection dirigée par Philippe Meirieu, Italie, Janvier 2010, page 132 et suivantes ainsi que page 155 et suivantes.

Balpe Jean-Pierre (dir.), *L'art et le numérique*, Les cahiers du numérique, Vol. 1, n°4, 2000, Edition Hermès science publications, Collection Technologies et cultures, France, 24 Novembre 2000.

Bidaine Philippe, *L'art contemporain*, Nouvelles Editions Scala, Sentiers d'art, Paris, 17/11/2011.

Bosseur Jean-Yves, *Vocabulaire des arts plastiques*, Editions Minerve, Clamecy, Octobre 2018.

Clément Jean (sous sa direction) *Rencontres Media 2 (1997-1998)*, *Aspects des nouvelles technologies de l'information*, *Actes de l'Observatoire des lectures hypermédiâs*, Édité par Université de Paris VIII, Bibliothèque publique d'information, Paris, BPI, Centre Georges Pompidou, 15 décembre 1998.

Couchot Edmond et Hillaire Norbert *L'art numérique - Comment la technologie vient au monde de l'art*, Edition Flammarion, Collection Champs Arts, Dupli-Print (95) France, 2 mars 2009.

Dewey John, *L'art comme expérience*, Edition Folio, Collection Folio essais, 1915.

Duguet, Anne-Marie, *Déjouer l'image création électroniques et numériques*, Edition Jacqueline Chambon, Collection critiques d'art, France Cahors, Mars 2002.

Souriau Etienne, *Vocabulaire d'esthétique*, Edition Puf, Collection Quadrige Dicos Poche, Roubaix, Réédition Janvier 2018, (1^{ère} édition janvier 1990).

Revues :

Cahiers pédagogiques, « *Apprendre avec le numérique* », Paris, juin 2012.

Cahiers pédagogiques « *Le numérique à l'école* », Coordonné par Serge Pouts-Lajus, Octobre 2006.

Sitographie :

file:///C:/Users/Utilisateur/Downloads/120705_Krajewski_02TQAF01H22_TH%20(1).pdf, Octobre 2018.

<https://www.bpifrance.fr/A-la-une/Actualites/Aujourd-hui-c-est-quoi-le-numerique-20536>,
Décembre 2018, page 1.

<https://perezartsplastiques.com/2015/10/15/lart-numerique/>, Décembre 2018.

<http://artspla-site-austral.ac-reunion.fr/spip.php?article690>, Janvier 2019, page 1.

<http://www.cafepedagogique.net/LEXPRESSO/Pages/2014/10/10102014Article635485247848223721.aspx>, Février 2019, page 1.

<https://ent2d.ac-bordeaux.fr/disciplines/espagnol/wp-content/uploads/sites/6/2018/04/Guide-des-projets-BYOD-AVEC-version-1-mars-2018.pdf>, Février 2019, page 4.

<https://www.zdnet.fr/actualites/l-education-nationale-annonce-enfin-la-creation-d-un-capes-d-informatique-en-2020-39878789.htm>, Avril 2019, page 1.

Réunions et cours :

Deux réunions pédagogiques TraAM avec Caussé Mathieu, Braud Séverine et des professeurs d'arts plastiques : 8 personnes au total, au lycée Magendie, les 20/11/2018 et 09/04/2019.

Cours :

M. Rambaud Thomas, Cours sur le numérique, Université Bordeaux Montaigne-Montesquieu, Novembre 2017.

Annexes

Annexe 1 : questionnaire élèves décembre 2018 ; sélection de réponses.

Questionnaire

Que pensez-vous des cours en ligne ? Pourquoi ?

Les cours en ligne peuvent avoir leur intérêt dans certaines circonstances. Pour autant je ne prévois pas d'en recourir dans les jours futurs.

NOM Bisson

PRENOM Mirouma-Zé

CLASSE 602

DATE 19/12/18

Selon vous, quel est le support le mieux adapté pour la diffusion du cours en ligne : pronote, envoi par mail, site internet du lycée, autre ? pronote, envoi par mail, sur le site internet du lycée, autres ?

Probablement pronote ; bien que son usage soit encore maladevant de la part de certains professeurs et des institutions lycéennes.

Consultez-vous pronote et le site internet du lycée et à quelle fréquence ? Pourquoi ? L'intérêt ?

A l'occasion.

Pensez-vous que les cours en ligne devraient remplacer intégralement les cours d'arts plastiques en présentiel ? Pourquoi ?

Mais non ! C'est important qu'une personne aux compétences adéquates soit au contact direct avec les élèves.

Que pensez-vous des cours en présentiel votre production finale a-t-elle été plus facile à réaliser avec les cours en ligne qu'avec des cours en présentiel ? L'intérêt ? Regarderiez-vous en plus les cours en ligne ? Pourquoi ?

J'ai plus avancé mon projet si l'intérieur des cours en présentiel car j'ai des livres en mains

Questionnaire

Que pensez-vous des cours en ligne ? Pourquoi ?

Je ne suis pas pour les cours en ligne car selon moi, un cours a besoin d'interaction directe entre le professeur et les élèves.

NOM BERTRAND LE NAOUR

PRENOM Anaïs

CLASSE 605

DATE 19/12/2018

Selon vous, quel est le support le mieux adapté pour la diffusion du cours en ligne : pronote, envoi par mail, site internet du lycée, autre ? pronote, envoi par mail, sur le site internet du lycée, autres ?

de site des lycées serait le plus adapté selon moi.

Consultez-vous pronote et le site internet du lycée et à quelle fréquence ? Pourquoi ? L'intérêt ?

Je ne consulte jamais le site du lycée que je trouve sans réelle utilité. Je vais sur pronote très régulièrement pour consulter mon emploi du temps.

Pensez-vous que les cours en ligne devraient remplacer intégralement les cours d'arts plastiques en présentiel ? Pourquoi ?

Non. Selon moi, les cours d'art plastique se basent sur l'interaction avec les professeurs et l'entraide entre camarades (pour avoir des avis extérieurs).

Que pensez-vous des cours en présentiel, votre production finale a-t-elle été plus facile à réaliser avec les cours en ligne qu'avec des cours en présentiel ? L'intérêt ? Regarderiez-vous en plus les cours en ligne ? Pourquoi ?

Je n'ai pas assisté à des cours en ligne, j'en ai donc pas d'avis sur le sujet.

Oui, dans le cadre d'autres cours que l'art plastique, il se peut que je regarde des cours en ligne pour m'aider en plus de

Questionnaire

Que pensez-vous des cours en ligne ? Pourquoi ?

Je pense que les cours en lignes sont très bien pour les gens qui ont des problèmes psy (phobie scolaire) mais que les cours présentiels sont beaucoup plus pratiques du point de vue du contact direct.

NOM VIDAMENT

PRENOM Lison

CLASSE 607

DATE 19/12/2018

Selon vous, quel est le support le mieux adapté pour la diffusion du cours en ligne : pronote, envoi par mail, site internet du lycée, autre ? pronote, envoi par mail, sur le site internet du lycée, autres ?

Cela dépend beaucoup plus pratique sur un site (car importe lequel) parce qu'il n'a pas besoin de se connecter, c'est plus accessible.

Pensez-vous que les cours en ligne devraient remplacer intégralement les cours d'arts plastiques en présentiel ? Pourquoi ?

Non parce que je trouve très important d'avoir un prof pour la technique, les conseils, etc.

Que pensez-vous des cours en présentiel, votre production finale a-t-elle été plus facile à réaliser avec les cours en ligne qu'avec des cours en présentiel ? L'intérêt ? Regarderiez-vous en plus les cours en ligne ? Pourquoi ?

Consultez-vous pronote et le site internet du lycée et à quelle fréquence ? Pourquoi ? L'intérêt ?

Je consulte très souvent pronote sur mon téléphone pour savoir en quelle salle je dois aller ainsi que pour suivre mes notes.

Questionnaire

Que pensez-vous des cours en ligne ? Pourquoi ?

Je n'ai pas l'habitude des cours en ligne
Je préfère discuter avec mon professeur

NOM DAVASSE
PRENOM Nina
CLASSE 609
DATE _____

Selon vous, quel est le support le mieux adapté pour la diffusion du cours en ligne : pronote, envoi par mail, site internet du lycée, autre ? pronote, envoi par mail, sur le site internet du lycée, autres ?

Pronote | envoi par mail

Pensez-vous que les cours en ligne devraient remplacer intégralement les cours d'arts plastiques en présentiel ? Pourquoi ?

Non
En plus pourquoi pas

Que pensez-vous des cours en présentiel votre production finale a-t-elle été plus facile à réaliser avec les cours en ligne qu'avec des cours en présentiel ? L'intérêt ? Regarderiez-vous en plus les cours en ligne ? Pourquoi ?

Consultez-vous pronote et le site internet du lycée et à quelle fréquence ? Pourquoi ? L'intérêt ?

Pronote 1x/j → devoirs et notes
Site du lycée → jamais

Questionnaire

Pour vous, qu'est-ce que le numérique ? Qu'est-ce que cela vous apporte/rait en classe ?

Le numérique c'est tout ce qui se fait sur un écran (ordinateur, smartphone, tablette etc) ou qui s'y regarde. En arts plastiques on peut dessiner sur l'ordinateur ou chercher des œuvres et des références.

NOM Wessackler
PRENOM Théo
CLASSE 609
DATE 19/12/18

Si je vous dis « tablette numérique, portable, TBI (tableau blanc interactif) » ; ou « un blog en classe pour apprendre en classe, et pourquoi pas Facebook ou Twitter ? » Quelle est votre réaction ? Pourquoi ? L'intérêt ?

Quelles seraient vos suggestions pour transformer la classe (espace, outils) ?

Positive, je pense que ça peut vraiment être utile (surtout pour les réflexions d'anatomie comment des objets sont faits etc.)
Un blog en classe est utile pour des choses spécifiques (apprentissage de nouvelles techniques etc)
Avoir de la musique pendant qu'on travaille aussi

Des vidéos du cours à regarder chez vous à la place d'un cours d'arts plastiques en classe, ça vous plairait ? Pourquoi ?

Ça pourrait être
bien de pouvoir

les revoir autant de fois qu'on veut

Quels outils numériques utilisez-vous ?

Ordinateur, téléphone, tablette graphique

Questionnaire

Pour vous, qu'est-ce que le numérique ? Qu'est-ce que cela vous apporte/rait en classe ?

Tout ce qui touche aux écrans, tablettes ou man, ou même papeterie. Cela peut permettre d'avoir des références.

NOM Carla
PRENOM Constance
CLASSE 602
DATE 19/12/18

Des vidéos du cours à regarder chez vous à la place d'un cours d'arts plastiques en classe, ça vous plairait ? Pourquoi ?

Non car l'interaction ne serait dans pas possible.

Quels outils numériques utilisez-vous ?

Ordinateur, tablette graphique.

Si je vous dis « tablette numérique, portable, TBI (tableau blanc interactif) » ; ou « un blog en classe pour apprendre en classe, et pourquoi pas Facebook ou Twitter ? » Quelle est votre réaction ? Pourquoi ? L'intérêt ?

Quelles seraient vos suggestions pour transformer la classe (espace, outils) ?

Je ne pense pas que des blogs au niveau scolaire soient intéressants. La concentration ne peut être la même et l'interaction manquant. Je ne pense pas non plus qu'il faille transformer la classe.

1

Questionnaire

Pour vous, qu'est-ce que le numérique ? Qu'est-ce que cela vous apporte/rait en classe ?

C'est un terme très large. Je ne suis pas très au point en terme numérique car j'aime les choses matérielles. Toutefois, internet est un très bon moyen et outils de diffusion.

En classe, c'est une source d'informations et permet dynamiser un cours.

NOM Brian
PRENOM Mirouma-Isi
CLASSE 602
DATE 19/12/2018

Des vidéos du cours à regarder chez vous à la place d'un cours d'arts plastiques en classe, ça vous plairait ? Pourquoi ?

Non. Il n'y a rien de possible.

Quels outils numériques utilisez-vous ?

Je les utilise plus que je ne les utilise.

Si je vous dis « tablette numérique, portable, TBI (tableau blanc interactif) » ; ou « un blog en classe pour apprendre en classe, et pourquoi pas Facebook ou Twitter ? » Quelle est votre réaction ? Pourquoi ? L'intérêt ?

Quelles seraient vos suggestions pour transformer la classe (espace, outils) ?

Je ne pense pas que le numérique, au sens large du terme, puisse remplacer les cours. Tout d'abord, le lycée est autant un lieu de vie qu'un lieu d'apprentissage. Il permet de se socialiser, chose qui est moins aisée par l'intermédiaire des écrans.

Mais si c'est seulement si titre d'annonce et de soutien, pourquoi pas ?

1

Questionnaire

Pour vous, qu'est-ce que le numérique ? Qu'est-ce que cela vous apporte/rait en classe ?

Tout ce qui a un rapport avec l'informatique je suppose, sur des écrans ? Je ne porte pas vraiment le travail sur ordinateur dans mon cœur donc je pense que ça m'ennuierait fortement.

NOM VIDAMENT
PRENOM LILOU
CLASSE 602
DATE 19/12/2018

Des vidéos du cours à regarder chez vous à la place d'un cours d'arts plastiques en classe, ça vous plairait ? Pourquoi ?

Je pense que je ne les regarderai pas donc non.

Quels outils numériques utilisez-vous ?

Ordinateur, beaucoup de retouches sur téléphone et tablette graphique au lycée.

Si je vous dis « tablette numérique, portable, TBI (tableau blanc interactif) » ; ou « un blog en classe pour apprendre en classe, et pourquoi pas Facebook ou Twitter ? » Quelle est votre réaction ? Pourquoi ? L'intérêt ?

Quelles seraient vos suggestions pour transformer la classe (espace, outils) ?

Je préfère les supports traditionnels donc ma réaction serait probablement négative mais ça a toujours des qualités donc bon... pourquoi pas. Ou'il y ait plus de tables peut-être.

1

Questionnaire

Pour vous, qu'est-ce que le numérique ? Qu'est-ce que cela vous apporte/rait en classe ?

Pour moi c'est le monde audiovisuel comme l'animation, la photographie ou le dessin digital. Je pense que cela apporte une variété et une nouvelle manière de travailler.

NOM DAUCES
PRENOM Lise
CLASSE 603
DATE 19/12/18

Des vidéos du cours à regarder chez vous à la place d'un cours d'arts plastiques en classe, ça vous plairait ? Pourquoi ?

Je pense pas que je prendrais le temps si ça venait, mais pourquoi pas.

Quels outils numériques utilisez-vous ?

tablette graphique, ordinateur, téléphone

Si je vous dis « tablette numérique, portable, TBI (tableau blanc interactif) » ; ou « un blog en classe pour apprendre en classe, et pourquoi pas Facebook ou Twitter ? » Quelle est votre réaction ? Pourquoi ? L'intérêt ?

Quelles seraient vos suggestions pour transformer la classe (espace, outils) ?

Le tableau blanc interactif et la tablette numérique peuvent être intéressants car ça pourrait par exemple aider le professeur à montrer une manière de faire de l'art différemment et/ou à tout le monde en même temps.

1

Questionnaire

Pour vous, qu'est-ce que le numérique ? Qu'est-ce que cela vous apporterait en classe ?

Pour moi, le numérique désigne tous les appareils électroniques avec lequel nous pouvons interagir (type ordinateur, tablette etc) -

Pour moi, l'utilisation de tablettes à la place de manuels serait un avantage, nous permettant d'avoir des sacs plus légers.

Si je vous dis « tablette numérique, portable, TBI (tableau blanc interactif) » ; ou « un blog en classe pour apprendre en classe, et pourquoi pas Facebook ou Twitter ? » Quelle est votre réaction ? Pourquoi ? L'intérêt ?

Quelles seraient vos suggestions pour transformer la classe (espace, outils) ?

Ces mots m'inspirent la confiance car ils sont synonymes de progrès technique, mais me laisse douteuse quand à leur utilisation.

En effet, je doute qu'ils aident à la concentration durant le cours.

Pour moi, les cours sont plutôt bien tels qu'ils sont.

NOM BERTRAND LE MAOUR

PRENOM Arak

CLASSE 605

DATE 19/12/2013

Des vidéos du cours à regarder chez vous à la place d'un cours d'arts plastiques en classe, ça vous plairait ? Pourquoi ?

Non.

Je ne me sentais pas impliquée dans le cours.

Quels outils numériques utilisez-vous ?

J'utilise mon portable, ma tablette graphique et ma télévision.

Annexe 2 : Entretien avec M. Benjamin Moukarzel. Artiste-intervenant au lycée Magendie.

Questions posées

I. Les évolutions des arts plastiques à l'ère du numérique

- Les arts plastiques numériques s'inscrivent-ils en rupture avec les arts plastiques conventionnels/traditionnels/classiques ?
- Baudelaire a dit que: « la photographie n'est qu'un outil de travail. ». En va-t-il de même du numérique ?
- Quel matériel informatique, du lycée ou des élèves (smartphone, tablettes personnelles) et quels logiciels utilises-tu ? Pourquoi ?
- Le projecteur peut-il être utilisé dans le cadre d'un dispositif spatial autre que de projeter une image sur un écran rectangulaire ?
- Sur l'écran de l'ordinateur lui-même est-il possible de réaliser des œuvres abstraites qui font sens ?
- Quelles sont les techniques d'hybridation qui te paraissent possibles ?
- Y a-t-il un risque que les élèves importent d'Internet des œuvres déjà/toutes faites ?

II. Le rôle du professeur

- Des cours en ligne seraient-ils, selon toi, plus appropriés que des cours en présentiels ?-
- Est-ce que tu peux parvenir à faire créer par des élèves des œuvres collectives ?
- Est-ce difficile de développer les techniques de l'hybridation ? En pratique ce serait quoi ?
- Qu'est-ce que tu attends de la verbalisation ? Qu'as-tu obtenu ?
- J'ai déjà observé des dérapages et mauvais comportements de certains élèves commis au prétexte de créer une œuvre plastique (taggage, vandalisme) ; comment l'éviter ?
- Certains élèves sont-ils en difficultés avec le numérique ? Comment y remédies-tu ?
- Comment évalues-tu les élèves ?

III. La classe d'arts plastiques

- Qu'apporte le numérique dans les projets artistiques avec les élèves ?
- Penses-tu que les projets numériques changent l'attitude des élèves (entres eux ? envers le professeur ? envers l'espace ?) En quoi ?
- Faut-il privilégier le travail individuel ou favoriser le travail en binôme ?

- Penses-tu que les projets numériques changent la temporalité de la classe ?
- Certains élèves connaissent vraiment bien les outils numériques, d'autres beaucoup moins ; faut-il accepter que certains élèves aident leurs camarades, comment permettent-ils à tous de se mettre à niveau ? donc ils ont pu aider les autres élèves à avoir une base commune du numérique ?
- Comment l'interactivité qui caractérise désormais le numérique peut-elle entrer dans la pratique des arts plastiques ?
- Quel est le statut de l'erreur en numérique ; comment se distingue-t-elle de l'exploratoire, du bidouillage ? Comment joues-tu de l'erreur pour faire progresser l'élève ?

Au final,

- Qu'est-ce que cela t'apporte de travailler le numérique avec les élèves ?
- Y a-t-il des réticences au développement des arts numériques (direction du lycée, corps enseignants, parents, élèves ?
- Quels sont les limites objectives et subjectives du numérique ?
- Quel devrait être la place du numérique au lycée (marginal, partagée avec les pratiques traditionnelles, leur donner la plus grande place possible) ?
- Est-ce que le numérique améliore l'enseignement des arts plastiques/est-ce que les élèves ont le sentiment de faire un travail d'arts plastiques ou seulement d'expérimenter les potentialités du numérique (c'est-à-dire se bornent-ils à faire des manipulations, des clics etc....) ?

Compte rendu des réponses apportées par M. Moukarzel lors de mon entretien du 9 JANVIER 2019

I. Les évolutions des arts plastiques à l'ère du numérique

Selon Benjamin MOUKARZEL, le numérique ne s'inscrit pas dans une rupture avec les arts plastiques, ce n'est pas une rupture de vision, il y a par contre une rupture sur le regard que l'on a par rapport aux outils. Par exemple Fox Talbot, *Le crayon de la nature*, il utilise son carnet de photo comme un outil, comme un cahier des charges, car pour lui la photo n'est pas de l'art à cause du geste automatique de la photo, par contre la photo permet de montrer ce que la peinture ne montre pas par exemple les ombres et lumières.

Le numérique n'est pas seulement un outil, c'est tout simplement une histoire d'époque. Le numérique pour rêver, pour divaguer, laisser courir sa pensée et sa main grâce à l'interaction du numérique, mais parfois le numérique il y a des beugs donc le numérique c'est comme un jeu, par exemple sur google traduction je dis quelque chose en anglais et traduit mal en français. Ce sont les accidents dans le numérique qui sont intéressants.

Ce qui est génial avec le numérique c'est que l'outil peut quitter sa fonction (détourne la fonction) par exemple l'agrafeuse sur l'ordinateur sert non pas à agraffer mais à faire un visage. Par le numérique on est surpris et c'est l'imprévu. Par contre ce qui fait peur c'est la physique quantique car parfait justement.

Avec les élèves, l'intervenant aime bien utiliser le logiciel Sketchup, car cela traite de l'espace réel et de l'espace virtuel, on apprend la trois-dimensions, il y a davantage de possibilités avec les angles de vue, plus de caméra, contrairement à la réalité, malgré les problèmes de souplesse de l'ordinateur, cela reste un souci, car les objets ne bougent pas. C'est bien, car c'est gratuit et il y a une grande banque d'images pour pouvoir composer.

Avec le numérique, il n'y a plus de frontière entre le champ et le hors champ dans l'espace (virtuel).

Par exemple la vidéo *Ophthalmoscope - premier essai sphérique* : anamorphose, pour comprendre les déformations de l'image, 6 vidéos qui tournent simultanément ensemble et ensuite au montage il faut raccorder. On se sent un peu égaré et pourtant on a une vision en 360 degrés.

L'application PÉRISCOPE permet de se filmer en live avec son téléphone, le problème c'est qu'il y a beaucoup de « bizutage », et de scène de violence, de mauvais usage de l'application ; les projets numériques peuvent sensibiliser les élèves face à des sujets de climat scolaire et également permettent aussi d'apprendre à l'élève à utiliser les applications correctement à des fins pédagogiques.

Le PÉRISCOPE ne doit pas viser à s'agresser mais à faire des choses bien pour soi et la société.

Le projecteur, selon lui, peut être utilisé pas seulement sur le mur mais aussi sur le sol, le plafond, selon le projet, mais il n'a jamais fait l'expérience lui-même de changer la position du projecteur.

Selon lui, il est possible de faire des œuvres abstraites avec le numérique qui font sens.

Selon lui, les techniques d'hybridation possibles sont le photomontage et l'exposition en ligne.

Les élèves peuvent importer d'internet des œuvres toutes faites et les élèves jouent avec ça et c'est au professeur de s'adapter.

II. Le rôle du professeur

Il pense que les cours en ligne et les cours en présentiel sont complémentaires, ce n'est pas la même chose.

Le partage des outils numériques aiguise le regard des élèves sur la façon d'utiliser les outils numériques.

Il a observé que les élèves aimaient bien collaborer aux œuvres réalisées avec l'artiste-intervenant qu'ils peuvent ensuite revoir sur les réseaux sociaux, dès lors que l'artiste intervenant est reconnu. Ils considèrent alors leur œuvre collaborative avec l'artiste intervenant reconnu comme une œuvre d'art à part entière.

L'artiste-intervenant trouve que c'est difficile de travailler l'hybridation avec les élèves par manque de moyen de l'établissement scolaire même au lycée Magendie qui est un établissement privilégié.

Par rapport à la verbalisation, il attend des élèves la réflexivité de l'élève, d'aller vers l'autre. Par exemple : « Qu'est-ce qu'il vient de se passer ? » Parler de l'intention et ressenti de l'élève. Avoir un mélange d'expérience cognitive et immersion.

L'écrit est indissociable de la verbalisation. La narration spéculative est basée sur le ressenti

Le numérique permet un nouveau rapport au temps, plonge élèves dans un autre univers pendant quelques instants.

Les dérapages et mauvais comportements en dehors de la classe sont possibles car ils se dissimulent derrière le numérique, mais c'est très bien car c'est de leur âge de tenter, expérimenter des choses, ce sont les cadres et normes de l'école qui explosent et c'est bien car ils remettent en question l'école et se prépare aussi un plus de liberté quand ils seront sortie du lycée. Ces comportements sont inévitables. C'est sain de questionner les normes sociales. Il ne faut pas les blâmer. Les solutions passeraient par l'intégration de ces comportements dans la pratique des arts plastiques.

Les outils numériques sont très personnels par exemple le passage de l'ordinateur de l'élève à la maison à celui de l'ordinateur de la classe peut être handicapant pour l'élève.

Il faut apporter un savoir-faire du numérique avec les élèves, leur montrer comment faire pour que les élèves ne soient pas en difficulté. Il faut faire plusieurs séances tout au long de l'année sur le logiciel en question. Si on fait juste de l'accompagnement mais c'est plus chaotique.

Il n'évalue pas les élèves, mais par contre il s'évalue lui « comment mieux faire la prochaine fois ? ».

III. La classe d'arts plastiques

Le numérique dans les pratiques artistique apporte aux élèves un nouveau regard sur des outils qu'ils connaissent très bien. Ils connaissent mieux les outils numériques que nous (professeur). Cela amène des questions. Cela pose un regard nouveau sur les outils de leur tendre enfance. Finalement ça induit un contrat avec les élèves d'écoute et d'implication et le numérique les aide à travailler cela justement.

Les projets numériques changent l'attitude entre élèves, car il y a une prise de conscience. Les projets numériques changent l'attitude des élèves à l'égard du professeur, car il y a une proximité évidente avec celui-ci, notamment du fait de l'emploi du temps « tu fais des choses avec ton professeur tu vois l'institution comme une amie ». Selon lui, il faut davantage de temps dans la semaine avec le professeur d'arts plastiques, car le quotidien avec le professeur crée forcément une proximité et l'institution devient plus agréable. Il faut aménager des temps longs avec les lycéens pour travailler la proximité avec le numérique et le professeur. La technologie rapproche car il y a toujours la présence du professeur.

L'interactivité qui caractérise le numérique permet d'entrer dans la pratique des arts plastiques, car il y a un lien avec une performance physique et mentale. Le numérique est une porte d'entrée.

Dans le numérique il n'y a pas d'erreur possible car il faut se tromper pour apprendre. Il faut répéter comment il faut faire si les élèves ne comprennent pas.

Au final,

Il y a des réticences au développement des arts numériques dans la classe d'arts plastiques et c'est à l'échelle de l'Éducation nationale, il faudrait davantage de temps pour les projets numériques avec des partenariats, et faire des projets numériques dans toutes les disciplines.

Actuellement, le professeur d'arts plastiques au lycée Magendie est aussi le référent numérique et cela fait beaucoup trop pour lui, et ne lui permet pas d'effectuer au mieux son travail de référent numérique au sein de la classe d'arts plastiques.

La diffusion des informations par le numérique crée des conflits inter-générationnel, par exemple on parle aux informations d'une génération actuelle de zapping, dont le résultat serait que les jeunes d'aujourd'hui sont davantage flexibles et acceptent des emplois précaires, car ils sont conditionnés par la société de diffusion et changent leurs comportements à cause du numérique. Cela crée des catégories, des habitudes de consommation, des problèmes de médias. On dit que les jeunes sont « comme ça ou comme ça » et les plus vieux disent « ce n'était pas comme ça à notre époque, la preuve en image ».

Cela modifie aussi l'attitude des élèves envers l'espace, par exemple lorsque que nous avons fait la prise de son avec un groupe d'élèves, nous sommes allés dans une autre salle que celle des arts plastiques, qui était plus propice et plus insonorisée que la classe d'arts plastiques où les élèves s'agitent, le plafond est très haut et la pièce est très grande.

Il peut y avoir une modification mentale de l'espace de la classe comme par exemple Google earth au lycée Magendie.

En dehors de la classe le numérique, créer un décalage avec la classe, l'extérieur vient dans la classe il ne faut pas l'ignorer, il faut l'accepter et travailler avec par exemple les gilets jaunes, la classe d'arts plastiques doit travailler avec tous les médias qui se passe autour et en dehors de l'école.

Le numérique permet des affirmations choquantes ; exemple : racisme ou les jeunes sont comme ça ou les italiens parlent trop ou les arabes sont des voleurs à l'échelle mondiale etc...Il y a un changement de la part des élèves par rapport à l'espace.

Il faudrait une personne spéciale pour le poste numérique et pas une casquette supplémentaire du professeur d'arts plastiques. Car actuellement, en cas de problème avec le numérique on

est perdu, on n'a pas d'aide, et du coup ça effraie les enseignants, car c'est plein d'imprévu le numérique et de problèmes techniques.

La majorité du temps en tant que référent numérique il essaie de réparer les ordinateurs, projecteur etc. des classes des collègues mais ne sait pas quel ordinateur ne marche pas sur les 4 de la classe, un coup ça marche quand il est là, et des qu'il part ça ne fonctionne plus. La majorité du temps il ne peut pas aider ses collègues à réparer le matériel informatique et en plus c'est chronophage, il a sans arrêt des appels, il est obligé de laisser sa classe sans surveillance et sans professeur donc c'est très compliqué d'être référent numérique.

La mission de cette personne spéciale numérique serait d'aider les enseignants dans leur classe au quotidien avec le numérique, faire des formations avec le numérique pour les gens de l'école (élèves, profs, parents élèves, chef établissement etc.) et d'avoir la mission de changer les mentalités par rapport aux réticences des arts numériques.

Il faudrait davantage de moyens financiers et de personnes.

Il faudrait avoir du matériel qui fonctionne et des logiciels sur l'ordinateur cela aiderait les enseignants à moins appréhender le numérique avec les élèves.

Il faudrait aussi une salle adaptée, par exemple l'ordinateur du professeur pour projeter en direct au tableau et que tous les élèves le fassent en même temps.

Le numérique change la temporalité de la classe, car avec le numérique les élèves sont capables de se concentrer trois heures d'affilée sans prendre de pause et sans se dissiper.

Il faut aussi créer une continuité entre les séquences et séances pour un même logiciel par exemple pas qu'une séance sur Sketchup mais plusieurs séances dessus et à différents moments de l'année.

Il faut varier les projets individuels et collectifs des projets numériques.

Annexe 3 : Entretien à M. Mathieu Caussé. Professeur d'arts plastiques au lycée Magendie - tuteur de stage - référent numérique. Concernant son activité de référent numérique.

1) Quel est le fondement juridique de l'instauration d'un référent numérique au lycée ? (Est-ce obligatoire ? Y en a-t-il un dans tous les lycées?)

Le référent numérique est obligatoire dans tous les établissements scolaires.

Il y a deux référents numériques : le premier à compétence pédagogique et le second à compétence technique. Le référent numérique au lycée Magendie (référent numérique pédagogique) s'occupe aussi du technique dans le lycée. C'est la différence entre lycée et collège. Au collège, c'est le professeur qui accepte de manière ponctuelle et qui sait faire, pas de rôle défini.

C'est la Région Nouvelle-Aquitaine qui s'occupe du référent numérique technique, à Bordeaux ça s'appelle ELIB et/ou DAN (délégation académique numérique).

2) En quoi consiste le travail de référent numérique ?

M. Caussé fait le lien entre ELIB, de la Région, et, ses collègues qui ont des problèmes pédagogiques et techniques, par exemple : 2 ordinateurs à installer dans la classe de SVT ou à réparer.

Il s'occupe de PIX, qui remplace le B2I, c'est la nouvelle manière d'évaluer les compétences numériques.

Il s'occupe de toute l'installation des codes liés aux sessions et à Pronote, et donne aux élèves leurs codes d'accès. Ceux-ci viennent souvent les lui redemander car ils les ont perdus.

Il s'occupe du site internet de l'établissement, bien que ce soit compliqué à mettre en place ; il n'a pas encore eu le temps de s'en occuper, mais ce n'est pas une activité liée spécifiquement au référent numérique, d'autres personnes peuvent s'en occuper.

3) Pourquoi as-tu accepté d'être référent numérique ?

Parce que le numérique l'intéressait, mais il y a une grosse partie du rôle du référent numérique peu attrayante, par exemple lorsqu'il s'agit de réparer les ordinateurs cassés dans les classes de ses collègues, et qu'il faut les réparer (lié aux problèmes techniques).

4) Qu'est-ce que t'apporte le poste de référent numérique au sein du lycée Magendie ?

Financièrement parlant des IMP (indemnité mission particulière), sorte de prime qui correspond à un volume horaire.

Au début de l'année, il reçoit une lettre de mission lui donnant toutes les orientations pour exercer son travail de référent numérique.

5) Quelles sont les limites du numérique dans tes projets numériques avec les élèves ? Et en tant que référent numérique ?

Il ne dispose que peu d'ordinateurs et de matériels numériques dans sa classe.

La connaissance de logiciels numériques ; il n'a pas consacré de séance avec ses élèves pour apprendre les logiciels numériques intéressants afin que les élèves aient une base, pour qu'ensuite chacun soit indépendant.

Son but est d'intégrer le numérique, aussi bien que les autres médiums de création, dans chaque séquence. Cela doit devenir un réflexe pour les élèves à chaque projet.

Plusieurs fois le disque dur des ordinateurs portables a cassé car les élèves transportent les ordinateurs allumés et ce n'est pas fait pour ça.

Il a des ordinateurs portables pour que chaque élève puisse prendre l'ordinateur pour un projet n'importe où n'importe quand, pour une classe mobile.

Le numérique est immatériel. Il aimerait faire un projet avec les élèves en mêlant quelque chose de multiple (les ordinateurs par exemple) et l'impression (sérigraphie) : c'est complémentaire et opposé donc utilisés en même temps cela donne plusieurs pratiques opposées et complémentaires, donc c'est intéressant.

Il dispose d'un projecteur, d'une visionneuse dans le pôle animation, des baffles pour spécifiquement ce projet à venir ; il va je vais insister sur l'aspect technique car nécessaire.

6) Est-ce qu'il est facile d'être référent numérique ?

Oui, car soit tu sais faire soit tu ne sais pas faire.

Le professeur de science physique est l'ancien référent numérique, il lui a donné des conseils sur certaines choses.

Il ne connaissait pas vraiment le rôle du référent numérique, ses missions et ce qu'il fallait faire et comment le faire donc il doit régulièrement se renseigner avant, mais c'est parce qu'il aime cela, découvrir les réseaux et le numérique.

Par contre c'est chronophage.

Il a indiqué aux autres collègues en début d'année qu'il répondait aux demandes dans le casier ou par mail uniquement mais il y en a toujours qui l'intercepte dans le couloir.

Il a établi fait une fiche pour ses collègues en début d'année afin que , lorsqu'ils rencontrent un problème, celui-ci soit identifié au mieux le plus précisément possible et qu'il n'ait pas

besoin de le leur redemander par la suite au téléphone quand il fait face au problème en question.

Fiche : l'incident ? Qui demande ? Son statut ? Quel(s) problème(s) ? Quelle salle ? Quel message - erreur ? Observations ? Maximum d'informations.

7) Doit-on avoir une connaissance approfondie de la technologie numérique pour être référent numérique ou est-il plus important d'avoir une connaissance pédagogique du numérique ?

Pas forcément, on apprend sur le terrain.

S'il n'arrive pas à contacter ELIB et là il m'indique comment faire par téléphone.

8) Est-ce que ça a modifié ton rapport aux autres professeurs ?

Non, car quand il fait passer des informations en lien avec le numérique ou qu'il apporte une aide avec le numérique, tout le monde « s'en fiche », les collègues sont reconnaissants mais ne disent pas merci.

Ça l'identifie comme référent par rapport aux autres collègues et c'est celui qui va régler les problèmes.

9) Quelles sont tes rapports avec le chef d'établissement en tant que référent du numérique (est-ce que tu es le porte-parole des professeurs) ?

On discute des problèmes techniques et/ou pédagogiques avec le chef d'établissement.

Il doit contacter le chef d'établissement en cas de problèmes éventuels, par exemple si Elib tarde à lui répondre.

Questionnement ou soucis pour parler au professeur.

Quand il fait une demande à Elib, il établit un ticket d'incident et joint le collègue (par mail), ça se passe dès lors entre lui et le collègue essentiellement.

Comité de pilotage informatique, on se rejoint plusieurs fois par an et on discute des problèmes et du travail effectué durant les mois précédents.

On n'imagine pas le temps que ça prend d'être référent numérique.

10) En tant que référent numérique qu'est-ce que tu penses de la phase exploratoire et de l'erreur dans le numérique (beugs, erreurs, obstacles etc.) ? Peut-on en tirer des aspects positifs ?

La technique, avec le numérique si on ne sait pas faire, on est bloqué, alors qu'au contraire si on ne sait pas faire avec le crayon ça peut faire des choses intéressantes, avec le numérique ce n'est pas possible.

La phase exploratoire pour apprendre numérique est nécessaire. Les élèves doivent avoir les mêmes réflexes avec les outils numériques et les outils « traditionnels », et, si il y a un beug, vivre avec et le résultat ça peut être intéressant et y donner sens. Le beug informatique peut être utilisé.

11) Est-ce que les séquences numériques permettent aux élèves de quitter l'enfermement de l'espace de la classe ?

Non, car c'est un aspect pédagogique de la classe et oui car il y a un lien avec l'extérieur, internet etc. puis avec les outils numériques on peut aller dehors et revenir en classe, travailler à l'intérieur et à l'extérieur. La classe est mobile. Le numérique se superpose à la classe réelle, c'est la classe virtuelle.

12) Les affiches portes ouvertes pour les arts appliqués ?

Il manque les arts plastiques dans l'affiche des portes ouvertes, comme chaque année et ça devient lourd à force, ils oublient de nous citer.

Il pense qu'ils ne font pas attention aux détails de l'affiche ou alors c'est volontaire, mais si c'est le cas c'est peu admissible.

L'affiche est relue par chef d'établissement et par le conseil d'administration pour les fautes d'orthographe, de grammaire et autres, ils auraient dû le voir.

Pout la section STD2A il y a pas besoin de faire de promotion car les gens viennent, aux portes ouvertes, essentiellement pour ça et il y a beaucoup de gens.

Les gens qui viennent au lycée Magendie ne savent pas qu'ils y a l'option arts plastiques a Magendie car on n'est pas visible, même pas sur internet donc c'est quand il viennent nous voir qu'ils se disent qu'il y a arts plastiques et qu'ils vont faire ça.

Il faut faire de la publicité de l'option arts plastiques car il departition des coefficients des arts plastiques dès la réforme. Il y a tout un territoire qui n'a plus la possibilité de faire arts plastiques, le rappeler au chef d'Etablissement.

Compte rendu d'entretien avec M. Mathieu Caussé

Professeur d'arts plastiques au lycée Magendie - tuteur de stage - référent numérique.

Concernant son activité de référent numérique.

1) Quel est le fondement juridique de l'instauration d'un référent numérique au lycée ? (Est-ce obligatoire ? Y en a-t-il un dans tous les lycées?)

Le référent numérique est obligatoire dans tous les établissements scolaires.

Il y a deux référents numériques : le premier à compétence pédagogique et le second à compétence technique. Le référent numérique au lycée Magendie (référent numérique pédagogique) s'occupe aussi du technique dans le lycée. C'est la différence entre lycée et collège. Au collège, c'est le professeur qui accepte de manière ponctuelle et qui sait faire, pas de rôle défini.

C'est la Région Nouvelle-Aquitaine qui s'occupe du référent numérique technique, à Bordeaux ça s'appelle ELIB et/ou DAN (délégation académique numérique).

2) En quoi consiste le travail de référent numérique ?

M. Caussé fait le lien entre ELIB, de la Région, et, ses collègues qui ont des problèmes pédagogiques et techniques, par exemple : 2 ordinateurs à installer dans la classe de SVT ou à réparer.

Il s'occupe de PIX, qui remplace le B2I, c'est la nouvelle manière d'évaluer les compétences numériques.

Il s'occupe de toute l'installation des codes liés aux sessions et à Pronote, et donne aux élèves leurs codes d'accès. Ceux-ci viennent souvent les lui redemander car ils les ont perdus.

Il s'occupe du site internet de l'établissement, bien que ce soit compliqué à mettre en place ; il n'a pas encore eu le temps de s'en occuper, mais ce n'est pas une activité liée spécifiquement au référent numérique, d'autres personnes peuvent s'en occuper.

3) Pourquoi as-tu accepté d'être référent numérique ?

Parce que le numérique l'intéressait, mais il y a une grosse partie du rôle du référent numérique peu attrayante, par exemple lorsqu'il s'agit de réparer les ordinateurs cassés dans les classes de ses collègues, et qu'il faut les réparer (lié aux problèmes techniques).

4) Qu'est-ce que t'apporte le poste de référent numérique au sein du lycée Magendie ?

Financièrement parlant des IMP (indemnité mission particulière), sorte de prime qui correspond à un volume horaire.

Au début de l'année, il reçoit une lettre de mission lui donnant toutes les orientations pour exercer son travail de référent numérique.

5) Quelles sont les limites du numérique dans tes projets numériques avec les élèves ? Et en tant que référent numérique ?

Il ne dispose que peu d'ordinateurs et de matériels numériques dans sa classe.

La connaissance de logiciels numériques ; il n'a pas consacré de séance avec ses élèves pour apprendre les logiciels numériques intéressants afin que les élèves aient une base, pour qu'ensuite chacun soit indépendant.

Son but est d'intégrer le numérique, aussi bien que les autres médiums de création, dans chaque séquence. Cela doit devenir un réflexe pour les élèves à chaque projet.

Plusieurs fois le disque dur des ordinateurs portables a cassé, car les élèves transportent les ordinateurs allumés et ce n'est pas fait pour ça.

Il a des ordinateurs portables pour que chaque élève puisse prendre l'ordinateur pour un projet n'importe où n'importe quand, pour une classe mobile.

Le numérique est immatériel. Il aimerait faire un projet avec les élèves en mêlant quelque chose de multiple (les ordinateurs par exemple) et l'impression (sérigraphie) : c'est complémentaire et opposé donc utilisés en même temps cela donne plusieurs pratiques opposées et complémentaires, donc c'est intéressant.

Il dispose d'un projecteur, d'une visionneuse dans le pôle animation, des baffles pour spécifiquement ce projet à venir ; il va je vais insister sur l'aspect technique car nécessaire.

6) Est-ce qu'il est facile d'être référent numérique ?

Oui, car soit tu sais faire soit tu ne sais pas faire.

Le professeur de science physique est l'ancien référent numérique, il lui a donné des conseils sur certaines choses.

Il ne connaissait pas vraiment le rôle du référent numérique, ses missions et ce qu'il fallait faire et comment le faire donc il doit régulièrement se renseigner avant, mais c'est parce qu'il aime cela, découvrir les réseaux et le numérique.

Par contre c'est chronophage.

Il a indiqué aux autres collègues en début d'année qu'il répondait aux demandes dans le casier ou par mail uniquement mais il y en a toujours qui l'intercepte dans le couloir.

Il a établi fait une fiche pour ses collègues en début d'année afin que , lorsqu'ils rencontrent un problème, celui-ci soit identifié au mieux le plus précisément possible et qu'il n'ait pas

besoin de le leur redemander par la suite au téléphone quand il fait face au problème en question.

Fiche : l'incident ? Qui demande ? Son statut ? Quel(s) problème(s) ? Quel salle ? Quel message - erreur ? Observations ? maximum d informations.

7) Doit-on avoir une connaissance approfondie de la technologie numérique pour être référent numérique ou est-il plus important d'avoir une connaissance pédagogique du numérique ?

Pas forcément, on apprend sur le terrain.

S'il n'arrive pas à contacter ELIB et là il m'indique comment faire par téléphone.

8) Est-ce que ça a modifié ton rapport aux autres professeurs ?

Non, car quand il fait passer des informations en lien avec le numérique ou qu'il apporte une aide avec le numérique, tout le monde « s'en fiche », les collègues sont reconnaissants mais ne disent pas merci.

Ça l'identifie comme référent par rapport aux autres collègues et c'est celui qui va régler les problèmes.

9) Quelles sont tes rapports avec le chef d'établissement en tant que référent du numérique (est-ce que tu es le porte-parole des professeurs) ?

On discute des problèmes techniques et/ou pédagogiques avec le chef d'établissement.

Il doit contacter le chef d'établissement en cas de problèmes éventuels, par exemple si Elib tarde à lui répondre.

Questionnement ou soucis pour parler au professeur.

Quand il fait une demande à Elib, il établit un ticket d'incident et joint le collègue (par mail), ça se passe dès lors entre lui et le collègue essentiellement.

Comité de pilotage informatique, on se rejoint plusieurs fois par an et on discute des problèmes et du travail effectué durant les mois précédents.

On n'imagine pas le temps que ça prend d'être référent numérique.

10) En tant que référent numérique qu'est-ce que tu penses de la phase exploratoire et de l'erreur dans le numérique (beugs, erreurs, obstacles etc.) ? Peut-on en tirer des aspects positifs ?

La technique, avec le numérique si on ne sait pas faire, on est bloqué, alors qu'au contraire si on ne sait pas faire avec le crayon ça peut faire des choses intéressantes, avec le numérique ce n'est pas possible.

La phase exploratoire pour apprendre numérique est nécessaire. Les élèves doivent avoir les mêmes réflexes avec les outils numériques et les outils « traditionnels », et, si il y a un beug, vivre avec et le résultat ça peut être intéressant et y donner sens. Le beug informatique peut être utilisé.

11) Est-ce que les séquences numériques permettent aux élèves de quitter l'enfermement de l'espace de la classe ?

Non, car c'est un aspect pédagogique de la classe et oui car il y a un lien avec l'extérieur, internet etc. puis avec les outils numériques on peut aller dehors et revenir en classe, travailler à l'intérieur et à l'extérieur. La classe est mobile. Le numérique se superpose à la classe réelle, c'est la classe virtuelle.

12) Les affiches portes ouvertes pour les arts appliqués ?

Il manque les arts plastiques dans l'affiche des portes ouvertes, comme chaque année et ça devient lourd à force, ils oublient de nous citer.

Il pense qu'ils ne font pas attention aux détails de l'affiche ou alors c'est volontaire, mais si c'est le cas c'est peu admissible.

L'affiche est relue par chef d'établissement et par le conseil d'administration pour les fautes d'orthographe, de grammaire et autres, ils auraient dû le voir.

Pout la section STD2A il y a pas besoin de faire de promotion car les gens viennent, aux portes ouvertes, essentiellement pour ça et il y a beaucoup de gens.

Les gens qui viennent au lycée Magendie ne savent pas qu'ils y a l'option arts plastiques a Magendie car on n'est pas visible, même pas sur internet donc c'est quand ils viennent nous voir qu'ils se disent qu'il y a « arts plastiques » et c'est l'orientation qu'ils vont choisir.

Il faut faire de la publicité de l'option arts plastiques car il répartition des coefficients des arts plastiques dès la réforme. Il y a tout un territoire qui n'a plus la possibilité de faire arts plastiques, le rappeler au chef d'établissement.

Annexe 4 : Entretien d'une fonctionnaire stagiaire au collège d'Arzacq et ancienne contractuelle d'arts plastiques, Février 2019.

1. Quelles sont les projets que tu as pu mettre en classe durant tes projets numériques avec élèves ?

J'ai fait deux séquences numériques : avec les 6ème et les 4ème, les élèves de 6ème devaient faire des retouches d'images d'éléments fabriqués dans une séquence précédente auparavant pour changer le statut de l'élément intégré et pour les 4ème c'était de partir du contexte et faire des retouches d'images pour changer le paysage.

Je travaille avec Gimp.

Je leur montre comment se servir du logiciel en classe (démonstration) puis on va dans la salle informatique.

Avec les 6ème ça a été un échec de la séquence numérique, car j'ai fait la démonstration dans la salle informatique et donc pas ils n'étaient pas attentifs mais avec les 4ème ça a bien marché car démonstration en classe.

2. Qu'est-ce que tu as pu constater par rapport à ces projets (point positifs et points négatifs) ?

J'ai constaté que les élèves ne savent pas faire des choses très simples par exemple : ouvrir le logiciel Gimp, enregistrer leur projet etc. Le projet informatique n'est pas là pour rien.

C'est difficile de gérer les élèves dans ces séquences, car tout le monde m'appelle, les élèves ne regardent pas la fiche récapitulative. Je ne peux pas vérifier que tous les élèves travaillent.

Les élèves adorent les séquences numériques, il n'y a pas d'esprit de compétition car le numérique donne toujours un beau résultat, ça se fait tout seul c'est intuitif le numérique, c'est très ludique.

C'est pratique car il n'y a pas de nettoyage de la salle à la fin de l'heure.

3. Penses-tu que la pratique des arts numériques en arts plastiques est indispensable ? Pourquoi ?

Pour moi, les séquences numériques ne sont pas indispensables, car ça bloque la créativité mais la question ne se pose pas car c'est dans les programmes.

La technique n'apparaît pas dans les programmes à part le numérique car ça se généralise contrairement à apprendre la gravure dans les programmes par exemple.

Avec le numérique il faut mixer les techniques.

Le numérique c'est obligatoire pour diffuser les travaux des élèves.

Le numérique est un outil de recherche et de diffusion mais pas de création artistique.

4. Est-ce compliqué de mettre en place des projets numériques avec des élèves ?

C'est compliqué de mettre en place des séquences numériques, car c'est compliqué de montrer aux élèves comment marche le logiciel de retouche, il faut bien connaître le logiciel et comment le montrer en tant que professeur. Avec la peinture les élèves peuvent essayer mais avec le numérique on n'a pas le droit que le professeur se trompe et les élèves ne peuvent pas essayer et il faut faire confiance aux élèves. Il faut bien connaître ses élèves avant de faire des projets numériques.

5. Voudrais-tu être un jour référente numérique ? Pourquoi ?

Je voudrais un jour être référente numérique parce que j'aime bien et que je maîtrise et qu'on n'est jamais mieux servi que par soi-même.

Pour pouvoir installer, sur les ordinateurs, les logiciels numériques car c'est frustrant de ne pas l'installer toute seule sans pouvoir avoir les codes administrateurs.

Être référente c'est pouvoir faire davantage de projets numériques avec d'autres professeurs de d'autres disciplines.

Être référente numérique peut légitimer les arts plastiques auprès de l'établissement scolaire.

6. Quel changement as-tu effectué dans la salle de classe pour les projets numériques (espace, matériels, temps, posture) ?

Je n'ai rien changé du tout. J'ai un ordinateur dans ma classe uniquement pour la professeure et la classe je la partage avec d'autres professeurs. De ce fait, je suis contrainte dans mon espace de classe.

Et en salle informatique je dois me plier aux règlements de la salle. Je voudrais avoir 2/3 ordinateurs dans ma classe ça serait intéressant pour la recherche, diffusion, création, l'outil serait plus libre et les élèves seraient plus autonomes.

7. Penses-tu qu'ils y a des réticences par rapport à des projets numériques de la part des élèves ? profs ? Autres ?

Oui, il y a des réticences de la part des professeurs car il y a des manques de formations sur le numérique pour les professeurs. Les référents numériques ne savent même pas utiliser les logiciels informatiques.

Cela serait intéressant d'avoir des tablettes dans la classe pour les élèves, il y aurait davantage d'échanges et d'interactions, en salle informatique on n'échange pas et on ne peut pas revoir les travaux.

8. Quelles sont les organismes qui peuvent nous aider à construire des projets numériques ?

Je n'en connais pas.

9. Quelles sont les outils numériques qui nous aident dans notre pratique pédagogique en tant que professeur d'arts plastiques ?

L'appareil photographique pour photographier les travaux en volume car trop volumineux pour pouvoir ramener chez soi les travaux afin de corriger les travaux et garder une trace des séquences.

La caméra pour se filmer c'est super enrichissant pour que les élèves s'entraînent à l'oral.

Vidéoprojecteur pour projeter les œuvres et les diaporamas.

Tablettes pour certains projets pour les recherches et les expérimentations.

10. Penses-tu que le numérique est un avenir au sein de l'école ? Comment ?

Oui le numérique a un avenir, il faut rendre l'usage du numérique quotidien.

Le numérique on ne peut pas s'en passer.

Mes craintes c'est que le numérique remplace le professeur et qu'il n'y a plus de côté humain.

Les élèves perdent le savoir d'écrire à cause du numérique alors qu'ils ont besoin.

11. Visibilité des travaux numériques ? Projeté ? Imprimé ? Site internet ?

Les images sont stockées sur les réseaux donc on peut les consulter que dans le cadre de l'établissement scolaire, les extérieurs n'ont pas accès aux projets ce qui est dommage.

J'ai créé une galerie sur Instagram avec l'accord principal. Les élèves adorent cette galerie.

C'est un travail très conséquent pour le professeur car ce n'est pas approprié pour mettre plusieurs images de plusieurs travaux des élèves, c'est bien pour une image seulement.

Il faudrait inventer un truc de diffusion exprès (blog etc.)

Cela prend beaucoup de temps de photographier tous les travaux donc je ne les photographie pas tous.

Je n'imprime pas car je n'ai pas budget.

Les parents se fiche de Instagram mais les élèves aiment bien et like parfois, mettent des commentaires et la professeure passe derrière et vérifie mais ce n'est pas évident de tout contrôler et ça prend trop de temps.

Le numérique a « oui et non » sa place dans l'établissement scolaire ; par contre l'art numérique a sa place dans l'établissement scolaire.

Avec le numérique on perd le contact avec le médium et on perd le médium.

Annexe 5 : affiche pour les portes ouvertes du lycée Magendie le 16 mars 2019, qui a exigé l'intervention du professeur d'arts plastiques pour faire figurer cette option dans l'affiche.

Lycée François Magendie

SAMEDI 16 MARS 2019
De 9h00 à 17h00

Journée portes ouvertes

DN_MADe OBJET
LV3

Sections internationales OIB
Section euro anglais/orientale
STD2 arts appliqués
Arts plastiques

Avec une exposition sur "l'histoire du lycée"

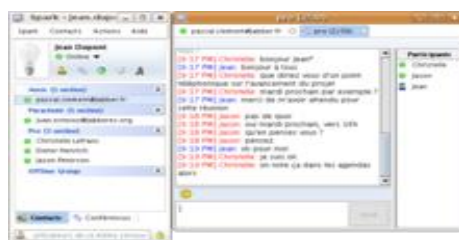
académie de Bordeaux **greta**
WORD AQUITAINE 333
FORMEZ-VOUS À DEMAIN

MAGENDIE

Annexe 6 : Les applications et logiciels au service des arts plastiques.

Beaucoup de logiciels existent, on les utilise très peu mais il faut savoir qu'ils existent et il faut rester informé des nouveautés ; surtout être disponible, prêt à les utiliser au risque, à défaut, de ne pas évoluer avec les innovations et de passer à côté d'outils très intéressants.

Pour évaluer les compétences numériques il y a PIXA, qui permet la validation nationale de ces compétences, c'est un test en ligne.



Capture d'écran, logiciel Spark, novembre 2018.

Le logiciel Spark permet de faire des présentations numériques.

Le logiciel gratuit EMAZE permet de construire une galerie virtuelle, faire des accrochages virtuels ; on peut mettre des liens vidéo, positionner les travaux dans l'espace comme les élèves le souhaitent. On peut se déplacer dans l'exposition virtuelle, également extraire une petite vidéo de cette visite de galerie virtuelle ; ce logiciel va permettre aux élèves de construire leur galerie virtuelle et le présenter sur le site de l'établissement scolaire.

Le problème, après un sondage effectué auprès des élèves, réside dans sa faible fréquentation.

Avoir une session Instagram pour la classe d'arts plastiques, ils peuvent consulter, «liker» et commenter mais pas «poster» des photos et vidéos, ainsi il n'y a pas de débordement.

Cela permet la visibilité du travail auprès de tous. Cela permet également d'introduire une éducation aux médias et à l'information en commençant par le fait de connaître les droits d'images, les comptes privés, les informations écrites et diffusées.

En revanche ce n'est pas pratique pour intégrer de nombreuses photos, surtout c'est très chronophage quant au suivi par le professeur⁵⁰.

Pour pallier le fait que les élèves recherchent des informations sur un moteur de recherche universel dont les informations sont incertaines, il y a le portail Eduthèque, qui permet d'avoir accès aux ressources nationales (Louvre, l'INA, ArtTDB) permettant d'obtenir des informations sûres, lisibles et complètes. Le professeur peut créer un compte classe pour que les élèves aient accès aux ressources.

Avec le logiciel Imotion, nous pouvons faire un stop motion.



Logo du logiciel Imotion.

Les logiciels actuels proposent une prise en main rapide pour plusieurs raisons:

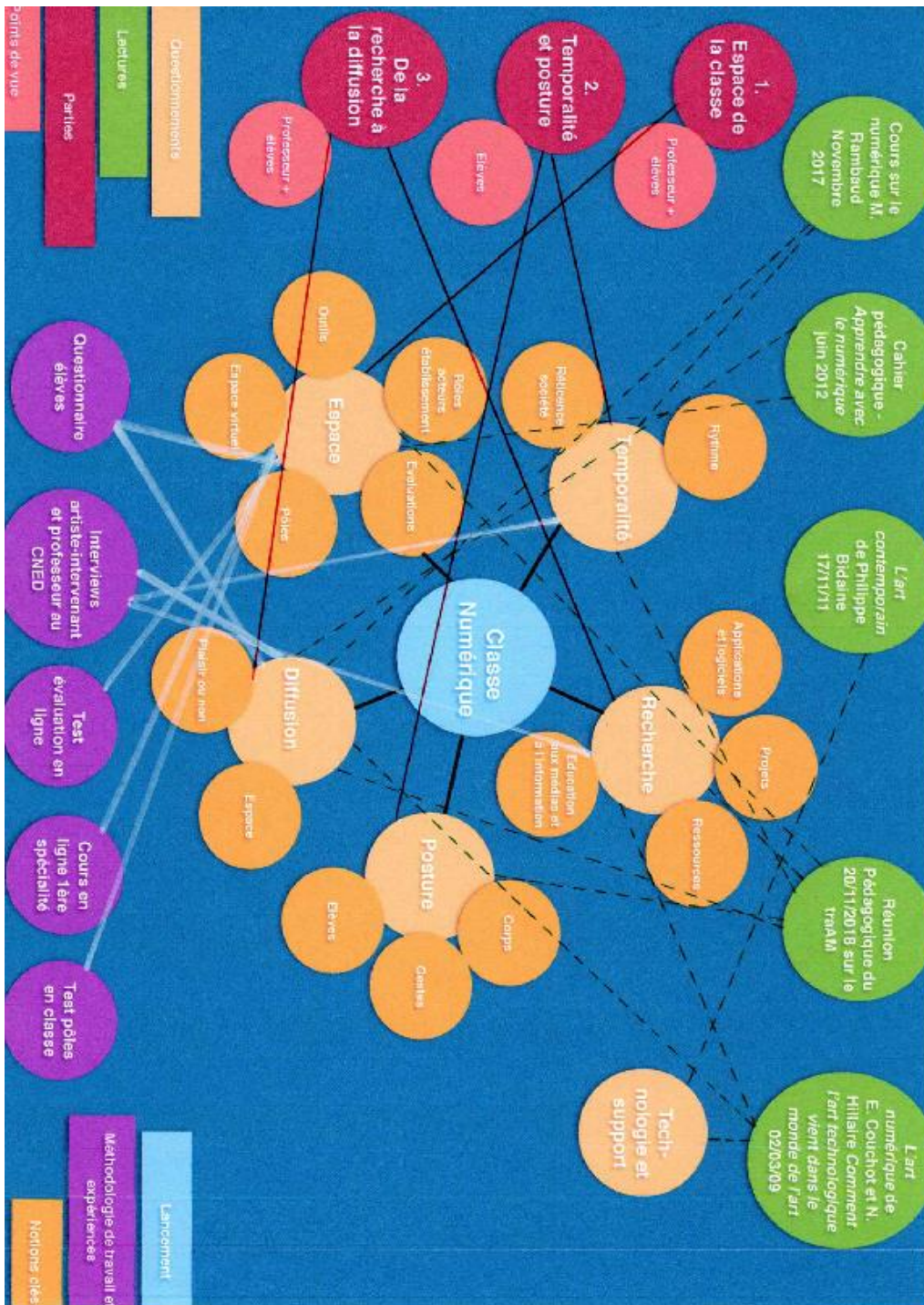
- Les manipulations se font en temps réel. Il est donc possible de revenir en arrière, de faire plusieurs sauvegardes pour comparer, de proposer une ébauche que les élèves complètent, etc.
- Les élèves, en général, connaissent assez bien la présentation des logiciels et, de toute manière, ils sont rapidement capables d'entrer dans la logique d'un nouveau programme tiré de leur expérience personnelle.
- L'enseignant peut cibler le travail par des consignes précises.

Progressivement, dans leurs trois années au lycée, les élèves construisent une approche de plus en plus complexe, par la maîtrise des outils, mais surtout par une pratique plus médiatisée.

Les logiciels orientent et aident à la création.

⁵⁰ Réponse à Questionnaire d'une fonctionnaire stagiaire au collège d'Arzacq et ancienne contractuelle d'arts plastiques, février 2019.

Annexe 7 : carte mentale janvier 2019.



Rapport d'étape en carte mentale sur l'avancé de mon mémoire, janvier 2019.

Annexe 8 : Extrait de la note d'intention de Chloé, novembre 2018.

Tout d'abord, dans ce projet, j'ai voulu exprimer la colère à travers une feuille froissée, pour représenter la violence qu'on peut avoir en étant en colère, mais cette feuille est froissée de façon un peu géométrique, afin de montrer une colère accumulée qui aurait éclaté d'un coup, illustré par des flammes partant de son centre. Avec ce feu, il y a un contraste avec le reste qui est noir, rajoutant quelque chose de chaleureux dans ce sentiment froid. Le feu qui sort de la feuille, de la colère donc, symbolise aussi l'expulsion de la colère en nous. Si j'ai choisi le noir pour représenter la colère, c'est parce que l'on entend souvent parler de « colère noire ». Les mains soutenant la feuille enflammée exprime chacune des sensations qu'on ressent souvent lorsqu'on est en colère : la main droite est agrippée à la feuille, voir crispée sous les effets de la colère, tandis que la main gauche est ouverte, prête à lâcher la feuille, représentant cette envie de tout jeter, de « tout foutre en l'air ». De plus, la feuille « coule » sur les mains, laissant un sentiment de colère envahissante. La couleur se propage, faisant appel à une rupture du ton local des mains de couleur chair devenu noir charbon. Mais malgré la couleur noire, on peut voir une partie des bras dénudés de cette propagation, rappelant qu'il existe toujours quelqu'un derrière cette colère. Ces bras dénudés rajoutent une légère dimension de réel, comme les vis dans le mur du 2^o plan, lui donnant une importance dans cette colère avec sa teinte froide et sombre et non le laissant comme un vulgaire fond. De plus, le fait que le 2^o plan, donc le mur, soit « flou » par rapport au 1^o plan donne une importance à ce dernier. Le support de ce projet a été brûlé pour rajouter de l'importance à la flamme qui « éclate ».

Annexe 9 : questionnaire élève de 1^{ère} Spécialité qui a effectué la séquence sur la couleur en ligne uniquement.

Donigmeux 602
Namson 04/03/2019

Questionnaire

Que pensez-vous des cours en ligne ? Pourquoi ?
Je pense que les cours en ligne sont plus complets que les cours en direct et en art tout simplement car on est immergé "physiquement" d'un contact humain.
Pensez-vous que les cours en ligne devraient remplacer intégralement les cours d'arts plastiques en présentiel ? Pourquoi ?
Non je ne pense pas car il est vraiment simple après de répondre à ma question, il faut attendre une réponse par mail qui se fait plus longue que par la réalité.

Selon vous quelle est le support le mieux adapter pour la diffusion du cours en ligne : pronote, envoi par mail, sur le site internet du lycée, autres ?
Aucun car m'importe quel de ses support me sont pas pratique pour les questions réponses.

Consultez-vous pronote et le site internet du lycée et à quelle fréquence ? Pourquoi ? L'intérêt ?
Oui car comme beaucoup d'élèves nous aim de voir nos notes et le profs ainsi que les professeurs absents.
Que pensez-vous des cours en présentiel votre production finale a t-elle été plus facile à réaliser avec les cours en ligne qu'avec des cours en présentiel ?
Je m'est pas rendu sa facile car comme ça nous sommes même en cadence.

Qu'avez-vous pensez de l'utilité du cours en ligne ?
Il m'y en a pas tellement.
Votre production finale a t-elle été plus facile à réaliser avec les cours en ligne qu'avec des cours en présentiel ?
Non.
Le cours en ligne était-il clair ? Pourquoi ? Qu'est-ce qui aurait pu être changé ? Amélioré ?
/.
Les cours en ligne serait-il quelque chose à renouveler ? Pourquoi ?
Non je n'apprecie pas le fait de me pas être face à une personne est-ce que ce cours en ligne a modifié votre façon de travailler ? Si oui, en quoi ?
non en aucun cas ma façon de travailler a changé.

Questionnaire

Pour vous, qu'est-ce que le numérique ? Qu'est-ce que cela vous apporte/rait en classe ?
Le numérique est tout ce qui se lit à la technologie. Elle m'apporte qu'à faire des recherches internet ainsi que mes travaux que je me fais pas manuellement.

NOM Donigmeux
PRENOM Namson
CLASSE 602
DATE 04/03/2019

Si je vous dis « tablette numérique, portable, TBI (tableau blanc interactif) » ; ou « un blog en classe pour apprendre en classe, et pourquoi pas Facebook ou Twitter ? » Quelle est votre réaction ? Pourquoi ? L'intérêt ?
Quelles seraient vos suggestions pour transformer la classe (espace, outils) ?
Je n'aime pas car ça m'as aucun intérêt et que cela pourrait améliorer le contact élève/prof humain, si tout doit être numérique autant rester chez soi et prendre des cours en ligne.
Je n'ai aucune suggestion.

Des vidéos du cours à regarder chez vous à la place d'un cours d'arts plastiques en classe, ça vous plairait ? Pourquoi ?
non (voir ce que j'ai dit plus tôt)
Quels outils numériques utilisez-vous ?
tablette graphique

Annexe 10 : fiche élève et fiche professeur de la séquence « polyptyque d'écrans » – Février/mars 2019.

Polyptyque d'écrans

En quoi l'espace et le temps participent-ils à la création de l'oeuvre ?

Contraintes : unité d'écrans pour raconter une histoire.

- 1^{er} étape : vous ferez une image avec votre smartphone ou écran de votre choix.
 2^e étape : Par groupe de 4/5 personnes, Vous réalisez une production avec vos images de plusieurs portables ou écrans, qui fonctionneraient en même temps (avec des photos et/ou des vidéos).
 3^e étape : Vous créez une unité avec les différents smartphones ou écrans pour raconter une histoire.
 4^e étape : Vous exposez votre travail par groupe oralement.



Van Eyck, *Le retable de l'Agneau mystique*, 1432, 3,5 m x 4,6 m, Bois, tempera, peinture à l'huile, CATHÉDRALE SAINT-BAUMOND - GRAND-...



Nam June Paik, *Olympie de Gonge*, 1989, VISUAL ARTS CENTER, TELEVISIONS.

Je retiens : Vocabulaire

- **Temps** : Continuité indéfinie liée à la durée.
- **Espace** : lié au lieu, endroit où les oeuvres d'art ont place en tant qu'objets matériels.
- **Polyptyque** : Peinture réalisée sur plusieurs panneaux assemblés pour former une suite, généralement avec une partie centrale.
- **Unité** : Assemblage et continuité de plusieurs éléments différents et hétérogènes.
- **Image** : reproduction d'un objet matériel ; c'est un signe visuel.

Je complète par (une recherche, des reproductions d'oeuvres, etc.) :

.....

Niveau de Maitrise

Rouge : insuffisante maîtrise, orange : maîtrise fragile, bleu: maîtrise satisfaisante, vert : bonne maîtrise.

| NM | Critères | Stratégies à développer |
|--------------------------------|---|-------------------------|
| | Expérimenter, produire, créer Ai-je réussi à faire une unité avec plusieurs images différentes cohérentes et en lien les unes aux autres ? Ai-je donné une valeur expressive et un sens à mon polyptyque d'écran ? /6 | |
| | Mettre en oeuvre un projet artistique : Ai-je su maîtriser les outils numériques en jouant avec les retouches numériques ? Mes choix d'écran sont-ils maîtrisés, cohérents et justifiés ? /6 | |
| | S'exprimer, analyser sa pratique, celle de ses pairs, établir une relation avec celle des artistes, s'ouvrir à l'alterité : Ai-je su défendre à l'oral mes intentions artistiques de manière claire en incluant des notions plastiques et des références artistiques ? /6 | |
| | Composante Citoyenne : Ai-je réussi à travailler en équipe pour faire un polyptyque ? /2 | |
| Noms Prénoms du groupe : | | |

Lycée : 1ère facultatif

Techniques : numérique/écrans

Titre : Mon polyptyque d'écrans (1séance : 3heures)

Question d'enseignement : En quoi l'espace et le temps participent-ils à la création de l'oeuvre ?

Lancement :

- 1° étape : vous ferez une image avec votre smartphone ou écran de votre choix.
- 2° étape : En groupe de 4/5 personnes, Vous réalisez une production avec vos images de plusieurs portables ou écrans, qui fonctionneraient en même temps (avec des photos et/ou des vidéos).
- 3° étape : Vous créez une unité avec les différents smartphones ou écrans.
- 4° étape : Vous exposez votre travail par groupe oralement.

Objectif d'enseignement :

Etre capable de travailler en équipe en incluant son image et celle des autres afin de raconter une histoire. Etre capable de maîtriser les outils numériques. Savoir s'exprimer à l'oral dans un temps donné.

SAC :

Expérimenter, produire, créer :

E6/ Exploiter des informations et de la documentation, notamment iconique, pour servir un projet de création
E6/ recourir à des outils numériques de captation et de réalisation des fins de création artistique.

Mettre en oeuvre un projet artistique :

P1/ Concevoir, réaliser, donner à voir des projets artistiques, individuels et collectifs.
P4/ Faire preuve d'autonomie, d'initiative, de responsabilité, d'engagement et d'esprit critique dans la conduite d'un projet artistique.

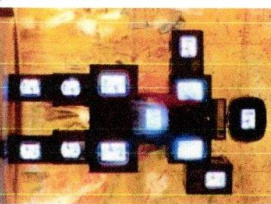
S'exprimer, analyser sa pratique, celle de ses pairs, établir une relation avec celle des artistes, s'ouvrir à l'altérité.

A1/ Dire avec un vocabulaire approprié ce que l'on fait, ressent, imagine, observe, analyse ; s'exprimer pour soutenir des intentions artistiques ou une interprétation d'oeuvre.



Van Eyck,
Le retable de l'Agneau mystique,
1432. 3,5 m x 4,6 m,
Bois,
tempera,
peinture à l'huile.

CATHÉDRALE DE SAINT-BASILE DE GRAND...



Nam June Paik,
Olympe de Gonge,
1989
IN TERNET, 42 Télévisions

Modalités : 3heures (1 séance) Pour faire le polyptyque d'écran et le présenter à l'oral.

Contraintes : Unité d'écrans.

Lien au programme : Lycée : 1ère facultatif :
Le représentation :

- les procédés de représentation (Moyens et techniques, médiums et matériaux et leurs incidences)/ Les processus de représentation (Cheminement de l'idée à la représentation, mise en oeuvre : choix, hasard, temps...)/Les codes de représentation (modèles, écarts, ressemblance).

Evaluation :

Expérimenter, produire, créer :

Ai-je réussi à faire une unité avec plusieurs images différentes cohérentes et en liens ?
Ai-je donné une valeur expressive et un sens à mon polyptyque d'écran ?/6

Mettre en oeuvre un projet artistique :

Ai-je su maîtriser les outils numériques en jouant avec les retouches numériques ?
Mes choix d'écran sont-ils maîtrisés, cohérents et justifiés ? /6

S'exprimer, analyser sa pratique, celle de ses pairs, établir une relation avec celle des artistes, s'ouvrir à l'altérité :

Ai-je su défendre à l'oral mes intentions artistiques de manière claire en incluant des notions plastiques et des références artistiques ? /6

Composante Citoyenne :

Ai-je réussi à travailler en équipe pour faire un polyptyque?2

Définitions :

- **Temps :** Continuité indéfinie liée à la durée.
- **Espace :** lié au lieu, endroit où les oeuvres d'art ont place en tant qu'objets matériels.
- **Polyptyque :** Peinture réalisée sur plusieurs panneaux assemblés pour former une suite, généralement avec une partie centrale.
- **Unité :** Assemblage et continuité de plusieurs éléments différents et hétérogènes.
- **Image :** reproduction d'un objet matériel ; c'est un signe visuel.

Séance 1

Organisation temporelle :

- Voir référence artistique : **Van Eyck, Le retable de l'Agneau mystique**. 1432. : qu'est-ce qui fait son unité ? réponse : couleur, histoire, décor, espace.
- Distribuer fiche élève + Fiche oral.
- Expliquer sujet + modalités :
- Vous ferez une image individuellement avec un écran numérique, quelque soit l'image et le lieu.
- Mise en commun pour une verbalisation : Pourquoi avez-vous choisi cette scène ? Pourquoi l'avoir capté comme cela ? **CADRE ? ATMOSPHERE ? COULEUR ? PLAN ?**
- Au bout de 20 minutes, vous constituez des groupes de 4 à 5 personnes de votre choix ; vous réunissez vos écrans pour raconter une histoire cohérente et continue. Si besoin vous pouvez refaire des vidéos ou photos.
- Vous pouvez également retoucher vos photos et vidéos pour plus de cohérence, vous avez environ une heure.
- Mise en commun pour une verbalisation : Qu'est-ce qui fait l'unicité des écrans ? Quels écrans pour quelle histoire ? Quels sont les outils travaillés et dans quel but ?
- Pour l'oral, prévoyez au moins une demi-heure de mise en forme y compris la présentation ; chaque groupe explique son travail et le présente (ex. faire bouger les images du polypylique ou non), en expliquant le thème, la narration, vos intentions, avec des références artistiques et des mots plastiques.
- 5 minutes d'oral par groupe.
- Début des oraux à 17H30, le jury sera constitué de Monsieur Fausta, d'un élève de terminale spécialité et moi-même.
- Si vous avez fini avant vous pouvez détourner la fonction et la forme de vos écrans cela vous rapportera 3 points supplémentaires.
- Si vous avez des questions, vous venez me voir pour que je vous donne des explications.

Voir référence artistique : **Nam June Paik, Olympe de Gouge**. 1989. Questionnement : Comment exprime-t'il le temps ? Quelle est la narration ? Quels sont les moyens techniques et plastiques pour faire cette oeuvre ?

Références artistiques : Van Eyck, Le

retable de l'Agneau mystique. 1432. 3,5 m x 4,6 m. Bois, tempera, peinture à l'huile.

Nam June Paik, Olympe de Gouge. 1989.

Objectif : Etre capable de travailler en équipe en incluant son image et celle des autres afin de raconter une histoire. Etre capable de maîtriser les outils numériques. Savoir s'exprimer à l'oral dans un temps donné.

| | | |
|---|--|--|
| <p>A faire avant le cours : Imprimer documents Installer projecteur. Mettre au tableau le titre et la problématique, modalités (numériques ; unité d'écrans groupe de 4/5 ; oral).</p> | <p>Matériels par séance : Smartphones et écrans numériques.</p> | |
| <p>Bilan :</p> | <p>A vérifier auprès des élèves :</p> | |
| <p>Types de pratiques : numérique + oral.</p> | <p>Document à distribuer : Fiche élève FICHE(ORAL) >></p> | |