

TRaAM inter-académique Poitiers-Limoges 2020-2021

Thème national: Création, adaptation de supports et de dispositifs
d'apprentissages distants en arts plastiques.



AVENIR

IMAGINATION

Axe 2 : Comment le numérique
permet d'exposer et de diffuser
les productions plastiques des élèves et la parole de l'élève
dans la classe, dans l'établissement et en dehors ?

Académie de
Limoges

Collège
Jean Rebier,
Isle

Professeure d'arts
plastiques:
Alexandra Jean

Contexte

Collège Jean Rebier, Isle, établissement proche de Limoges, zone péri-urbaine, 2 communes limitrophes de Limoges (Isle et Condat sur Vienne) et une commune plus rurale (Jourgnac)

24 classes (6 classes par niveau) 700 élèves (nombre d'élèves qui croit depuis quelques années). Le collège attend sa capacité d'accueil maximale, un nouveau bâtiment est en construction.

Etablissement sans espace d'exposition

Salle d'arts plastiques : peu de matériel et un espace de réserve assez restreint pour les 700 élèves accueillis chaque semaine et les deux enseignantes qui se partagent la salle.

10 Appareils photo numériques, 1 seul ordinateur dans la salle

Contrainte sanitaire en 2020-2021 :

Les élèves sont en distanciel 1 séance sur 3 en moyenne (1 à 2 jours par semaine) parce que l'établissement est trop petit pour accueillir tous les élèves dans de bonnes conditions sanitaires sur la pause déjeuner.

Projet réalisé avec deux classes de 3ème

Conséquences sur le projet : Les classes de 3^{ème} investies dans ce projet auront fait une partie du travail en classe et une partie en distanciel.

Objectifs d'enseignement

Créer une exposition virtuelle avec les élèves afin de valoriser leurs productions et de questionner la création d'une exposition comme pratique plastique

Les élèves seront collectivement amenés à :

- Créer l'espace d'exposition, penser sa forme, ses couleurs, les déambulations des visiteurs.
- Penser les dispositifs de présentation et la scénographie de l'exposition.
- Choisir les collections à exposer
- Créer des objets à exposer

- Travailler en groupe
- Mener à terme un projet

- Découvrir et maîtriser des outils numériques en ligne

Collège Jean Rebier

ISLE

Du lundi 7 au vendredi 11 juin 2021

SEM-AINE SCIENCES

4^{ème} édition

& SOCIÉTÉ DU FUTUR

Ateliers scientifiques
6^{ème} / 5^{ème} / 4^{ème}

Conférences de chercheurs
de l'université de Limoges
Débats éthiques
pour les 3^{ème}

Ce projet sera valorisé dans le cadre d'une semaine des sciences sur la société du futur organisé au collège d'Isle en juin 2021

Relation aux programmes

MATERIALITE, ŒUVRE, OBJET

- **Numérique**

Appropriation, dans la pratique, des outils et langages numériques

Dialogues entre pratiques traditionnelles et numériques

Interrogation de la manipulation du numérique par et dans la pratique

ŒUVRE, ESPACE, AUTEUR, SPECTATEUR

- **Présentation et présence matérielle de l'œuvre dans l'espace**

Rapport d'échelle

Dispositifs de présentation

Exploration des présentations des productions

Architecture

- **Métissage arts plastiques et technologie numérique**

Les évolutions repérables sur la notion d'œuvre et d'artiste, de créateur, de récepteur ou de public

Croisements arts plastiques et sciences, technologies et environnements numériques

Compétences travaillées

Expérimenter, Produire, Créer

- S'approprier des questions artistiques en prenant appui sur une pratique artistique et réflexive
- Recouvrir à des outils numériques de captation et de réalisation à des fins de création artistique
- Explorer l'ensemble des champs de la pratique plastique et leurs hybridations notamment avec les pratiques numériques
- **Prendre en compte les conditions de la réception de sa production dès la démarche de création, en prêtant attention aux modalités de sa présentation, y compris numérique**

Mettre en œuvre un projet

- Concevoir, réaliser, donner à voir des projets artistiques, individuels ou collectifs
- Faire preuve d'autonomie, d'initiative, de responsabilité, d'engagement et d'esprit critique dans la conduite d'un projet artistique
- Confronter intention et réalisation dans la conduite d'un projet pour l'adapter et le réorienter, s'assurer de la dimension artistique de celui-ci

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

- Etablir des liens entre son propre travail, les œuvres rencontrées ou les démarches observées
- Porter un regard curieux et avisé sur son environnement artistique et culturel, proche et lointain, notamment sur la diversité des images fixes et animés, analogiques et numériques

Se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques, être sensible aux questions de l'art

- Interroger et situer œuvres et démarches artistiques du point de vue de l'auteur et de celui du spectateur.
- Prendre part au débat suscité par le fait artistique

Déroulé des séances

Première séance réalisée le 5 Février 2021 en présentiel

- Un temps d'atelier d'écriture
- Un temps de présentation d'artsteps et des fonctionnalités possibles
- Un temps de croquis individuel seul ou par groupe de 2 de plan d'espace d'exposition possible.
- Un temps de verbalisation et de mise en commun
- Un temps pour choisir les commissaires d'exposition et régisseurs (2 groupe de 2 ou 3 élèves par classe) qui concevront l'espace

Séance 2 en distanciel, le 26 février 2021

- Les commissaires d'exposition et régisseur conçoivent l'espace avec Artsteps (à disposition une vidéo explicative, les codes et les liens pour travailler)
- Les conservateurs (tous les autres élèves) choisissent des collections à exposer avec des consignes et des outils pour les aider.:
- Soit, ils trouvent des œuvres sur le sujet "futur et étrangetés scientifiques" avec des liens vers des sites internet (Par exemple l'exposition Artistes et Robots au grand Palais)
- Soit, ils proposent des productions personnelles faites en cours cette année (deux séquences ont été réalisées en amont, une sur une image du futur, une autre sur le corps augmenté)
- Soit, de nouvelles productions personnelles réalisées pour ce projet.
- Ensuite, ils les postent avec un cartel sur une plateforme (drive)

Séance 3 en présentiel , le 5 mars 2021

- Les commissaires d'exposition présentent à l'oral l'espace d'exposition créé, nous pouvons observer des choix très différents d'espaces, de formes, de matériaux employés.
- Projection des collections choisies par les conservateurs suivie d'une discussion collective et d'une réflexion sur le placement des œuvres les unes par rapport aux autres .
- Travail en petit groupe pour proposer des scénographies avec des images photocopiées fournies des collections et des espaces créés.

Séance 4 en distanciel et suivantes en présentiel

- Pour les commissaires d'exposition, placement des œuvres et des objets dans la galerie.
- Pour les conservateurs, ils deviennent médiateurs et proposent des capsules, textes, sonores ou vidéo sur leur choix d'objet à exposer

Consigne et contrainte

RÊVES

Rêverie
Exposée
Virtuelle d'
Etrangetés
Scientifiques

REVONS ENSEMBLE A UNE EXPOSITION

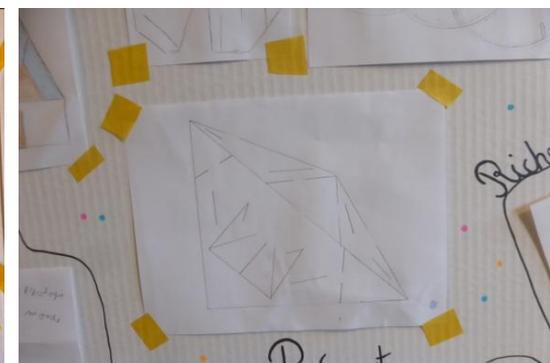
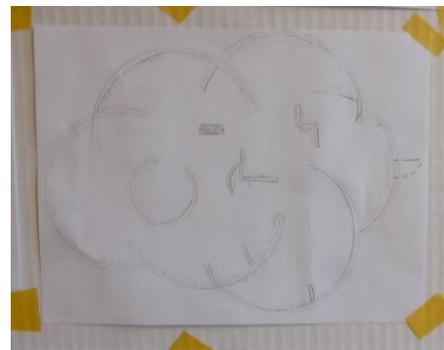
Consigne: Imaginons collectivement un espace d'exposition et son exposition virtuelle (conçu avec Artsteps) **qui questionne le futur, les sciences et l'art....**

Contrainte: Chaque élève devra fournir des projets, objets à exposer, et devra avoir un rôle dans la conception.

Modalité de travail : En groupe et en partie en distanciel.

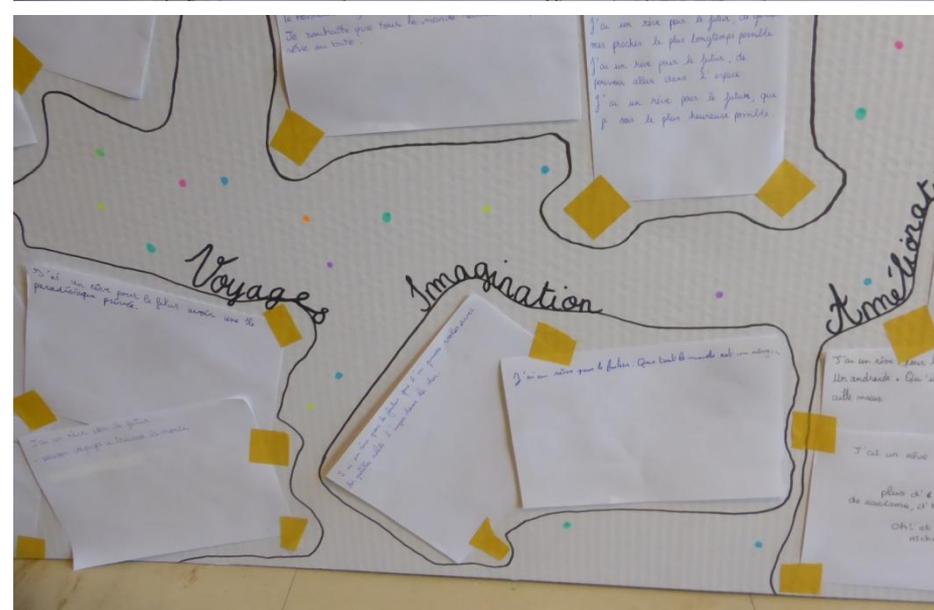
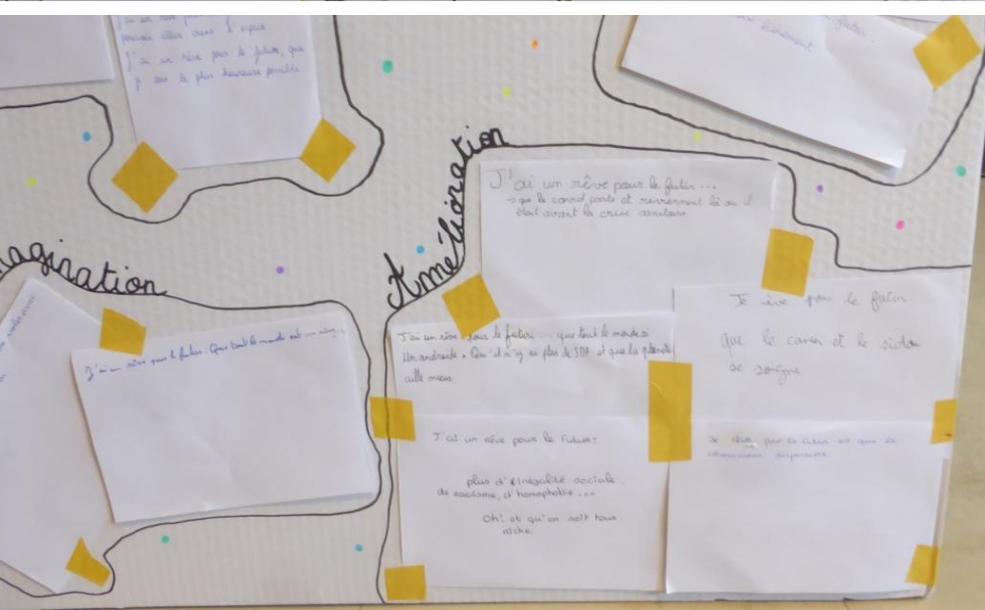
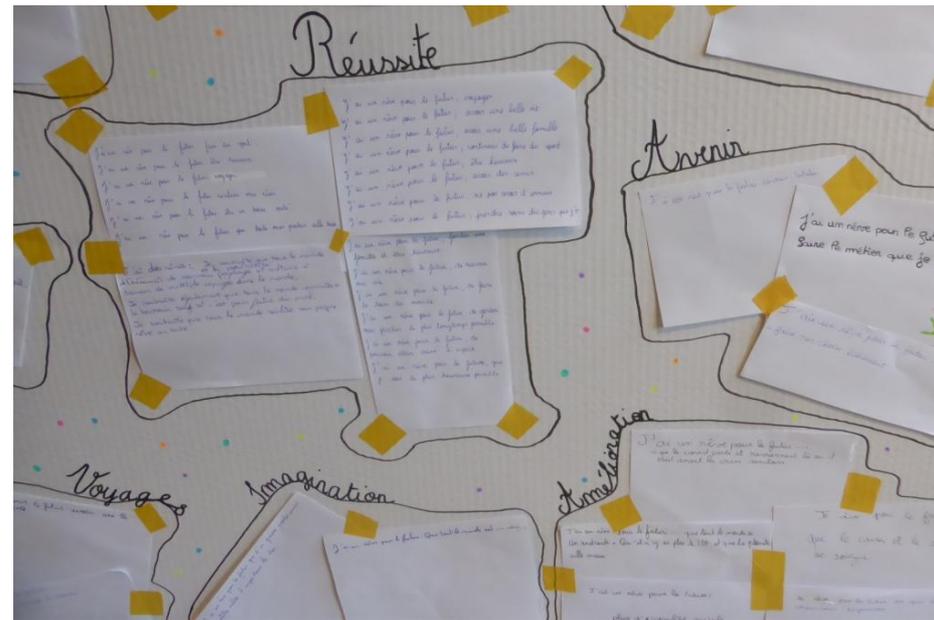
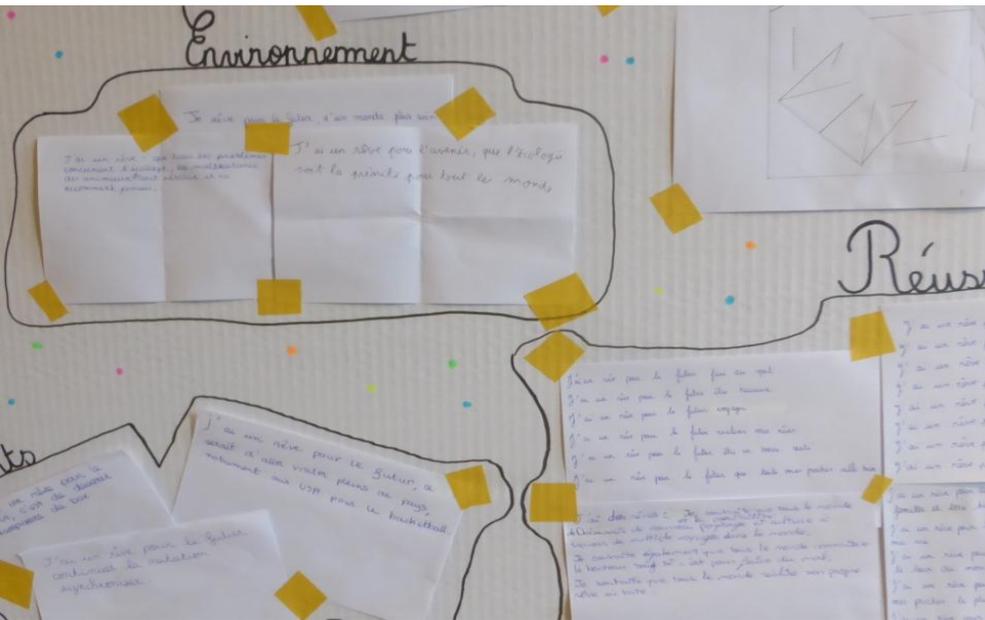
Séance 1/ REFLECHIR ENSEMBLE

Brainstorming et plans d'espaces d'exposition



Séance 1 / Atelier d'écriture

J'ai un rêve pour le futur ...



Séance 1 / Des travaux de groupe, un travail de classe

Après une découverte des métiers du musée, les élèves collectivement on choisi leur rôle, leur implication dans le projet collectif, dans ce projet de classe:

- **Commissaire d'exposition** : fait la scénographie de l'exposition, le parcours, la place des œuvres, le choix des murs, des espaces, couleurs...
- **Designer espace/ Régisseur** : travaille en collaboration avec le commissaire d'exposition pour créer l'espace d'exposition, place et couleur des murs....
- **Conservateur** : choisi les œuvres et les objets exposés.
- **Documentaliste** : fait des recherches sur les œuvres et rédige les notices d'œuvres et d'objets exposés.
- **Médiateur de structure culturelle**: Organise une visite guidée.

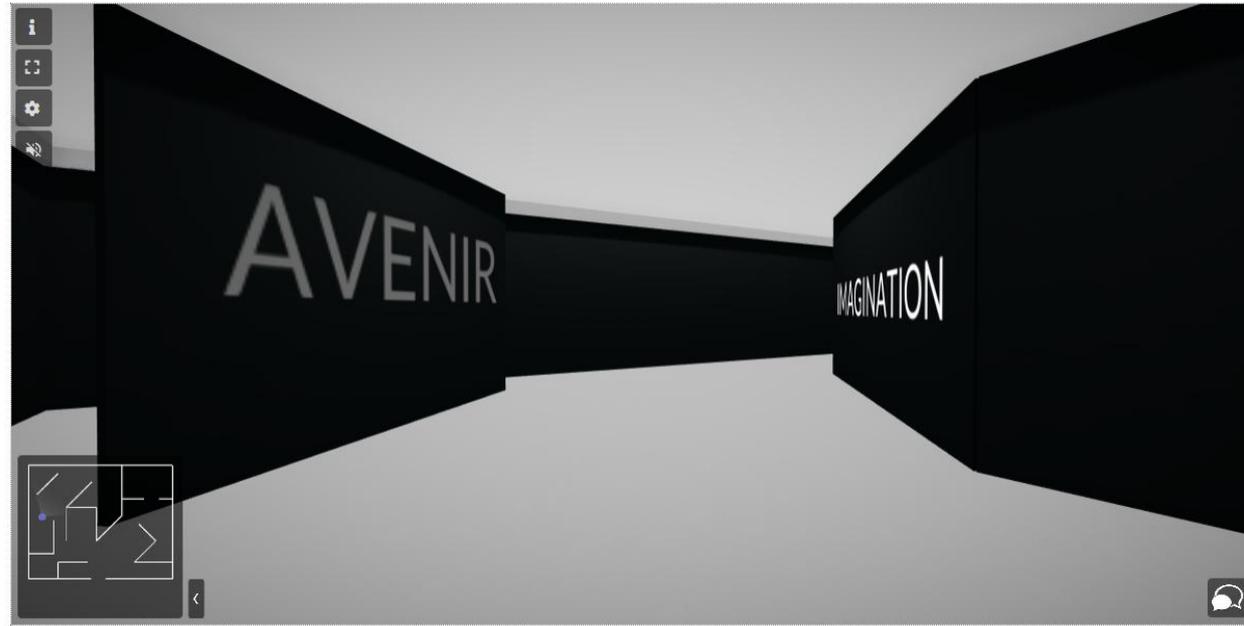
SEANCE 2 (DISTANCIEL) / ESPACES D'EXPOSITIONS

Penser et créer des espaces d'exposition.

Choix des espaces, des murs, des couleurs, des matériaux.



Juline et Adrien
42 1 Mois ago



DES REFERENCES ARTISTIQUES

Suite à ce travail de création d'espace d'exposition, les élèves découvriront des architectures muséales modernes et contemporaines qu'il pourront présenter à l'oral du brevet en parallèle avec leur projet.

Architectures proposés (au choix) pour un travail d'approfondissement

- Le Musée Guggenheim de Bilbao, Frank O Gehry
- Le Musée Guggenheim de New York, Frank Lloyd Wright
- Le Musée juif de Berlin, Daniel Libeskind
- Le Centre Pompidou de Paris, Richard Rogers et Renzo Piano
- La Pyramide du Louvre, Ieoh Ming Pei

Compétences / Se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques, être sensible aux questions de l'art

- Reconnaître et connaître des œuvres de domaine et d'époque variés appartenant au patrimoine national et mondial, en saisir le sens et l'intérêt.
- Identifier des caractéristiques (plastiques, culturelles, sémantiques, symboliques) inscrivant une œuvre dans une aire géographique ou culturelle et dans un temps historique.
- Proposer et soutenir l'analyse et l'interprétation d'une œuvre.

SEANCE 2 / CHOISIR Le travail des conservateurs



Références Histoire des arts

André Malraux
Le Musée Imaginaire 1947

« J'appelle Musée Imaginaire la totalité de ce que les gens peuvent connaître aujourd'hui même en n'étant pas dans un musée, c'est-à-dire ce qu'ils connaissent par la reproduction, ce qu'ils connaissent par les bibliothèques, etc. »



COMPETENCES

Prendre part au débat suscité par le fait artistique

Qu'est-ce que nous exposons ?

Nos productions d'élèves ?

Des œuvres d'artistes ?

Des objets scientifiques ?

Pouvons nous mélanger des productions d'élèves et des œuvres d'artistes ? Et des objets scientifiques ? Si oui comment le spectateur pourra identifier les objets exposés ?

Comment savoir si nous pouvons exposer une image ? Qu'en est-il du droit à l'image sur une image trouvée sur internet ? Comment protéger nos images sur la toile ? Comment protéger nos données personnelles ?

COMPETENCES NUMERIQUES

Etre capable de retrouver des images dans un drive, de partager des contenu multimédia.

Domaine 1: Informations et données

- Compétence 1.2 Gérer des données
- Compétence 1.3 Traiter des données

Domaine 2: Communication et collaboration

- Compétence 2.2 Partager et publier
- Compétence 2.3 Collaborer

Etre capable d'utiliser l'application Artsteps à la fois pour créer un espace en 3D, et pour y exposer des collections

Domaine 3: Création de contenus

- Compétence 3.2 Développer des documents multimédia

Domaine 5: Environnement numérique

- Compétence 5.1 Résoudre des problèmes techniques
- Compétence 5.2 Évoluer dans un environnement numérique

Etre capable de publier des images en respectant la RGPD

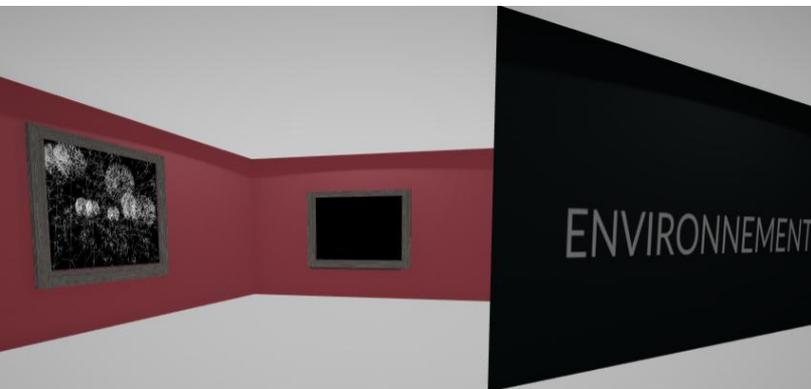
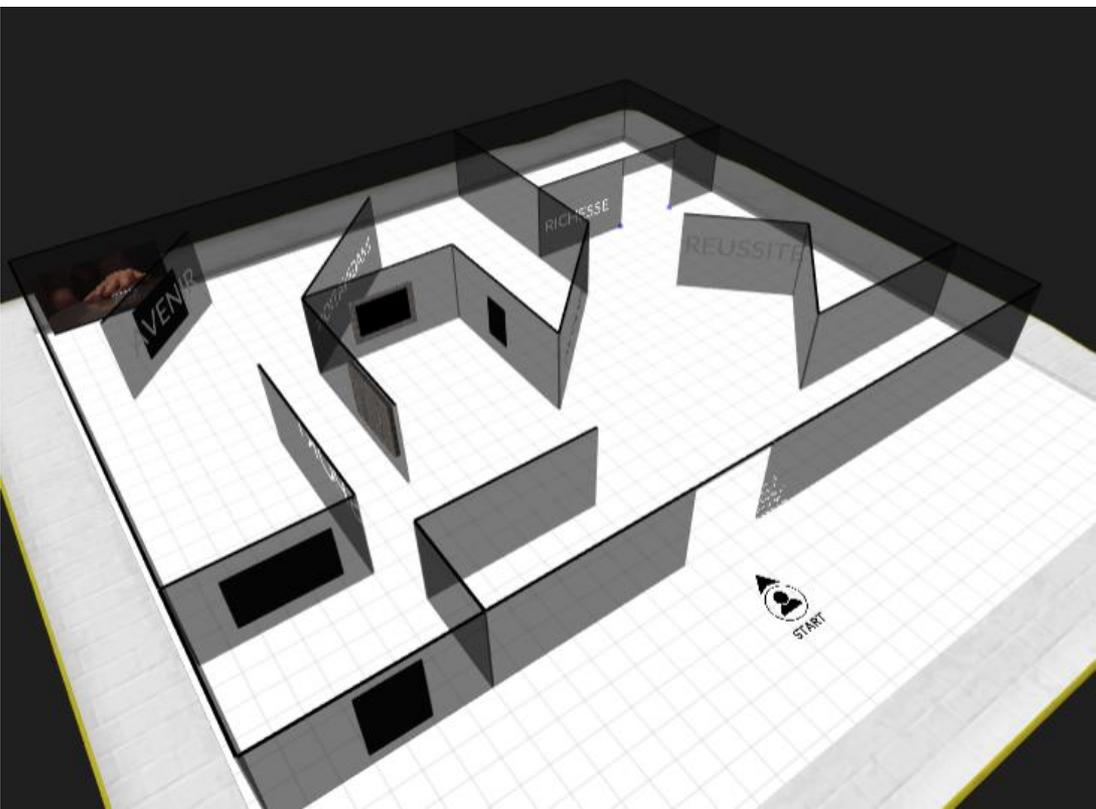
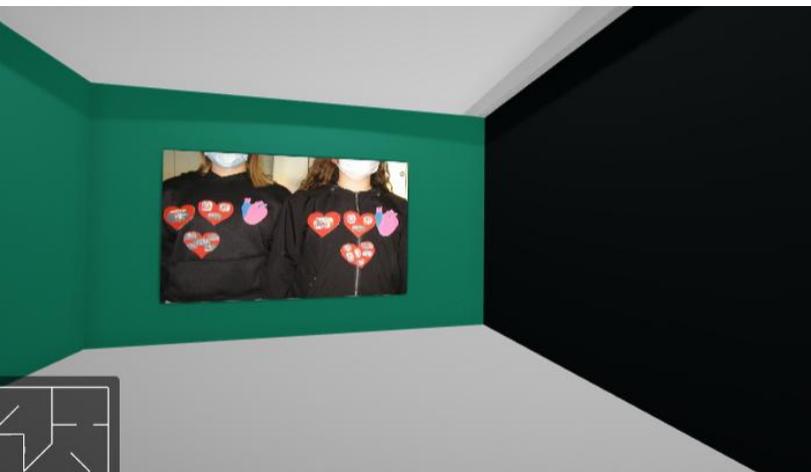
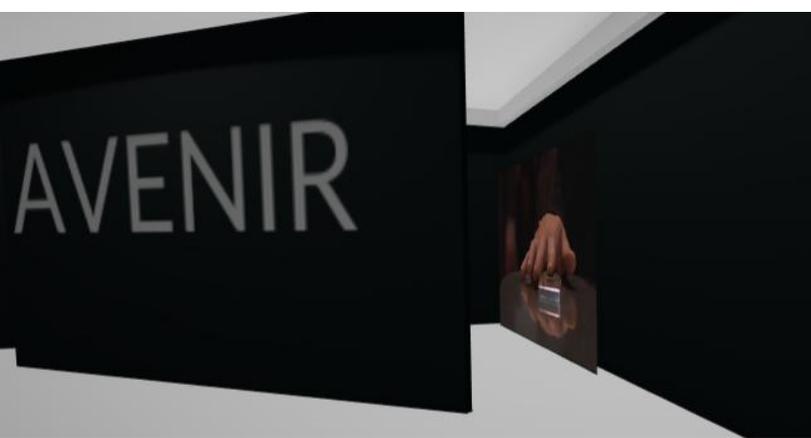
Domaine 4: Protection et sécurité

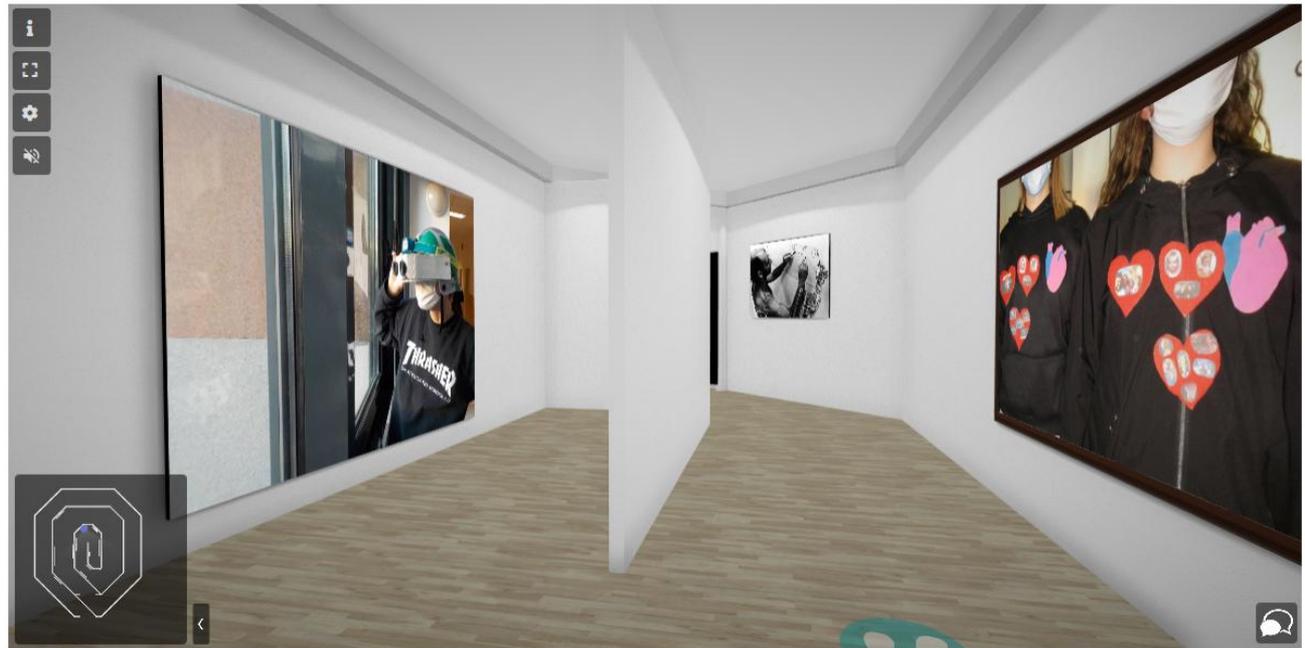
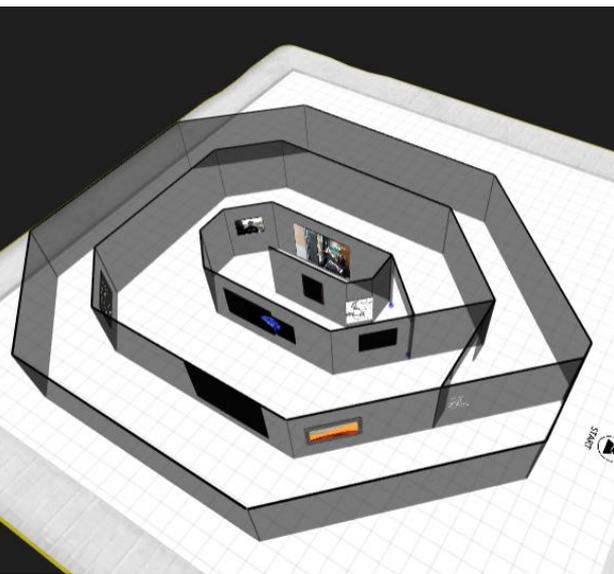
- Compétence 4.2 Protéger les données personnelles et la vie privée

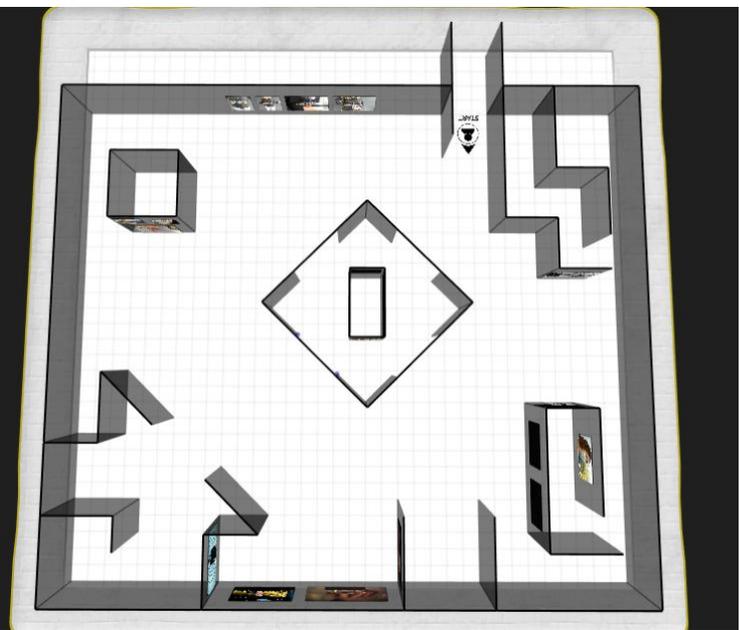
Les quatre expositions virtuelles réalisées par les élèves

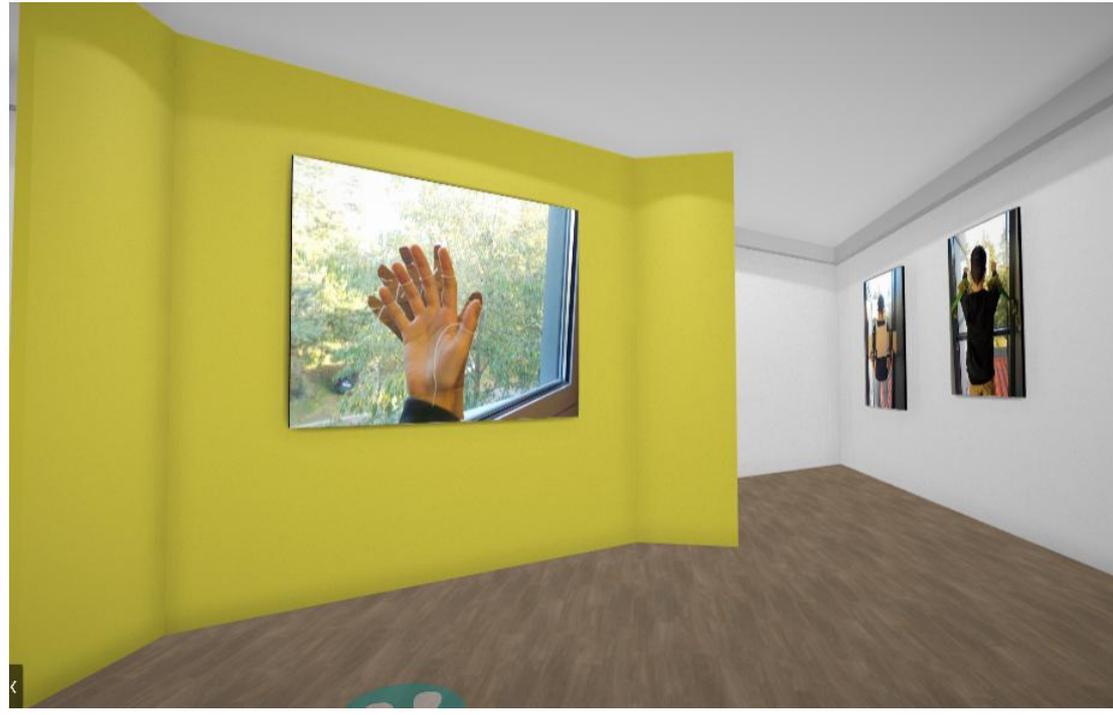
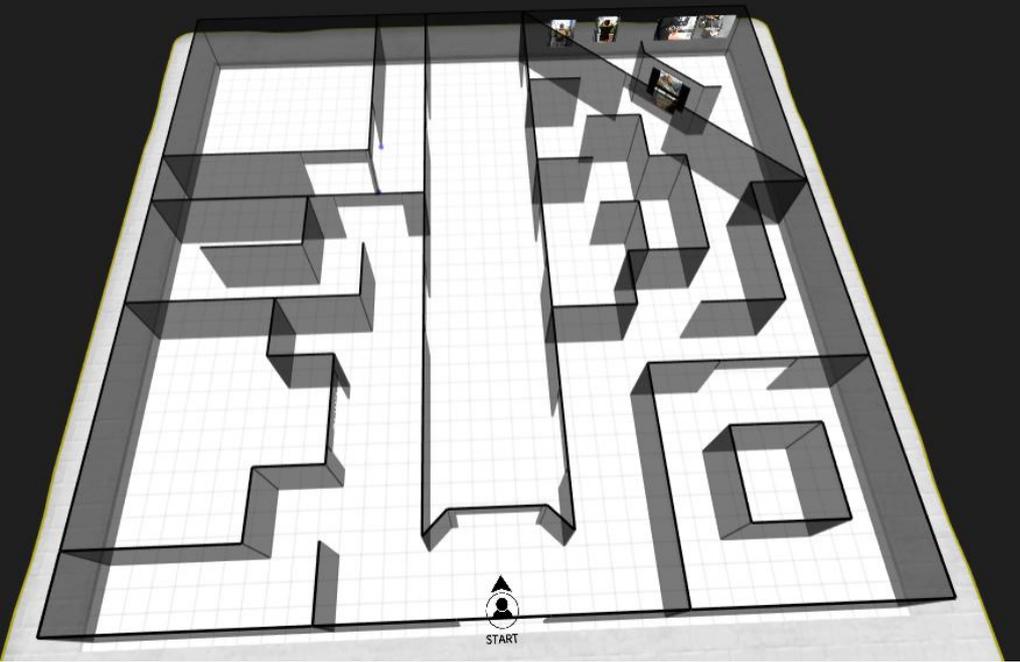
Compétence exposer :

- Mettre en lien des objets, des productions et des œuvres dans une exposition par rapport au thème choisi.
- Penser la scénographie, la place des images, des objets exposés les uns par rapport aux autres
- Réfléchir et choisir des dispositifs de présentation virtuels
- Penser les cartels, les informations données sur les objets exposés









Référence artistiques

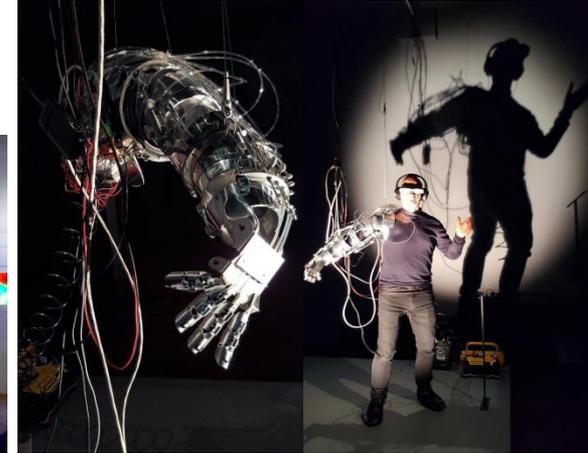
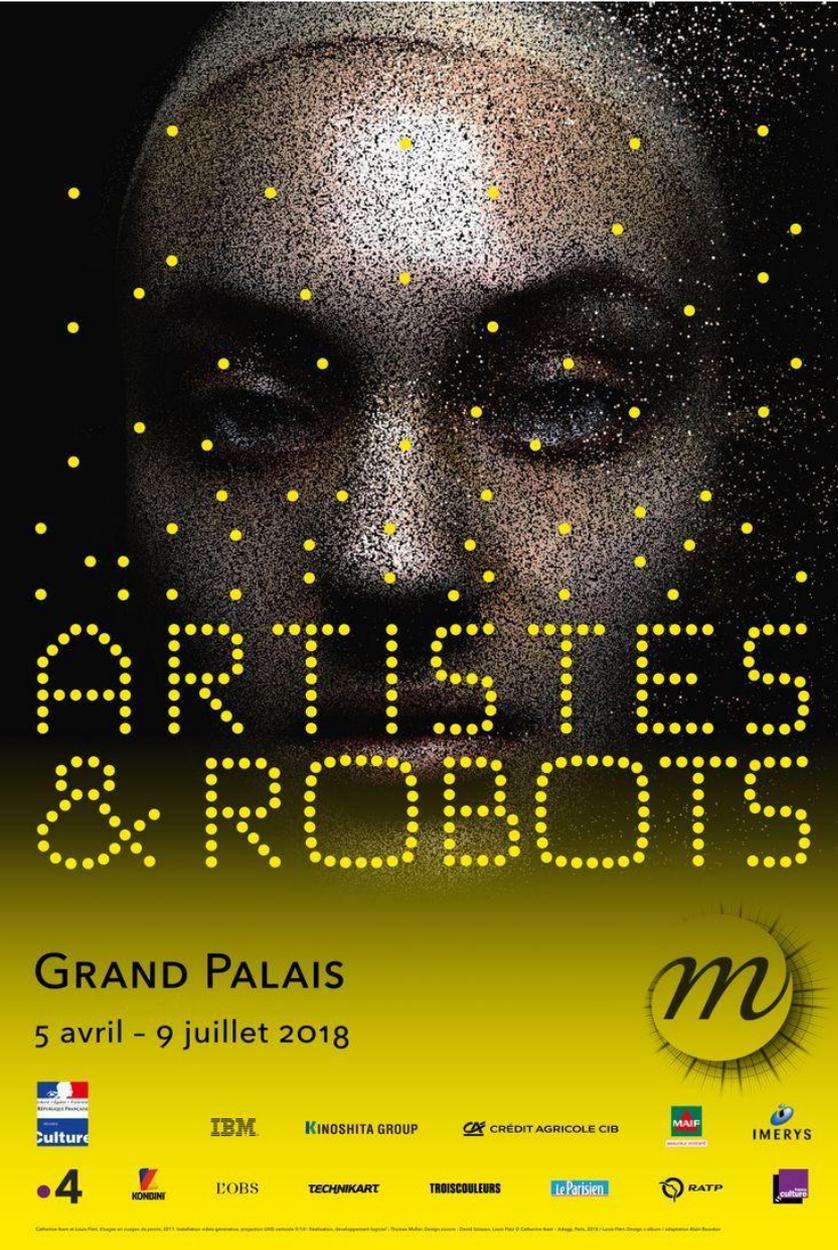
Thomas Hirschhorn,
Musée Précaire Albinet



Entre avril et juin 2004 s'est ouvert, rue Albinet à Aubervilliers, sous l'impulsion conjuguée de Thomas Hirschhorn et des Laboratoires d'Aubervilliers un musée pour le moins inhabituel, dont la vocation fut de « **faire exister l'art au-delà des espaces qui lui sont consacrés** »

Référence artistiques / Exposition Artistes et Robots

Questionner l'hybridation entre Art et Science dans une exposition



Retour des élèves

« Je trouve ce site (Artsteps) plutôt complet pour débiter et avoir des résultats rapidement, mais dès que l'on doit approfondir le travail (taille des portes, hauteur des murs, taille du terrain de construction...) le site est limité . Au début, Artsteps est dur à prendre en main au niveau des déplacement car pas très intuitif » Nehuel

« Difficile à comprendre au début, mais au bout d'un moment on s'y habitue. Bon logiciel » Maëlle

« Le site est bien mais pas pratique car pas de différentes tailles de sol. Il est simple à comprendre » Juline

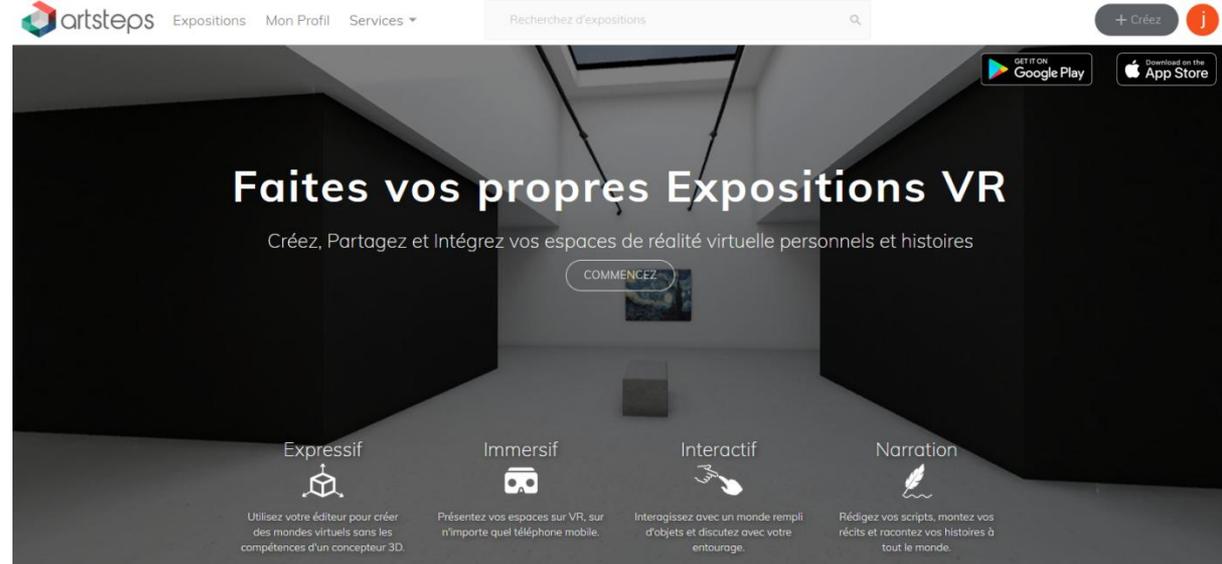
« Le site est simple à prendre en main, mais limité en espace. Ceci est problématique pour les projets de grandes envergure (pour les étudiants qui l'utiliseraient). Mais sinon le site est très bien » Adrien

« J'ai trouvé que le projet était bien » Toufik

« J'aime bien, mais c'est difficile à manier et il y a un choix de personnalisation assez restreint. Sinon c'est plutôt instinctif » Samuel

« Je trouve que c'est difficile à manier au début et il y a aussi pas beaucoup de choix pour changer les portes etc. » Florian

« Le site Artsteps est un site original avec le concept de créer et visiter une galerie. Il est plutôt facile à utiliser. » Margaux



« Le site Artsteps (<http://www.artsteps.com/>) est un site en anglais mais facile d'accès et rapide à maîtriser! C'est un site qui permet de créer des galeries virtuelles en 3D sur toutes sortes de thèmes. Pour créer sa galerie ou faire réaliser une exposition par les élèves:

Il est nécessaire de s'inscrire pour pouvoir utiliser le site. Choisir la version gratuite en cliquant sur Sign Up to Basic For Free

L'enseignant ou l'élève peut créer une exposition où il choisit l'environnement de sa galerie (matériaux, couleurs, disposition des salles, ...) et les contenus (images, vidéos accompagnées de textes explicatifs). Les expositions créées peuvent être partagées et être intégrées sur un site, un blog, ... Il est nécessaire de créer un compte avant de créer sa galerie »

Source http://arts-plastiques.spip.ac-rouen.fr/IMG/pdf/tuto_artsteps.pdf
(Sur ce lien vous accéderez à un tutoriel très complet)

RGPD

Qu'est-ce que le RGPD ?

Le sigle RGPD signifie « **Règlement Général sur la Protection des Données** » (en anglais « General Data Protection Regulation » ou GDPR). Le RGPD encadre le traitement des données personnelles sur le territoire de l'Union européenne.

Le contexte juridique s'adapte pour suivre les évolutions des technologies et de nos sociétés (usages accrus du numérique, développement du commerce en ligne...).

Ce nouveau règlement européen s'inscrit dans la continuité de la Loi française Informatique et Libertés de 1978 et renforce le contrôle par les citoyens de l'utilisation qui peut être faite des données les concernant.

Il harmonise les règles en Europe en offrant un cadre juridique unique aux professionnels. Il permet de développer leurs activités numériques au sein de l'UE en se fondant sur la confiance des utilisateurs.

10 principes clés pour protéger les données de vos élèves

De nombreux usages pédagogiques s'appuient aujourd'hui sur l'utilisation de données personnelles des élèves, c'est-à-dire sur des informations qui permettent de les identifier (nom, prénom, coordonnées, données biométriques, etc.). Le Règlement général sur la protection des données (RGPD) renforce les droits des personnes dans ce domaine. **Voici les réflexes à adopter pour enseigner avec le numérique tout en respectant le RGPD.**

BIEN CHOISIR SES OUTILS

PRIVILÉGIER
l'usage de logiciels libres
ou développés par le ministère

1



UTILISER
de préférence des logiciels
ou applications hébergés
dans l'Union européenne

3



INFORMER
le chef d'établissement ou le directeur
d'école de l'utilisation en classe
d'une ressource collectant
des données personnelles

5



2

LIRE
attentivement les informations
disponibles sur les sites pour savoir
si des données personnelles sont
collectées, à quelles fins, et être
vigilant à ce qu'aucune réutilisation
commerciale ne soit envisagée

4

VÉRIFIER
que les parents et les élèves sont
informés du traitement de leurs
données personnelles et de la
possibilité d'exercer leurs droits
(d'accès, de rectification, etc.)

PROTÉGER LES DONNÉES DES ÉLÈVES DANS TOUTE ACTIVITÉ PÉDAGOGIQUE

LIMITER
toute collecte de données personnelles
aux informations indispensables au bon
déroulement de l'activité puis veiller à ce
qu'elles soient supprimées ou archivées
selon la réglementation

6



RESPECTER
le droit à l'image des élèves

8



SENSIBILISER
les élèves aux enjeux de la protection
des données personnelles

10



7

CRÉER
des pseudos lors des activités
pédagogiques en ligne si l'utilisation de
l'identité de l'élève n'est pas nécessaire

9

S'ASSURER
de la sécurité des données collectées
notamment grâce à des mots de passe
et à un antivirus

Où s'informer ?

Pour prendre conseil auprès d'un délégué académique à la protection des données :
<https://education.gouv.fr/RGPD>

Quelques démarches pour répondre à la RGPD

- S'informer sur l'application employée Artsteps et le stockage de ses données.
- Se connecter à Artsteps avec une adresse gmail créée par l'enseignante au nom de la classe: dans mon cas jeanrebier34@gmail.com et jeanrebier35@gmail.com. Cette démarche à l'avantage de partager le compte entre l'enseignante et les élèves pour superviser le travail et aider les élèves en cas de difficultés.
- Informer les parents du projet de création d'exposition virtuelle et de l'application utilisé et demander leur accord avec une autorisation de droit à l'image et à la diffusion des productions artistiques rédigée spécifiquement pour le projet.
- Publier les images et les productions des élèves après avoir reçu l'autorisation des parents sans noter les noms, prénoms et la classe des élèves (Se contenter de nommer le prénom de l'élève)
- Informer le chef d'établissement du projet et avoir sa validation.
- Supprimer la galerie virtuelle à la fin de l'année scolaire.
- En cas de question, contacter le DPD (Délégué à la Protection des Données) pour avoir des conseils (dpd@ac-limoges.fr pour l'académie de Limoges).

BILAN

Ce projet d'exposition réalisé avec Artsteps est intéressant dans le principe de co-construction avec les élèves. C'est un dispositif complexe, ce qui se signifie « qui se tisse ensemble », l'objectif est de penser ensemble le projet, de le faire évoluer, de tisser des liens entre les travaux réalisés en arts plastiques, les oeuvres vues en cours et les sujets travaillés dans les autres disciplines au collège.

La participation de chaque élèves avec des investissements et des fonctions différentes pour un projet collectif aurait cependant pu être plus aisée avec l'utilisation d'autres outils numériques comme un padlet où les élèves auraient pu plus librement proposer des objets à exposer avec une vision plus simple et efficace que la dropbox mise en place.

Les élèves « commissaire d'exposition » qui ont créé les espaces et mis en ligne les travaux de leurs camarades, bien que déjà aguerris au numérique, se sont heurtés à des difficultés dues au caractère peu intuitif du site.

La création des espaces a été plus intéressante et ludique pour les élèves que la mise en ligne des productions à exposer. Cela a permis une réelle création plastique numérique.

La création de cette exposition virtuelle permet de donner à voir le travail des élèves au-delà des murs de l'établissement. Elle permet une meilleure visibilité de cette exposition pour les familles et la communauté éducative, sans date fixe de vernissage ou d'exposition.

Une suite serait possible avec la création d'une séquence où tous les élèves (si l'accès à la salle informatique est possible) devront se concentrer sur la création d'un espace d'exposition. Chaque groupe d'élève auront les mêmes objets à exposer (une dizaine cela suffirait, textes, images, vidéos) et imaginerons des espaces différents.