



# TRAAM ARTS PLASTIQUES 2017-2018

---



*La classe laboratoire et le partenariat à l'ère du numérique*



# SOMMAIRE

---

*Contexte*

*Axes de réflexion en académie*

*Pistes de travail 1 : Vidéo/Musée*

*Pistes de travail 2 : La classe nomade*

*Pistes de travail 3 : La classe plateforme*

*Conclusions*

*Glossaire et ressources*



# CONTEXTE



## ➤ Thème

La classe laboratoire et le partenariat à l'ère du numérique : de nouvelles pratiques pédagogiques outillées par le numérique sont au centre de stratégies de collaboration avec la sphère artistique. « Expérimenter, produire, créer » : ces objectifs permettent à l'enseignant de consolider et d'approfondir le projet de l'élève dans le cadre du suivi de son parcours de formation. Dans leurs classes laboratoires, les enseignants s'appuient sur des entrées du programme pour élaborer des situations d'apprentissages où la pratique exploratoire à visée artistique questionne de nouvelles postures de travail pour l'élève et de nouveaux gestes professionnels pour l'enseignant.

## ➤ Le numérique

La présence et la mobilisation de matériels informatiques dans une classe d'arts plastiques contribuent à constituer cet espace comme une plateforme connectée. Ordinateurs, tablettes, appareils photo et caméras vidéo relient potentiellement la classe aux partenaires extérieurs, soit par retour d'expérience lors de sorties ou de rencontres, soit par interconnexion entre des personnes et des ressources distantes dans le temps et dans l'espace.

## ➤ Problématique

Quelles compétences disciplinaires et du socle commun l'apport des usages du numérique permet-il de construire, de développer et d'évaluer dans le contexte d'une classe-plateforme connectée et reliée aux divers partenariats qui la nourrissent ?

## ➤ Équipe

1 IA-IPR , 1 IAN , 8 enseignants (cycle 3 et 4, secondaire) , 1 personne ressource Canoprof (Atelier 19 Tulle).

## ➤ Modalités

3 réunions annuelles en présentiel (septembre, décembre, mars).  
Plateforme de travail et d'échange : Viaeduc. Plateformes de publication : site académique et Canoprof.



# AXES DE RÉFLEXION



## ➤ Rencontrer les œuvres

Se déplacer au musée ou dans un centre d'art contemporain contribue au parcours de formation des élèves. Lorsqu'une sortie pédagogique et culturelle est mise en œuvre par un enseignant d'arts plastiques, soit elle donne lieu à un travail de restitution, soit elle nourrit les pratiques plasticiennes et les connaissances des élèves. La rencontre contextuelle avec les œuvres questionne notamment la trace et la mémoire de cette rencontre. Quelles formes et quel sens ces traces et cette mémoire prennent-elles dans le parcours des élèves ?

## ➤ Les lieux de la pratique

La salle d'arts plastiques est un espace pensé et aménagé pour que s'y déroulent des activités de pratique plasticienne, de réflexion et de recherches en lien avec les séquences proposées par l'enseignant. Or, la pratique des élèves peut être *dépaysée* en remettant en question une conception de la classe-sanctuaire au profit d'une conception de la classe-plateforme, induisant des relations et des interrelations possibles, dynamiques et ouvertes sur l'extérieur. D'autres lieux que la salle d'arts plastiques peuvent-ils être pensés et investis comme des espaces possibles et pertinents pour actualiser la pratique des élèves ?

## ➤ Les lieux d'exposition

Les arts plastiques contribuent aux activités de fabrication aboutissant à des réalisations matérielles et sensibles. L'enseignant accompagne les élèves dans leurs démarches de production à visée artistique. Dans ce contexte pédagogique, les productions des élèves acquièrent une part de leur signification par une mise à distance : décentrées de soi, présentées autrement, perçues par d'autres. La présentation et l'exposition des travaux contribuent à les faire exister et vivre dans un autre rapport à l'espace et au temps. En quoi une prise en compte de l'espace spécifique de la classe comme laboratoire de pratique d'exposition et de médiation influence-t-elle la qualité de ce rapport dimensionnel et sensible aux productions des élèves ?

## ➤ Le numérique

En quoi le numérique peut-il avantageusement contribuer à la mise en œuvre d'un espace d'enseignement, de pratiques et d'expérimentation comme plateforme pédagogique et sociale ?

1

# VIDÉO/ MUSÉE

.....  
*Julien Moy, collège Pierre de Ronsard, Limoges (87)*  
*Vanessa Le Bars, collège Paul Langevin, Saint Julien (87)*





# EXPOSÉ

.....

## Projet

Permettre aux élèves de découvrir les œuvres d'un musée de leur région et les impliquer davantage dans ces rencontres par le biais de la vidéo.

## Médium et temporalité

Le médium vidéo pourrait être utilisé à différents moments du projet et à des fins diverses :

- Dans la préparation de la visite en classe : montrer une vidéo du lieu, d'une déambulation dans le musée (faite par l'enseignant ?) offrirait un premier regard sur les œuvres. Par groupe ou individuellement, les élèves choisiraient une œuvre du musée et la questionneraient (échange/question avec l'enseignant, recherche d'informations (CDI, Internet), travail d'analyse, expérimentation plastique...).

*La proposition faite aux élèves : comment allez-vous vous approprier cette œuvre et transmettre votre vision de l'œuvre aux autres en utilisant le médium vidéo ?*

- Lors de la visite au musée (en fonction des moyens dont dispose chaque établissement : tablettes, caméra ou téléphone des élèves ?) : mise en scène des élèves, prise d'images, de sons, de ressentis, de remarques, d'informations sur l'œuvre... Possibilité de filmer aussi les élèves dans leur découverte, leur questionnement face aux œuvres.
- Après la visite, en salle informatique ou en salle d'arts plastiques : montage à prévoir en fonction des projets des élèves, ajout d'une voix off, de son, etc.

## Objectifs

- Répondre aux 3 objectifs de formation du PEAC : Rencontres / Pratiques / Connaissances
- Questionner les pratiques numériques dans l'enseignement des arts plastiques : la vidéo en tant que médium artistique.

# PROPOS D'ENSEIGNANT



Une exposition m'a attiré, "*La matière remuée*" de Philippe Cognée à l'Espace Rebeyrolle à Eymoutiers... Il a fallu alors contacter le service pédagogique du musée, présenter le projet, apporter des modifications éventuelles pour demander les autorisations de filmer et de diffuser les films selon les conditions du musée, de l'artiste et les miennes. Un terrain d'entente a été trouvé jusqu'à réception d'un document officiel du musée. Lieu qui a l'habitude de travailler avec les scolaires et notamment avec notre collège pour différentes actions (école ouverte, activités, visites). J'anime un atelier de création de film documentaire avec des élèves de 3èmes volontaires. Cette année, 15 élèves de trois classes de 3èmes se sont inscrits. J'ai réuni lors d'un premier atelier le groupe et je leur ai présenté le projet, le catalogue de l'exposition que je m'étais procuré lors de la visite effectuée en amont et une sélection d'œuvres photocopiées. Les élèves ont fait un choix d'œuvre qui leur plaisait, qui les questionnait, voire qui les gênait le plus. Ils se sont alors regroupés en fonction de leur choix d'œuvre. Puis ils ont échangé sur cette œuvre (description, évocation, vocabulaire technique...). Les groupes découvrent la manipulation de la caméra, de la perche et du micro sur la première heure. Lors de la séance suivante, ils s'exercent à filmer selon leur projet en projetant l'œuvre sélectionnée au tableau pour se rapprocher au maximum des conditions de l'exposition. Lors du déplacement à l'Espace Rebeyrolle d'Eymoutiers, le groupe découvre l'espace (pour certains), les œuvres et l'exposition de celles-ci. Sur place ils doivent s'exercer à cadrer, à filmer à l'aide de fenêtre en carton et d'appareils photo en mode vidéo. Ils prennent des notes, visionnent les essais réalisés, débattent des choix à opérer...

*-Julien Moy*



# PROPOS D'ENSEIGNANTE



La pratique de la vidéo, rare il y a quelques années, est devenue régulière chez les élèves, pour la plupart, équipés d'un smartphone. Ces vidéos peuvent être spontanées lorsqu'il s'agit de capter un événement, d'en garder une trace ou plus scénarisées, s'apparentant alors à des fictions. Dans les deux cas, elles sont très souvent mises en ligne et n'ont d'autre objectif que d'améliorer le nombre de visionnages que l'auteur peut réaliser sur Internet. Il en découle un formatage de cette pratique pour les élèves qui ne l'envisagent pas comme une forme d'art à part entière, mais plus comme un moyen de communication. Cette action vise donc à amener les élèves à s'interroger sur la vidéo en tant que médium artistique à expérimenter, à questionner, mais aussi comme un outil pour voir et donner à voir des œuvres d'art.

L'étymologie du mot « video » nous place au centre du questionnement sur cette visibilité vidéographique. « Vidéo » signifie « je vois », action menée au présent par un sujet qui est moi-même. La vidéo, prolongement de l'œil, permet de capter, d'enregistrer en temps réel et de transmettre aux autres. Utiliser la vidéo avec les élèves pour leur faire découvrir les œuvres de l'exposition, c'est les doter d'un outil pour voir et faire voir. En filmant l'œuvre, les élèves la regardent, la parcourent, s'en approchent, observent ce qui l'entoure... et deviennent acteurs de leur propre cheminement vers l'œuvre. À travers les images enregistrées, ils nous livrent ainsi leur point de vue sur l'œuvre, de la déambulation à la construction de fiction, entre réel et imaginaire.

*-Vanessa Le Bars*



2

# CLASSE NOMADE

---

*Séverine Denis, collège Jean Lurçat, Brive (19)*  
*Alexandra Jean, collège Gaulcen Faidit, Uzerche (19)*  
*Annelise Dubois, lycée Edmond Perrier, Tulle (19)*





# EXPOSÉ

.....

## Hypothèse

L'hypothèse est la suivante : la classe, entité de travail artistique, existe hors de son contexte spatial institutionnel ; plus encore , elle se nourrit des lieux qu'elle accapare.

## Recherche et questionnement

Il s'agit de sortir de la salle de classe : chercher, trouver, annexer un espace de travail dans l'établissement ou hors de l'établissement. Cet espace est à la fois défini par ses limites, sa superficie, les qualités plastiques de ses constituants, mais aussi par sa fonction, ses usages, sa symbolique... Il devient comme un Espace Artistique Temporaire (ZAT).

- Comment choisir cet espace ?
- Comment se l'approprier, l'aménager ?
- Comment pratiquer dans cet espace?
- Quoi travailler dans cet espace ?
- Devient-il le sujet du travail ?

## Objectifs

Donner à voir et mettre en valeur les élèves au travail en arts plastiques dans l'établissement et hors de l'établissement. Appréhender les espaces du collège différemment. Décloisonner les usages des espaces. Questionner la pratique artistique en fonction des nouveaux espaces de travail.

## Références artistiques

Art Nomad (structure d'art contemporain (réseau 5/25) en région qui pourrait intervenir dans nos classes), œuvres *in progress*, œuvres articulées à un lieu comme espace social ( Thomas Hirschorn, *Deleuze Monument* ou *Musée Précaire Albinet*), Kurt Schwitters, *Merzbau*.

# PROPOS D'ENSEIGNANTE



Une semaine pour découvrir une période historique, la Première Guerre mondiale, questionner les traces que nous avons de celle-ci dans les villages autour du collège et réaliser avec deux artistes Florence Evrard (Scénographe et plasticienne) et Philippe Bertin (Photographe et écrivain) une pratique artistique (littéraire ou plastique) qui témoigne de notre passé.

Dans ce projet le numérique a été utilisé principalement de deux manières différentes. La première comme un outil de recherche et la seconde comme un moyen de garder trace des différents temps de cette semaine, des différentes étapes du projet. Le numérique a permis aux élèves d'approfondir leurs connaissances générales sur la Première Guerre mondiale. Ils ont pu aussi faire des recherches personnelles sur leurs ancêtres pendant la Grande Guerre, ce qui a été à l'origine de la création collective d'une carte qui retrace le parcours de ces soldats.

Le numérique a aussi permis de faire découvrir aux élèves des artistes qui questionnent les traces et l'effacement. Enfin le numérique a permis d'enregistrer des lectures de textes écrits par les élèves. Ces enregistrements pourront être utilisés, par le biais d'un système de QR codes, dans le fanzine qui sera édité ultérieurement.

Des vidéos, des photographies, ont été prises à différents stades du projet par les enseignants et par les élèves afin de garder traces du projet : cela peut permettre de garder traces des gestes de la pratique artistique, comme ici pour les ateliers terre et plâtre réalisés dans la salle d'arts plastiques.

*-Alexandra Jean*



# PROPOS D'ENSEIGNANTE



Pour les axes de recherche "classe nomade" et "partenariat artistique", deux éléments vont être présentés. Dans un premier temps, une exposition regroupant l'ensemble des élèves de l'option facultative arts plastiques du lycée E. Perrier de Tulle dans les locaux d'une galerie d'art en centre-ville.

Puis en parallèle à cet événement, deux élèves de terminale vont investir une galerie/vitrine au coeur de la ville de Tulle. Cette co-création sera pensée pour ce lieu spécifique, projet "in situ" imposant la prise en compte des contraintes de cet espace (dimensions précises, profondeur, environnement du lieu, regard du spectateur/passant, éclairage de nuit). La classe nomade est pensée dans son déplacement : changer de lieux, sortir du lycée, quitter la salle d'arts plastiques, créer des échanges de pratique, d'idées, chercher, trouver, investir de nouveaux espaces de travail et de création plastique.

La question du numérique n'a pas été abordée ici. Les collègues pourront cependant se servir de ces deux exemples comme base de réflexion et expérimenter l'introduction de l'outil numérique ou de pratiques numériques dans des projets similaires.

*-Annelise Dubois*

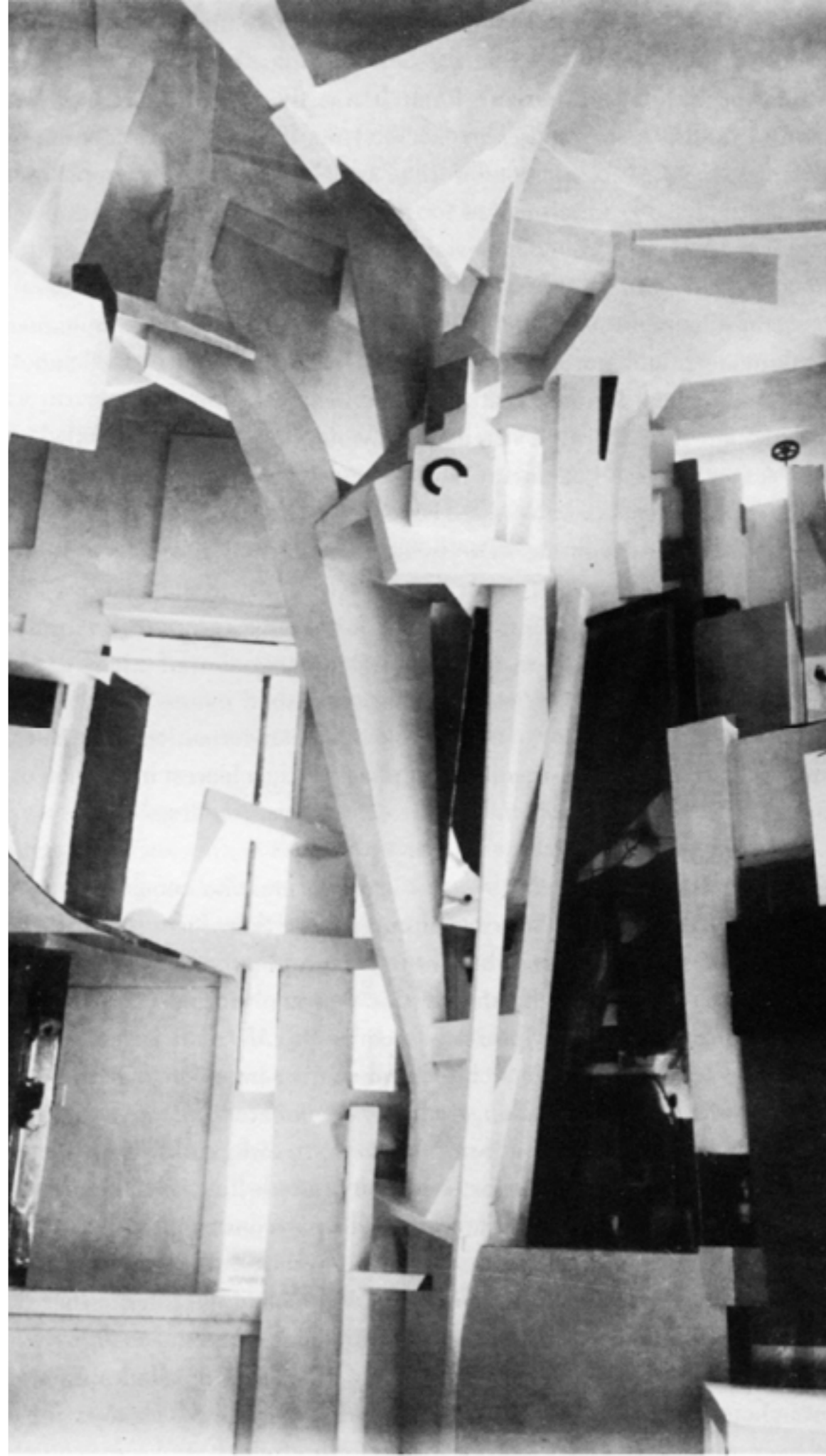


3

# CLASSE PLATEFORME

---

*Ondine Amat, Collège-Lycée Eugène Jamot, Aubusson (23)*  
*Tatiana Desroches, collège Auguste Renoir, Limoges (87)*  
*Stéphane Etroit, collège Fernand Lagrange, Pierre Buffière (87)*





# EXPOSÉ

.....

## Pistes de réflexion

En premier lieu, diverses pistes se dessinent concernant la question de la classe laboratoire à l'ère du numérique : les classes mobiles à travers l'usage des tablettes numériques, la « Nuit des musées » offrant la possibilité d'exposer au musée de manière événementielle ou le fait de faire intervenir un médiateur du musée dans la classe. Nous nous sommes ensuite interrogés sur l'alternance de la classe : entre atelier et lieu d'exposition, espace des pratiques et de mise en regard des productions plastiques des élèves.

## Focale

Notre réflexion s'est focalisée sur la mise en regard des travaux des élèves, y compris numériques, au sein de la classe. La mise en espace des productions plastiques des élèves permet :

- La verbalisation.
- Le regard posé sur les travaux.
- La valorisation du travail.
- La découverte de travaux réalisés par d'autres niveaux.
- Le questionnement sur les dispositifs d'exposition et leur relation à l'espace et au spectateur.

## Pistes de travail

Certaines pistes de travail ont été envisagées : transformer la classe en fonction des activités, aménager des cimaises dans la classe, installer des économiseurs d'écran montrant des productions d'élèves numériques ou non, des changements de positions du mobilier de la salle d'arts plastiques en fonction de ce que l'on veut faire et regarder avec les élèves, éventuellement une webcam dans la classe pour travailler avec une autre classe, éventuellement ouvrir la salle au regard extérieur (journée portes ouvertes, semaine des arts, etc.). Les traces possibles seraient des vidéos montrant la salle et ses transformations en fonction des activités, des photographies, des plans éventuellement, des témoignages d'élèves.

## Axe de réflexion et de travail

La classe plateforme : les pratiques à visée artistique des élèves et la mise en regard des travaux dans la classe et hors de la classe.

# PROPOS D'ENSEIGNANTE



...transformer la classe en espace de liaison entre l'œuvre vue en visite à la Cité de la Tapisserie d'Aubusson et le travail plastique qui va en découler. La classe permet une appropriation de l'œuvre par un travail plastique et une meilleure compréhension de celle-ci grâce à un outil de médiation réalisé par les élèves. Les travaux seront exposés à la Cité de la Tapisserie lors de la Nuit des Musées le samedi 19 mai 2018. Cette action a été menée avec trois classes de 6<sup>e</sup> et les secondes Arts plastiques de l'établissement. Les élèves ont fait une première visite du musée pour découvrir la Cité de la Tapisserie. Ce fut la première rencontre avec les œuvres, par le biais d'une visite guidée adaptée retraçant l'histoire de la tapisserie, en lien avec une culture locale. Cette visite a également permis l'analyse iconique et plastique de certaines œuvres, dont une tenture, une suite narrative en tapisserie. De plus, les élèves ont pu voir le processus créatif d'une tapisserie, du carton au tissage. Ils sont revenus par la suite à la Cité de la Tapisserie faire un reportage photographique pour les 6<sup>e</sup> et vidéo et photographique pour les secondes sur l'exposition temporaire *Tolkien*. Il s'agit de reproductions d'aquarelles et d'encres originales de Tolkien qui forment un projet de tissage d'une tenture. Ce choix d'œuvres a été proposé par le Musée et il correspondait à la notion de narration séquentielle dans les deux niveaux. Le travail mené s'intègre au dispositif « La classe, l'œuvre », initié par le Ministère de la Culture et de l'Éducation.

*-Ondine Amat*





# DOCUMENT D'ARTISTE



Les expositions [...] impliquent une situation. [...] Comme au début, je continue de réagir aux lieux et à leurs possibilités : il m'est difficile d'imaginer une exposition surgie de nulle part [...]. Contrairement à des œuvres plus autonomes, une exposition requiert un contexte. C'est un médium contextuel.

IT'S NOT THE WAY  
YOU ARE MOVING  
IT'S WHAT  
IS MOVING YOU

-Dominique Gonzalez-Foerster

# CONCLUSION



---

## ► La classe plateforme et le numérique

Les technologies, les outils et les usages du numérique ouvrent le champ des possibles d'une salle d'arts plastiques. Ils permettent de développer des postures et des gestes chez l'élève et chez l'enseignant. Ces postures ont partie liée avec le contexte (le travail en classe / hors de la classe / hors de l'établissement scolaire), les modes opératoires (réflexion et fabrication), les modes de restitution et d'évaluation. Ils permettent de concevoir le travail scolaire dans une nouvelle dimension : la **délinéarisation** des tâches qui entrent en jeu dans l'accomplissement d'un projet, d'une réalisation en arts plastiques.

Les équipements informatiques et numériques contribuent également à déployer virtuellement l'espace de la salle d'arts plastiques, à **l'augmenter** et à **l'interconnecter**. Cette nouvelle terminologie invite à penser l'architecture d'un lieu de pratique et d'enseignement en ménageant des zones spécifiques et décloisonnées et en développant le paradigme de la **plateforme** (structuration spatiale fluide, évolutive et semi-ouverte). Le champ de l'informatique et du numérique intervient dans la définition et la conception de cet espace en introduisant des outils qui questionnent notre rapport à l'environnement et au monde, notamment parce que ce sont des outils **interfacés** et potentiellement **connectés**, **mobiles** ou non. En concevant et en structurant la classe comme une plateforme pédagogique et sociale, l'enseignant développe le vivre-ensemble à l'intérieur d'un espace qui permet d'accueillir ou d'aller vers. Les échanges entre pairs et les partenariats avec différentes structures culturelles trouveront alors place dans une dynamique de rencontres et d'échanges dématérialisés ou non. La notion de classe-plateforme, comme espace physique et identifié, serait une alternative aux plateformes sociales dématérialisées et en réseau.

La mise en œuvre implique un équipement en matériel informatique et numérique partiellement mobile ou nomade, afin de permettre une extériorisation des pratiques lors des séquences d'apprentissage mettant en jeu une sortie hors de l'établissement ou de séances se déroulant dans un autre espace de l'établissement (cour, galerie, etc.). Nous conseillons un équipement suffisant - en relation avec le nombre d'élèves moyen par classe dans l'établissement - et complet : des appareils photo/vidéo numériques (compact ou reflex), des enregistreurs numériques audio, des ordinateurs de bureaux, des ordinateurs portables, des tablettes numériques, un vidéoprojecteur mobile.

La prégnance des **partenariats** culturels et des **passerelles** entre les classes d'un même établissement, voire d'un établissement scolaire distant, permet à une classe d'être déployée et de se vivre comme plateforme d'échanges et de mise en regard de contenus et de pratiques. Ces dispositifs permettent des rencontres et des échanges : ils génèrent des flux et contribuent au dépaysement des institutions, de leurs acteurs et usagers.

# GLOSSAIRE

**Classe/réalité augmentée** : la réalité augmentée est un concept/outil/principe qui permet d'enrichir avec des ajouts multimédias à un contenu réel. La préparation des supports peut se faire sur ordinateur ou sur un outil mobile et les ajouts seront exploitables à l'aide d'un outil mobile (smartphone ou tablette) au moyen d'une application dédiée. Il est possible d'enrichir un livre, un document de classe, un affichage, une oeuvre, en y ajoutant virtuellement une vidéo, des icônes cliquables, une image, etc.

**Délinéarisation** : ce temps non linéaire que cherche Chris Marker c'est bien le nôtre, celui de la révolution numérique - cette fois - que nous traversons. Et qu'il dessine déjà dans son CD Rom arborescent « Immemory », qu'il anticipe dans son installation « zapping zone » ou encore qu'il habite, à la fin de sa vie, dans son univers sur la plateforme virtuelle Second Life. Chris Marker, disparu en 2012, est bien le « voyant » qui nous manque aujourd'hui pour comprendre cet immense défi qu'on appelle la délinéarisation.

**Interface** : plan ou surface de discontinuité formant une frontière commune à deux domaines aux propriétés différentes et unies par des rapports d'échanges et d'interaction réciproques.

**Mobile** : dispositif numérique, léger et autonome, dont les spécificités techniques assurent potentiellement une connexion permanente à internet et permettent le traitement des données sans appareil complémentaire. Les dispositifs mobiles désignent les smartphones et les tablettes tactiles.

**Nomade** : les dispositifs nomades regroupent l'ensemble des matériels permettant le stockage et/ou l'utilisation des données numériques. Les dispositifs nomades passifs permettent le transport des données, mais nécessitent un autre appareil (fixe ou mobile) pour les utiliser. À la différence des dispositifs mobiles, les dispositifs nomades ne sont pas potentiellement autonomes d'un point de vue de la connexion à internet.

**Plateforme** : lieu de pratique, d'expérimentation, d'enseignement et de discussion. Ce lieu est un espace conçu sur le paradigme de la structure (ossature architecturale) permettant d'ajuster certaines variables telles que la mobilité, l'échange, la temporalité.

# RESSOURCES



## Archiclasse

Archiclasse accompagne la définition du projet de rénovation, ou de construction, d'un établissement scolaire avec pour ambition de faciliter et d'anticiper les usages du numérique dans les temps de vie scolaire.

<https://archiclasse.education.fr/>

## Aurasma - Logiciel de réalité augmentée

Une application mobile permettant de « lire » la réalité augmentée réalisée spécifiquement pour cette application. Elle permet également de créer sa propre réalité augmentée : incruster une image ou une vidéo sur un élément du réel depuis son smartphone ou sa tablette...

Tutoriel 1 : [http://www.dane.ac-versailles.fr/IMG/pdf/tuto\\_aurasma.pdf](http://www.dane.ac-versailles.fr/IMG/pdf/tuto_aurasma.pdf)

Tutoriel 2 : [http://ww2.ac-poitiers.fr/techno/IMG/pdf/tutoriel\\_aurasma.pdf](http://ww2.ac-poitiers.fr/techno/IMG/pdf/tutoriel_aurasma.pdf)

## Byod/Avec

Le guide des projets pédagogiques s'appuyant sur le BYOD/AVEC a pour objectif d'accompagner les territoires (collectivités et partenaires académiques) et établissements qui souhaiteraient s'engager dans de tels projets et de traiter les problématiques identifiées. Il a été élaboré à partir des expérimentations de projets pédagogiques mises en place à l'initiative des collectivités territoriales ou soutenues par le programme d'investissements d'avenir (PIA 2).

[http://cache.media.eduscol.education.fr/file/Actu\\_2018/70/2/GUIDE\\_DES\\_PROJETS\\_P&DAGOGIQUES\\_BYOD\\_AVEC\\_925702.pdf](http://cache.media.eduscol.education.fr/file/Actu_2018/70/2/GUIDE_DES_PROJETS_P&DAGOGIQUES_BYOD_AVEC_925702.pdf)

## De l'importance du corps et de la posture des apprenants (David Cohen)

Les activités étant désormais diverses et multiples, la salle de classe se doit de l'être aussi. La contrainte spatiale est forte : différencier plusieurs espaces séparés au sein d'une seule et même classe demande une gymnastique et des réaménagements journaliers épuisants. La question centrale (et commune à toutes les expérimentations questionnant ce domaine) reste l'adéquation des espaces et du mobilier à des pratiques pédagogiques qui changent radicalement la place et la posture des apprenants. une salle d'arts plastiques.

<https://archiclasse.education.fr/De-l-importance-du-corps-et-de-la-posture-des-apprenants>

## Enseignement et espaces - Pearltrees

Ce dossier rassemble des articles traitant de ce sujet par de multiples entrées : aménagement des espaces, mobilier, l'architecture scolaire, la concentration de l'élève et l'agencement de l'espace...

<http://www.pearltrees.com/t/pedagogie-numerique/enseignement-espaces/id7258793>



# LA CLASSE-PLATEFORME À L'ÈRE DU NUMÉRIQUE

Groupe TRAAM académie de Limoges : Julien Moy, collège Pierre de Ronsard, Limoges (87), Vanessa Le Bars, collège Paul Langevin, Saint Julien (87), Séverine Denis, collège Jean Lurçat, Brive (19), Alexandra Jean, collège Gaulcen Faidit, Uzerche (19), Annelise Dubois, lycée Edmond Perrier, Tulle (19), Ondine Amat, Collège-Lycée Eugène Jamot, Aubusson (23), Tatiana Desroches, collège Auguste Renoir, Limoges (87), Stéphane Etroit, collège Fernand Lagrange, Pierre Buffière (87)

Michel Herreria, IA-IPR Arts plastiques.

Denis Dufour, Interlocuteur Académique pour le numérique.

Christophe Rhein, intervenant Canopé Atelier 19

Jean Luc Bouquet, DAN.

ACADÉMIE DE LIMOGES - 2017-2018

