

Travaux Académiques Mutualisés

TraAM Arts plastiques 2012-2013
Académie de Limoges,
Virginie Pace
virginie.pace@ac-limoges.fr
Collège Victor Hugo, Tulle

TraAM 2012-2013

Arts plastiques

Académie de Limoges

INTITULÉ COMPLET

Préparer l'épreuve d'Histoire des Arts par l'utilisation de l'Ipad dès la 5^{ème}

DESCRIPTION

L'enthousiasme avec lequel les élèves abordent une séquence consacrée à l'utilisation de l'Ipad peut être un atout majeur à la préparation de leur future épreuve d'Histoire des Arts. En effet, avec l'Ipad, les élèves ont à leur disposition un outil de qualité qui leur permet à la fois de s'engager dans un processus créateur et d'avoir également accès à des ressources culturelles.

L'entrée du programme de 5^{ème}, **Images, œuvre et fiction**, permet d'engager, entres autres, des questionnements autour de la création et de la transformation des images. Par la manipulation de l'image, l'enseignant conduit l'élève à interroger les différentes propriétés de l'image et l'amène ainsi à exercer son pouvoir d'analyse. En parallèle de l'effectuation des élèves, l'enseignant engage des référents culturels qui permettent d'enrichir et relancer les questionnements du dispositif pédagogique. En ce sens, l'apport de référents culturels n'est-il pas l'occasion pour l'élève de mettre en miroir son travail, ses découvertes avec les notions engagées dans les œuvres choisies ?

Le Dispositif pédagogique choisi pour l'expérimentation engage les élèves dans une pratique de transformation d'une image. L'enseignant impose un référent iconique et la pratique numérique. Les élèves utiliseront l'Ipad ou un ordinateur de la salle informatique (si l'élève n'est pas doté - c'est le cas par exemple des élèves intégrés de l'IME-, ou encore s'il n'a pas son matériel.). Grâce au logiciel SketchBook (et Photofiltre pour les élèves utilisant l'ordinateur), l'élève intervient directement sur l'image pour en modifier son sens. Le constat est immédiat le repentir n'est pas visible. Lorsque les élèves conduisent leur travail ils suppriment les différents calques qui ne leur semblent pas satisfaisants (sur l'ordinateur certains élèves ont ouvert l'image une seconde fois pour tout reprendre au départ). Peut-être faudrait-ils leur imposer une capture d'écran régulière pour voir et comprendre leur démarche de travail ? Pourquoi font-ils le choix de tout refaire ? Comment peut-on leur permettre de mettre des mots sur leurs actions ? Comment peut-on s'assurer de leur bonne compréhension des attentes ?

L'objectif d'un travail en lien avec l'histoire des arts vise l'appropriation par l'élève de notions précises à réinvestir et la prise de possession d'une culture commune. Le carnet numérique permettrait l'engagement de chacun dans une activité enthousiasmante et personnelle. Enfin, la structure proposée permettrait la lisibilité immédiate et une meilleure compréhension par l'élève des intentions visées.

Dans ce type d'expérimentation il est nécessaire de fonctionner en deux temps. Tout d'abord l'élève s'engage dans la pratique par le biais d'un sujet auquel il doit répondre (par la pratique numérique dans ce cas précis). Pendant l'effectuation, l'enseignant convoque des référents qui viennent alimenter le propos. Les élèves téléchargent les images via le cahier de texte en ligne (enregistrée au préalable par l'enseignant) et participe à l'analyse collective des œuvres. Une fois la séquence achevée les élèves devront mettre en parallèle leur travail et une des œuvres vues en classe. Grâce aux logiciels Keynote ou Page l'élève réalisera un tableau dans lequel son travail et une des œuvres de référence seront en vis-à-vis. Le travail de l'élève est alors guidé vers le réinvestissement des notions vues en classe. Il doit en effet confronter son travail à une œuvre et, grâce à un vocabulaire adapté, pointer les éléments qui répondent ou non aux attentes. Ce travail de rédaction, de mise en mots comme nous le disions précédemment, va permettre à l'élève de se familiariser avec l'œuvre et de construire du sens autour de la séquence achevée en s'aidant de ce qui a été découvert lors de la verbalisation. Ce travail conduit l'élève vers une prise de conscience plus fine de son travail, une analyse plus critique de ses points forts et de ses points faibles. Il ne s'agit pas de pointer un quelconque mimétisme mais plutôt de conduire l'élève à l'autoévaluation et à une meilleure compréhension de ses réussites et de ses échecs. De plus, cette mise en parallèle de son travail avec une œuvre permet de préparer l'élève à l'épreuve de 3^{ème} durant laquelle l'élève pourra présenter ses travaux et des œuvres vues au cours de sa scolarité.

Les élèves de 5^{ème} étant dotés de l'Ipad 2 (possibilité de prise de photo ou d'enregistrement vidéo) peuvent également réaliser ce travail à partir d'une pratique bi ou tridimensionnelle prise en photo ou enregistrée pendant l'effectuation.

ÉLÈVE

EFFECTUATION

1.
Le sujet conduit l'élève vers une pratique de recouvrement, d'ajout, de superposition. Les élèves explorent les possibilités du logiciel afin d'en utiliser les différentes fonctions.
Ce qu'il manque en revanche ce sont des images des différentes étapes de travail. Comme nous le disions au préalable les élèves ont tendance à opérer des retours en arrière ou même à repartir de l'image de départ. Il faudrait, dans le dispositif, imposer un enregistrement rythmé régulièrement même si le travail ne leur convient pas. Ainsi, ils pourraient, en plus de leur analyse de production finale, prendre en compte les différents temps d'effectuation et expliciter alors leurs choix.
2.
Les élèves commencent l'analyse comparative en classe et le travail est achevé à la maison. En classe, l'enseignant guide les élèves pour qui les questions ne sont pas claires (reformulation, exemples, etc.). Lors du cours suivant quelques élèves présentent leur travail à l'oral.

PRODUCTION

1.
Usage de l'outil pinceau
Insertion de texte (outil texte ou « manuscrit »)
Insertion d'images provenant d'Internet
Insertion de dessin (à la main ou provenant d'Internet)
Modification des couleurs ou des contrastes
Modification du décor
Recouvrement du personnage
2.
En ce qui concerne les travaux liés à l'Histoire des Arts aucune production n'est encore visible. En revanche, on peut supposer que l'élève mettra en exergue ses points forts et ses points faibles en fonction des critères établis.
« Mon image n'est pas amusante au contraire de Marcel Duchamp
Je n'ai pas réussi à faire ce que j'avais à l'esprit
Mon image n'est pas aussi crédible que celle d'Heartfield
Moi aussi je lui ai mis une moustache comme Duchamp
Je trouve que mon personnage est devenu amusant
J'ai ajouté une phrase qui exagère l'image comme Heartfield »

COMPÉTENCES

« L'utilisation des nouvelles technologies dans le processus créateur (création numérique) et dans la découverte du champ artistique (images d'œuvres, d'événements culturels, de musées,...) est importante dans un enseignement actualisé des arts plastiques. Le recours à ces nouveaux outils participe en cela à **la maîtrise des techniques usuelles de l'information et de la communication.** » (*Programmes du collège, Programmes de l'enseignement d'arts plastiques*, Bulletin officiel spécial n° 6 du 28 août 2008)

Le Socle Commun de Compétences

Compétence 4 :

- S'approprier un environnement informatique de travail
- Créer, produire, traiter, exploiter des données
- Communiquer, échanger

Compétence 5 :

- Etablir des liens entre les œuvres pour mieux les comprendre
- Connaître et pratiquer diverses formes d'expression à visée artistique
- Faire preuve de sensibilité, d'esprit critique, de curiosité

Le Programme de 5^{ème}

Compétences artistiques :

- Créer une image à partir d'éléments d'origine diverses

Compétences numériques :

- Utiliser des appareils et logiciels à des fins de production

Compétences culturelles :

- Connaître quelques productions patrimoniales

Compétences posturales :

- Expérimenter, choisir, prendre des initiatives

ENSEIGNANT

DISPOSITIF PÉDAGOGIQUE

1.

Incitation : Cette image est amusante !

Demande : Vous interviendrez directement sur l'image
(reproduction de l'œuvre *Isabella* de Loretta Lux)

Matériel : Vous travaillerez avec votre Ipad et le logiciel SketchBook. (la séance se déroule en salle informatique pour palier les éventuelles absences d'Ipad. Dans ce cas, les élèves utilisent l'ordinateur et le logiciel Photofiltre)

Verbalisation des attentes et des critères d'évaluation :

Pour les élèves, l'image est particulièrement triste. L'incitation les installe donc dans une contradiction entre ce qui est écrit et ce qui est visible. Ils doivent donc s'attacher à modifier l'image pour la rendre amusante. Les élèves seront évalués sur leur capacité à transformer le sens d'une image mais également sur la mobilisation de différents moyens pour travailler l'image (texte, dessin, images, effets, etc.)

Effectuation

Verbalisation et vocabulaire découvert : transformer une image, exagération, inversion, sens

Référents : Marcel Duchamp et John Heartfield

Une fois les productions achevées, les élèves doivent les envoyer (au format jpeg) sur la boîte mail de l'enseignant pour qu'elles soient évaluées.

2.

Demande : Choisissez un des deux référents proposés. Réalisez un tableau sur KeyNote ou Page. A gauche, placez votre production et à droite placez une des deux œuvres choisies. Comparez les deux en réalisant une courte analyse de votre travail et de l'œuvre.

- Utilisez le vocabulaire découvert dans la séquence
- Décrivez votre travail
- Expliquez vos choix
- Décrivez l'œuvre
- Comparez ce qui est différent, ce qui est identique
- Pourquoi votre production répond ou non à l'incitation ?

N.B. : Ce dispositif sous entend qu'une méthodologie d'analyse d'œuvre est déjà connue des élèves

L'Ipad2 permettant la vidéo-projection, ce travail peut faire l'objet d'une présentation orale devant la classe par quelques élèves pour une évaluation formative par l'enseignant.

Partons du principe que ce système de travail se généralise à toutes les séquences alors les élèves pourront au fil de l'année passer tour à tour devant leurs camarades pour montrer leurs travaux d'analyse.

APPORTS

Dans ce type de situation l'élève est confronté à l'outil numérique et à l'Ipad en particulier. Il est donc nécessaire de le conduire vers la maîtrise de cet outil afin qu'il puisse en saisir les potentialités. Il s'agit de guider l'élève, le conduire à modifier son travail, l'améliorer, chercher, expérimenter le logiciel.

Références :

Marcel DUCHAMP, *L.H.O.O.Q.*, 1919, carte postale, 19,7 x 12,4 cm, Centre Georges Pompidou, Paris

John HEARTFIELD, *Ne vous inquiétez pas, il est végétarien*, 1936, photomontage
Les Dadaïstes



N.B. : Pour ce sujet en particulier, les référents proposés sont choisis en dehors de la période conseillée pour les 5^{èmes} en Histoire des Arts.

Travaux Académiques Mutualisés

TraAM Arts plastiques 2012-2013
Académie de Limoges,
Virginie Pace
virginie.pace@ac-limoges.fr
Collège Victor Hugo, Tulle

ÉVALUATION

1. Evaluation de la pratique :

- L'élève a su transformer l'image pour la rendre amusante
- L'élève a varié les divers outils offerts par le logiciel

2. Evaluation du carnet numérique :

- L'élève présente une comparaison
- L'élève a su repérer les points importants de son travail