

Fiche-action individuelle

TraAM Arts plastiques 2012-2013
Académie de Limoges,
Denis DUFOUR
denis.dufour@ac-limoges.fr
Lycée d'Arsonval 19100 Brive

TraAM 2012-2013

Arts plastiques

Académie de Limoges

Fiche-action individuelle

TraAM Arts plastiques 2012-2013
Académie de Limoges,
Denis DUFOUR
denis.dufour@ac-limoges.fr
Lycée d'Arsonval 19100 Brive

INTITULÉ COMPLET

LE CARNET NUMÉRIQUE DE TRAVAIL AU LYCÉE

DESCRIPTION

Le carnet numérique de travail est un support que l'élève doit investir personnellement en classe, pour préparer et accompagner des travaux relatifs aux sujets de pratique artistique, aux sorties pédagogiques de l'année scolaire en cours et à ses recherches personnelles en lien avec les programmes. Ce carnet doit également permettre à l'enseignant d'établir un dialogue plus fécond avec les élèves à propos de leurs démarches de travail et de réflexion : il témoigne de leurs recherches formelles, mais aussi d'idées et de références artistiques. Il se constitue par la démarche active du tâtonnement, démarche qui consiste davantage à montrer que l'élève cherche et explore à partir d'une incitation, de ses connaissances et de ses intuitions ; moins à illustrer (rétrospectivement) une idée que l'élève aurait trouvée. En ce sens, il comporte des éléments qui témoignent de recherches abouties ou non.

Cette démarche du tâtonnement conduit à rechercher mais aussi à trouver, à approfondir une idée et place la dynamique de la recherche avant le résultat. Sa nature est prospective : elle suppose un regard et une pensée de l'élève qui se projette dans un champ des possibles ouvert et nourri sur les plans intellectuel et sensible. Le dispositif pédagogique crée les conditions et le degré d'ouverture de ce champ des possibles (en référence au champ artistique), le carnet numérique de travail en recueille les jalons à travers lesquels l'élève l'explore et se l'approprie.

Toute exploration et appropriation dépend aussi des instruments cognitifs et des techniques, qui les constituent. Le carnet numérique de travail ne saurait limiter l'usage des techniques aux technologies numériques. Les techniques bidimensionnelles (dessin, peinture, collage) et tridimensionnelles (sculpture, volume, installation, maquette) se conçoivent au même titre que les technologies numériques de l'image et du son. En effet les captations numériques d'une esquisse, d'une ébauche, d'une maquette ou d'une action en train de se faire peuvent être envisagées comme des constituants du carnet numérique de travail.

La structure du carnet numérique de travail peut être de deux sortes : chronologique, sa structure suit la progression pédagogique de l'enseignant et celle des recherches personnelles de l'élève ; thématique, sa structure s'élabore dans le champs des problématiques pertinentes, construites par les élèves ou suggérées par l'enseignant.

L'interface du carnet numérique de travail est liée au logiciel de création que l'élève choisit parmi ceux que le professeur met à sa disposition en classe. Pour cette expérimentation, j'ai choisi trois logiciels de présentation (iPhoto, Keynote et Open Office), un logiciel de montage vidéo (iMovie), un logiciel de publication internet (iWeb), trois logiciels de retouche et de création d'images (Adobe Photoshop élément, Gimp et Inkscape).

Fiche-action individuelle

TraAM Arts plastiques 2012-2013
 Académie de Limoges,
 Denis DUFOUR
 denis.dufour@ac-limoges.fr
 Lycée d'Arsonval 19100 Brive

ÉLÈVE

EFFECTUATION

Carnet-diaporama

Carnet-vidéo

Carnet-site

L'élève constitue un diaporama à partir d'éléments personnels en relation avec les sujets traités et les dominantes du programme.

Il rassemble et structure périodiquement les éléments épars de ses recherches formelles et de ses réflexions.

Il choisit ou propose un modèle de présentation ; il propose une structure séquentielle ou une structure arborescente (liens).

L'élève constitue une vidéo à partir d'éléments personnels en relation avec les sujets traités et les dominantes du programme.

Il rassemble et structure périodiquement les éléments épars de ses recherches formelles et de ses réflexions.

Il choisit ou propose un thème de présentation ; il propose une structure séquentielle ou une structure arborescente (chapitres).

L'élève constitue un site à partir d'éléments personnels en relation avec les sujets traités et les dominantes du programme

Il rassemble et structure périodiquement les éléments épars de ses recherches formelles et de ses réflexions.

Il choisit ou propose une interface cohérente et sensible ; il propose une structure temporelle (blog) ou une structure spatiale (site).

PRODUCTION

- Productions infographiques et numériques.
- Productions bidimensionnelles et tridimensionnelles numérisées.
- Notes rédigées.
- Reproductions et extraits d'œuvres.

- Productions infographiques animées.
- Éléments et étapes filmés du processus de recherche et de création.
- Voix-off (commentaires).
- Captations vidéo d'œuvres.

- Productions infographiques et numériques.
- Productions bidimensionnelles et tridimensionnelles numérisées.
- Notes rédigées ou enregistrées (captations sonores).
- Reproductions et extraits d'œuvres.

COMPÉTENCES MOBILISÉES

Compétences plasticiennes et techniques (être capable d'associer et de maîtriser des moyens plastiques en faveur d'intentions - forme et sens) : savoir s'adapter à des contraintes matérielles et techniques nouvelles.

Compétences théoriques (être capable d'un recul réflexif quant à sa démarche, quant à la pratique des autres, et d'analyser de même toute œuvre d'art) : du fait de la pratique et de la réflexion menées sur les œuvres et leur production, savoir les analyser et en faire apparaître les caractéristiques plastiques sémantiques et artistiques.

Compétences culturelles (être capable de situer et comprendre une œuvre quant aux divers enjeux de son époque et de son pays) : savoir mesurer l'impact des innovations techniques sur la création plastique.

Fiche-action individuelle

TraAM Arts plastiques 2012-2013
Académie de Limoges,
Denis DUFOUR
denis.dufour@ac-limoges.fr
Lycée d'Arsonval 19100 Brive

ENSEIGNANT

DISPOSITIF PÉDAGOGIQUE

Durée : périodicité des travaux en lien avec les sujets et les activités proposés pendant l'année scolaire.

Matériel : salle de classe d'Arts plastiques équipée, en plus du matériel nécessaire aux réalisations bidimensionnelles et tridimensionnelles, de matériel informatique : des ordinateurs, des logiciels référents, un scanner, une imprimante, un APN. Ce dispositif est caractérisé par un équipement Macintosh dont les ordinateurs intègrent une suite d'applications qui permet aux élèves de réaliser des productions multimédias (iPhoto, iMovie, GarageBand et iWeb).

Proposition incitative : **une idéeS**

*Les attentes : une idéeS se recherche à propos d'un sujet donné en classe, en connectant plusieurs idées entre elles (de thèmes et de sens / de choix formels / de médiums et de techniques / de supports / de recherches de références), de sorte qu'il y ait, au final, une cohésion. La recherche s'élabore en activant les champs de la perception : la mémoire, l'imagination, l'analyse, l'intuition, le sensoriel, le geste. Un sujet doit conduire l'élève à rechercher **une idéeS** et aboutir à **son idée**. C'est une phase de projet qui mobilise connaissance et capacité d'invention.*

Demande : En vous appuyant sur votre analyse du sujet, recherchez et développez **une idée et son évolution**, dans votre carnet de travail sous forme de projets liés, connectés entre eux.

APPORTS

Apprentissages : maîtrise et approfondissement de l'utilisation des outils et des logiciels référents à travers des apports de documents et de tutoriels ciblés. Il s'agit de concevoir quelques documents synthétiques, illustrés et annotés (format A3), de prise en main et d'approfondissement des applications.

Références : Fabrice HYBERT (<http://hyber.tv>) ; le FRAC Picardie (<http://www.frac-picardie.org>)

ÉVALUATION

- Critère de pertinence (choix justifiés et appropriés à la demande).
- Critère de construction (structure, relation, articulation et organisation des éléments du projet).
- Critère de réalisation (maîtrise des techniques mises en œuvre pour *ébaucher* une idée).
- Critère de présentation (l'apparence du projet).