


TRAAM 2021/2022



Axe 1 : "Comment le numérique permet d'exposer et de diffuser les productions plastiques des élèves, les écrits et la parole de l'élève dans la classe, dans l'établissement et en dehors ?"



Contexte



Le collège Jean Moulin d'Ambazac est un des collèges les plus importants de la Haute-Vienne en terme d'effectifs, puisqu'il accueille 684 élèves à la rentrée 2021/2022.

Chaque niveau est divisé en 6 classes de 25 à 30 élèves par classe, à l'exception du niveau 4ème, divisé en 7 classes.

Du point de vue de sa structure, le collège d'Ambazac est un bâtiment assez ancien, construit en 1972 et certaines parties de l'établissement sont fermées depuis des années, en attente d'un désamiantage.

La façade de l'établissement, les salles de sciences, le réfectoire et les cages d'escalier, le CDI et les salles de technologie ont été récemment rénovés mais les travaux ne sont pas encore totalement achevés.

Dans ce contexte, il n'existe pas de galerie permanente et adaptée pour exposer les travaux des élèves. Nous n'avons pas non plus la possibilité de créer des événements éphémères dans les couloirs exigus.



Marquer sa présence

Les élèves des classes de 3e ont réalisé au début du second semestre un sujet intitulé "Marquer sa présence".

La question d'enseignement posée par ce sujet :

"Comment modifier/ perturber la perception d'un espace ? "

Les objectifs :

- Concevoir une installation ou une intervention et en maîtriser la définition par l'expérimentation et la justification de son travail.
- Utiliser des outils de captation à des fins de présentation du travail achevé (caméra, appareil photo avec différents filtres).
- Connaître et reconnaître des oeuvres et des pratiques contemporaines et savoir les décrire avec un vocabulaire adapté.



Déroulement des séances



Dessin de Sarah D. 3e2

Dans une logique de classe inversée, les élèves de 3e ont réalisé des recherches sur l'oeuvre d'Ernest-Pignon-Ernest, "Soweto-Warwick-Durban" (2002) avant la correction et la diffusion d'un extrait du documentaire sur l'artiste.

Séance 1 : Présentation du sujet, définition du vocabulaire spécifique et des objectifs.

Début des réalisations des maquettes.

Séance 2 : Présentation du travail de **Gareth James** et amélioration et fin des maquettes.

Séance 3 : Rappel des définitions d'"installation" et "intervention".

Présentation des références et début de l'élaboration des projets des élèves dans les maquettes.

Séance 4 et 5 : Entretien avec chaque groupe pour réorienter la proposition si besoin. Fin des réalisations et prises de photographies dans le studio photo en ajoutant un effet qui accentue la proposition.

Séance 6 : Diffusion du documentaire sur Ernest-Pignon-Ernest après le rendu des recherches à réaliser à la maison.

www.youtube.com/watch?v=WneBFN6zQ4I

Séance 7 : Interviews filmées des élèves et du personnel du collège



Compétences évaluées

- Expérimenter, produire, créer : s'approprier des questions artistiques en prenant appui sur une pratique artistique et réflexive.
- Expérimenter, produire, créer : recourir à des outils numériques de captation et de réalisation à des fins de création artistique.
- Mettre en oeuvre un projet artistique : concevoir, réaliser, donner à voir des projets artistiques, individuels ou collectifs.
- Mettre en oeuvre un projet artistique : 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 : expliciter la pratique individuelle ou collective, écouter et accepter les avis divers et contradictoires.
- Se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques et visuels, être sensible aux questions de l'art : Interroger et situer oeuvres et démarches artistiques du point de vue de l'auteur et de celui du spectateur.



Compétences numériques



Informations
et
données

⇒ 1.1 Mener une recherche et une veille d'informations

⇒ 1.2 Gérer des données



Communication
et
collaboration

⇒ 2.2 Partager et publier



Références



Gareth James, Department of everyone getting along (1997), encre et papier

- **Kurt Schwitters** (1887-1948), *Merzbau* (1920-1923), structure de volumes blancs en plâtre imbriqués les uns dans les autres, traversés de poutres et de tiges et où s'enchâssent des œuvres de Schwitters et de ses amis. Cette installation envahit progressivement sa maison. Elle est détruite en 1943 par les bombardements, Hanovre.

- **Yayoi Kusama** (1929), *Dots obsession* (2008), installation de gonflages géants roses recouverts de pois noirs, Parc de la Villette, Paris.

- **Ernest Pignon Ernest** (1942), *Soweto-Warwick-Durban*, Afrique du Sud (2002), sérigraphie sur papier collé sur les murs de Soweto sur le fléau du SIDA en Afrique du Sud.

- **Chiharu Shiota** (1972), *Labyrinth of Memory* (2012), installation de seize robes blanches, suspendues au plafond dans un réseau de corde noire qui nécessiteront environ 1000 mètres de coton satin et 600 kilomètres de laine, à La Sucrière, Lyon.

- **Gareth James**, *Patent Palace* (2000) papier et encre sur meubles et objets et *Department of everyone getting along* (1997), encre et papier



Diffuser et exposer : comment ?

L'application "Thinglink" permet de réaliser une carte interactive du collège.

Sur l'ENT du collège (Pronote) **un lien** pour visionner l'image interactive a été envoyé aux des élèves, aux parents d'élèves et au personnel du collège.



Quelques réalisations :





Bilan :

- **La séquence:**
Elle est globalement longue.

En amont, il serait judicieux de préparer les élèves sur l'oralité pour les mettre à l'aise face à une caméra et présenter leur travail.

- **L'application Thinglink**
Elle est accessible sur tablette, smartphone et ordinateur:
<https://www.thinglink.com/edu/>

Elle est facile d'utilisation et télécharger des documents ne présente pas de difficultés, pour peu qu'ils soient convertis dans le bon format.

Une grande partie des fonctionnalités de l'application sont gratuites pour un compte "enseignant". Un travail collaboratif est possible en classe, puisqu'on peut inviter les élèves à déposer eux-même les documents sur l'image interactive.

Thinglink ne se limite pas à la création de cartes interactives. Les possibilités de création sont nombreuses : images augmentées, vues à 360°, parcours interactifs...
Un petit tutoriel vidéo (en anglais) est proposé pour chaque possibilité d'utilisation.

