



# TRAAM 2021

## Arts Plastiques académie de Créteil



Sous-titre

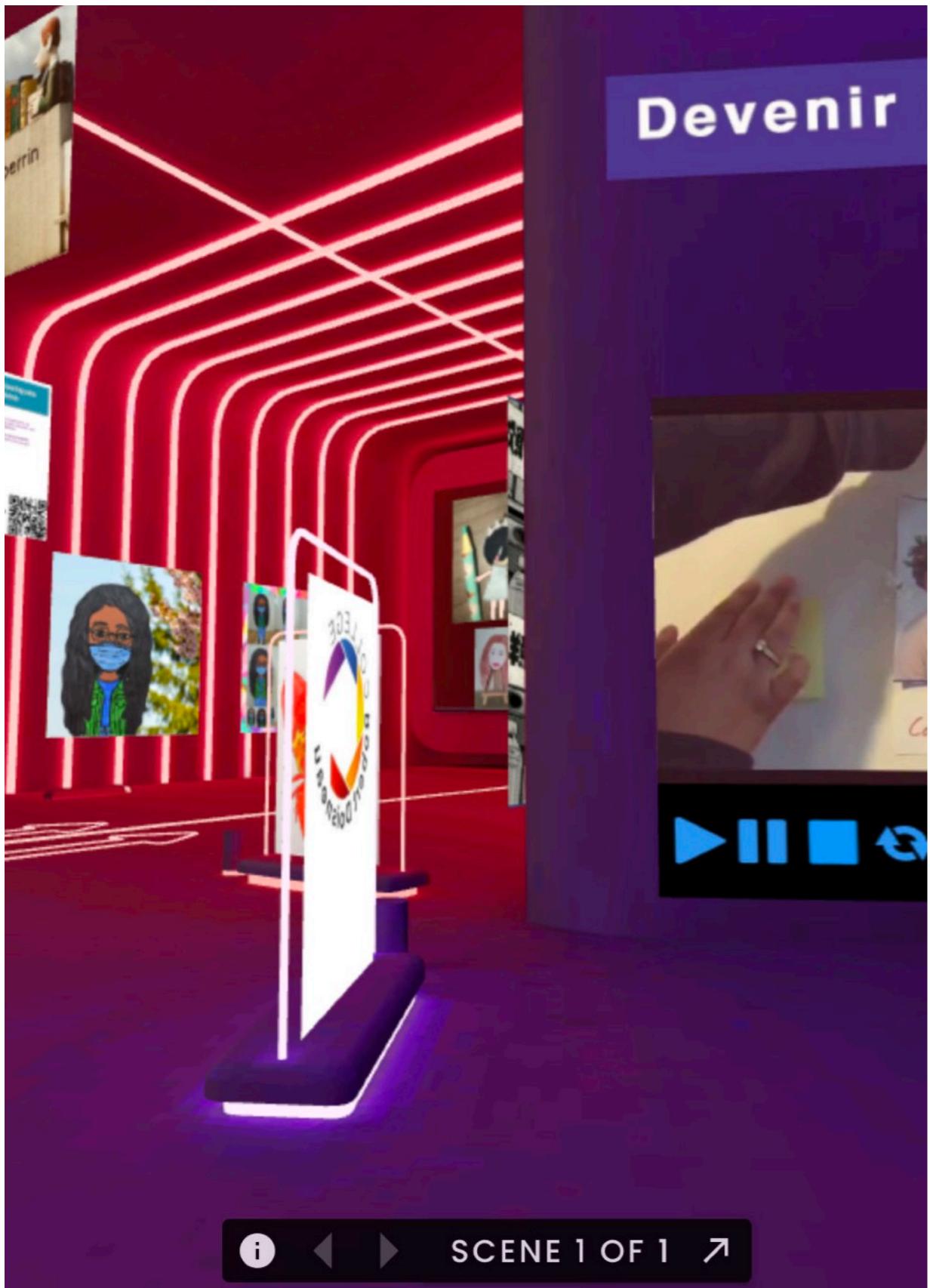
Sous-titre



*Lycée François 1er, Fontainebleau*

*Lycée André Malraux, Montereau-Fault-Yonne*

**Jacques PERE**



**Une expérimentation académique à partir d'un questionnement commun : " Comment développer les pratiques numériques collaboratives s'ancrant dans un processus créatif oscillant entre matérialité physique et numérique ? Et comment penser leurs expositions dans un espace immersif virtuel ? »**

Quatre établissements « jumelés » de façon synchrone et asynchrone

Collège Robert Doisneau, Dammarie-les-Lys,  
C. Britsch, arts plastiques

Collège Jean Perrin, Vitry sur Seine, F.  
Miquet, arts plastiques

Lycée François 1er, Fontainebleau et lycée  
André Malraux, Montereau-Fault-Yonne, J.  
Péré, enseignement optionnel arts plastiques

# **Un dispositif d'échanges multiples : en visioconférence entre classes, entre enseignants, sous la forme de stage troisième, en réalité immersive**

Deux classes de troisièmes dans les deux collèges, une classe de première et une classe de seconde en lycée

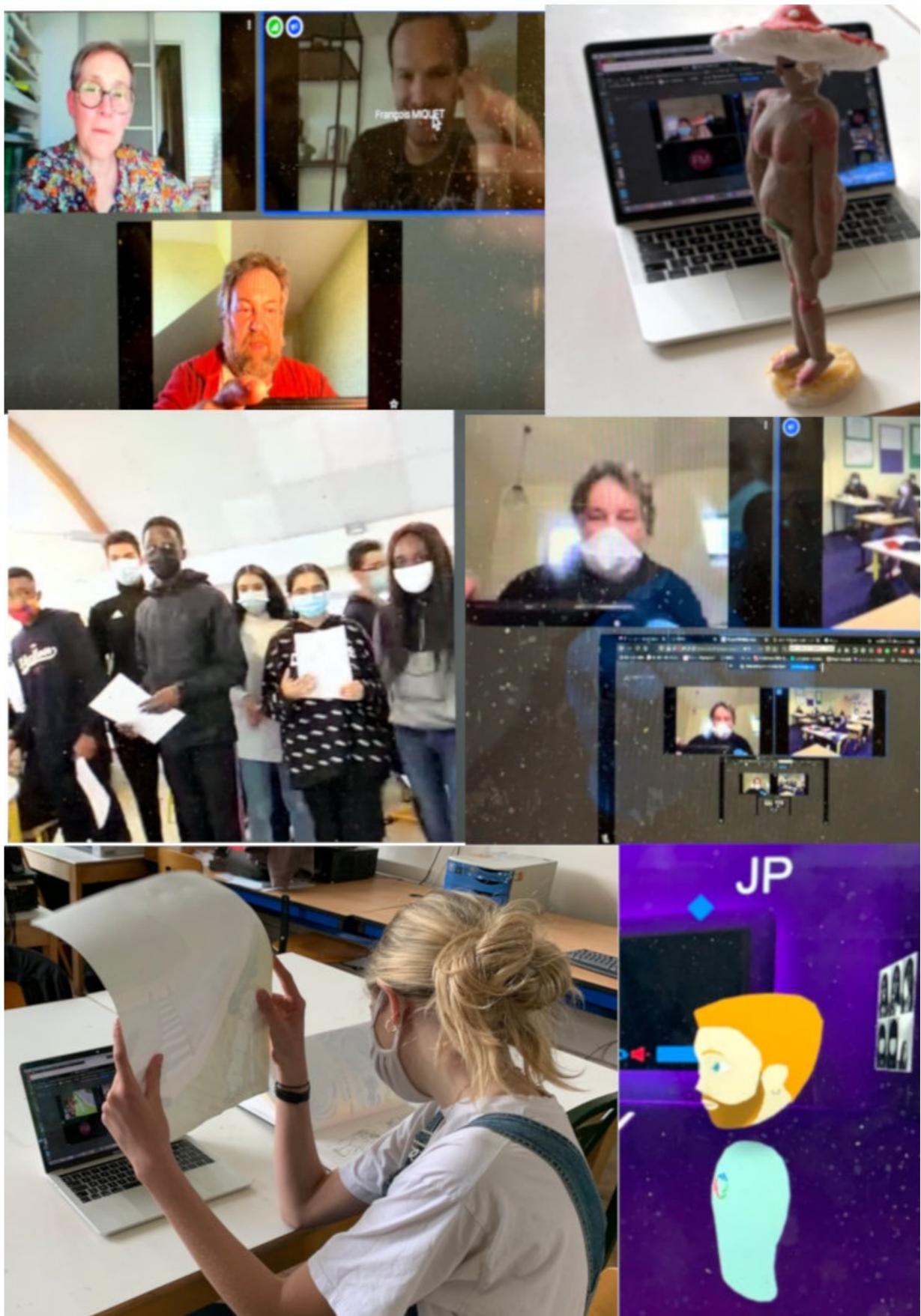
Un projet commun collaboratif porté par trois membres du GREID arts plastiques s'engageant dans une expérimentation pédagogique proposant de multiples situations d'apprentissage. Celles-ci sont travaillées en lien avec les spécificités disciplinaires incluant des matérialités classiques et numériques au processus créatif.

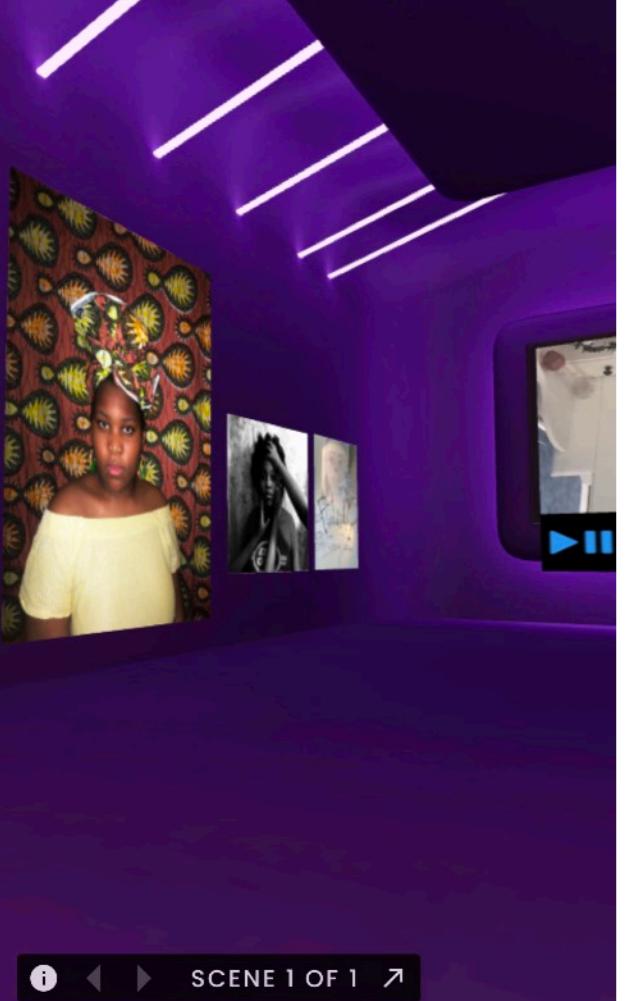
Ce travail spécifique a favorisé les échanges les plus diverses autour des différents temps forts du cours d'arts plastiques (amorce, incitation, production plastique, verbalisation) entre l'ensemble des élèves engagés dans le projet. Suivant cette dynamique, ils ont pu, dans le cadre de ce projet, questionner leur propre citoyenneté numérique par la visioconférence et l'exposition dans une galerie virtuelle immersive partagée.

Le regard porté tant envers son propre travail que celui des autres, dans la classe et en inter-établissements a été l'enjeu central de cette expérimentation.

Dans cette période sanitaire si particulière, nous obligeant à solliciter différents supports en distanciel, il s'agissait aussi de développer des méthodes d'enseignement permettant de repenser le cours d'arts plastiques dans ses fondements structurels au-delà de la période de confinement.

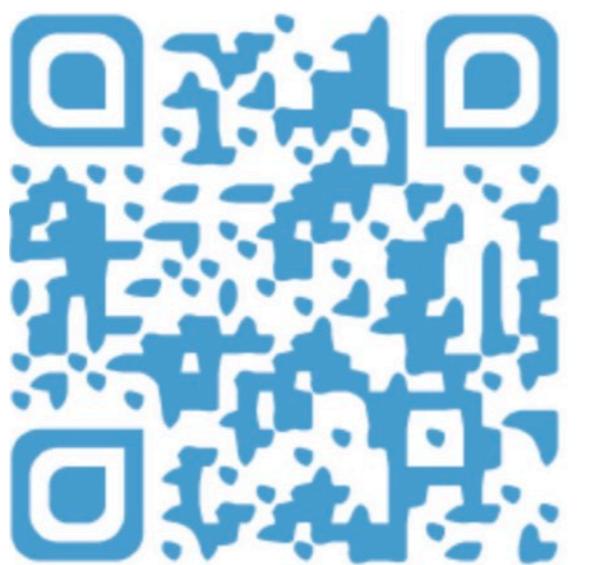
Au niveau académique, une formation M@gistere en sera une des finalité afin de favoriser l'essaimage de ces pratiques d'enseignement hybrides. Les professeurs d'arts plastiques engagés dans cette expérimentation sont tous des formateurs disciplinaires.





Adresse de la galerie virtuelle du groupe :

<https://framevr.io/traamarp7794>



**Le questionnement commun a été porté par 3 incitations proches qui gravitaient autour du corps et de sa visibilité par les autres (socialisation) dans le monde numérique :**

**« Devenir un autre... » Compte-rendu en ligne**

**« Comment pourrais-tu créer ton avatar ? »  
Compte-rendu en ligne**

**« Créer un avatar entre autoportrait et simulacre »  
Compte-rendu en ligne**

**Bilan académique en ligne**

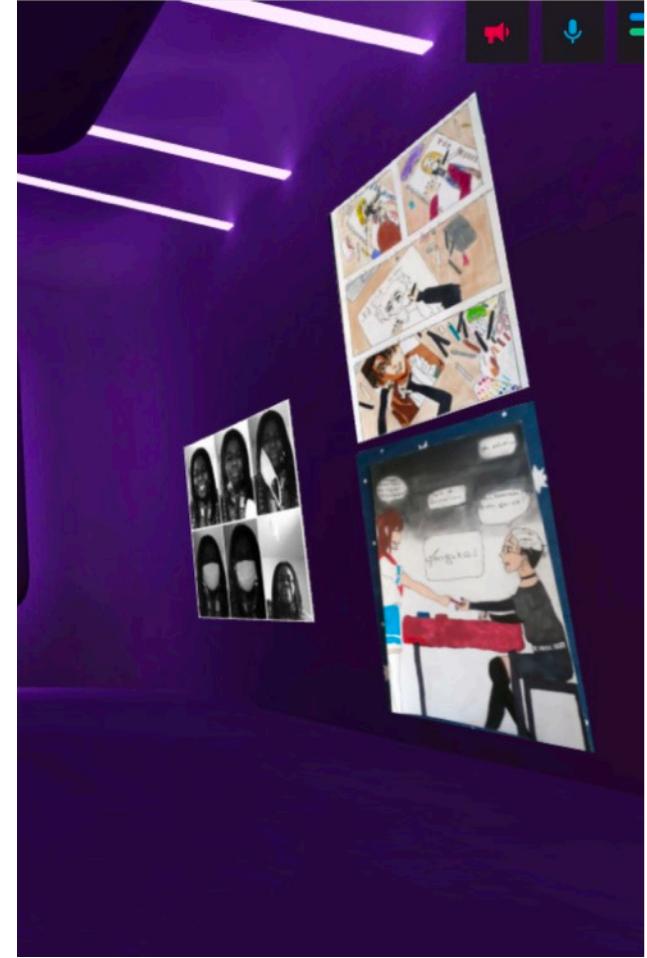
Dans une première phase, les enseignants se sont rencontrés en visioconférence afin de préparer en amont leurs séquences d'enseignement. Les échanges ont aussi convergé vers la mise en place d'un calendrier commun.

Dans un second temps, les élèves se sont organisés par groupes inter-établissements et inter-niveaux. Les classes ont pu fonctionné dans une relative autonomie leur permettant d'engager un dialogue entre leurs productions plastiques hybridant différentes matérialités. Les visioconférences ont encouragé et développé les échanges oraux entre élèves.

Par la suite, des temps de partages et de rencontres ont été organisés autour de la mise en commun des productions plastiques des élèves. Pour ce faire, la galerie d'exposition virtuelle immersive est devenu un lieu empirique dans laquelle les élèves ont installé leurs travaux plastiques nouant des dialogues avec les productions plastiques des autres classes.

Cette étape finale rentrait en résonance avec les programmes disciplinaires du collège au lycée.

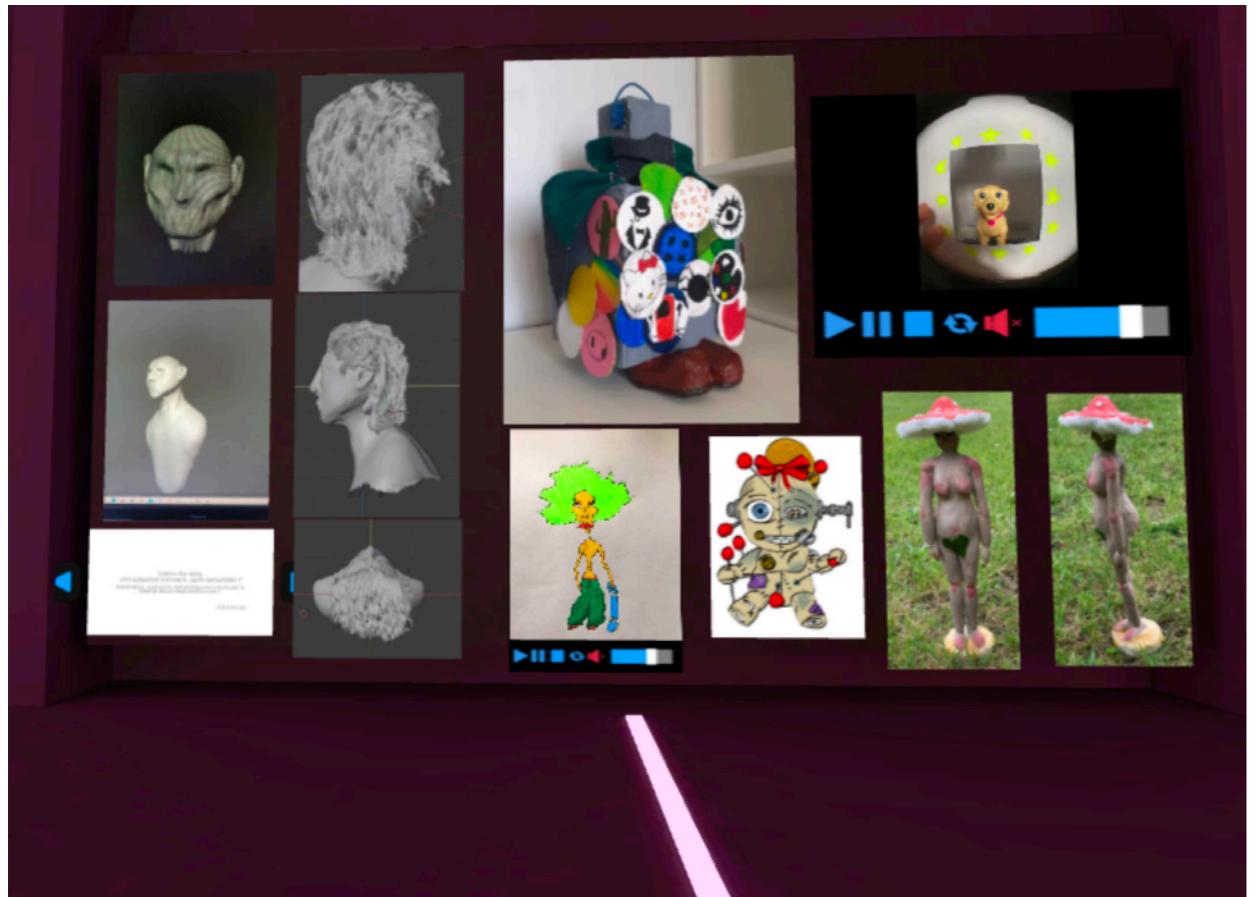
Enfin, le numérique a été sollicité par les enseignants, dans l'espace temps de leur séquence, comme outil d'évaluation. Ces différents temps ont été comme autant de constellations s'appuyant sur de nouvelles postures dont le support est une série d'interactions.



Espace collège R. Doisneau



Espace collège J. Perrin



Espace lycées François 1er et A. Malraux

Dans le cadre de ce projet, le numérique a bien été considéré dans sa dimension culturelle et certainement « attractive » car enraciner dans le quotidien d'une grande majorité des élèves à travers la notion d'avatar et cette possibilité de devenir « un autre virtuel ».

C'est ainsi que la valorisation des travaux dans la galerie virtuelle immersive FrameVR a concilié d'une manière plus globale une éducation citoyenne à travers une ouverture de la salle de classe vers l'extérieur : l'ensemble des élèves des établissements, de leurs familles, de leurs parents, des personnels.

La consultation en ligne des productions plastiques alliée à une expérience immersive singulière a généré un nombre important d'interactions rendues possibles par la simulation en trois dimensions et la diversité des moyens de médiation (photographies, vidéographies, sons, etc...)

Tout au long de ce projet, l'usage pédagogique du numérique s'est positionné au service de la réussite des élèves permettant, de fait, la validation des compétences numériques dans PIX.

Le choix de la plateforme FrameVR s'est fait également pour sa dimension évolutive la situant au cœur de l'émergence des nouveaux outils. La publication augmentée, la consultation en ligne d'espaces virtuels navigables par interactions dans un simple navigateur web et la navigation avec un casque de réalité virtuelle rend l'immersion virtuelle perceptive faisant de ce moment une expérience totale vécue par les divers participants.

Cette espace immersif virtuel, générant l'enchevêtrement de multiples espaces temps dans le cours d'arts plastiques, a bien été le support d'un enseignement hybride (alternance présentiel/ distanciel-synchrone/asynchrone).

## « Crée un avatar entre autoportrait et simulacre » Jacques Péré

Lycée François 1er et lycée André Malraux, enseignement optionnel arts plastiques, première, seconde

**Cindy Sherman** est connue pour se mettre en scène dans ses propres œuvres en modelant son corps avec différents artifices. En tant que référence artistique principale nous sommes au cœur d'une mise en tension entre les notions d'autoportrait et de simulacre. Cindy Sherman s'offre autant comme un modèle qu'un miroir à ses contemporains : son corps devient autant le lieu d'une expérimentation plastique (par la photographie et le travestissement) qu'un objet montré en spectacle. Nous avons pu prendre appui sur l'actualité artistique de la région avec l'exposition organisée à la Fondation Louis Vuitton jusqu'au 31 janvier 2021 et sur le site du Jeu de Paume. Certains élèves ont également associé **Giuseppe Arcimboldo** pour la relation dans ses peintures entre portrait et objets du quotidien détournés, voir comme une analogie du masque, retrouver dans certaines productions des élèves.

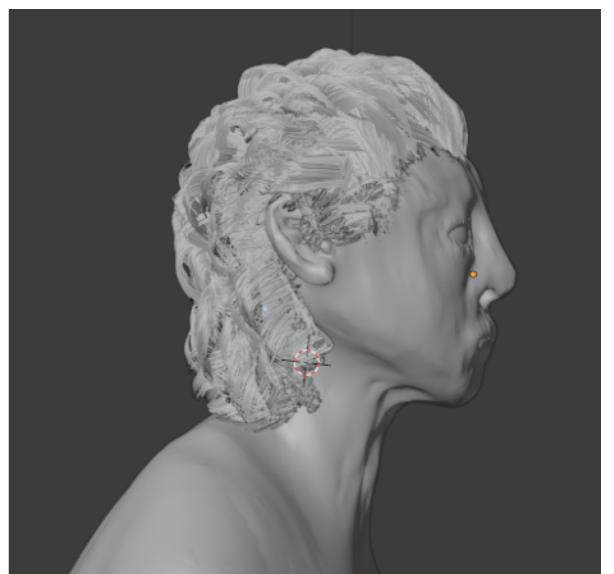


En effet pour chaque lycéen, il s'agissait d'opérer un choix afin de se représenter de manière symbolique dans la situation d'une socialisation numérique virtuelle. Le processus créatif favorise une appropriation de différents supports et de leurs modalités techniques pour engendrer une grande diversité : dessins, graphismes, encres et aquarelles, peintures, collages mais aussi volumes ou photographies tout autant que le numérique lui-même (modélisation 3D avec Blender). La problématique posée : « quels sont les choix plastiques mis en œuvre pour se présenter dans un réseau social ou un jeu numérique ? » contraint les élèves à opérer des choix pertinents pour créer leur avatar par des moyens plastiques choisis. Des notions d'attributs et de fonctions symboliques de la représentation organisent leur cheminement dans une démarche de création à intention artistique.



La deuxième partie de cette séquence est construite sur le *partage* comme continuité du travail. Si l'avatar est bien numérique, c'est un emblème de nous même dans une socialisation virtuelle. La valorisation des productions dans le cadre de ce jumelage avait toute sa pertinence dans un lieu virtuel immersif qui est FrameVR.IO. (en utilisation gratuite).

Dans cette partie de la séquence, le cours d'arts plastiques a été le support d'enseignements communs liés au numérique en élaborant des situations d'apprentissage dans le cadre de différents domaines de PIX (création de contenu en ligne, communication et collaboration, environnement numérique...) et aussi par la verbalisation en présentant oralement ses travaux soit dans le groupe classe soit en visioconférence aux élèves des deux autres établissements. Des temporalités asynchrones (processus de création, visite singulière de la galerie virtuelle) se sont associées à des temporalités synchrones (visioconférence, visite en groupe, simultanée, de la galerie virtuelle, stage troisième de Nima en classe de première...).



## Champs des questionnements : domaines, situations d'apprentissages et développement des compétences disciplinaires :

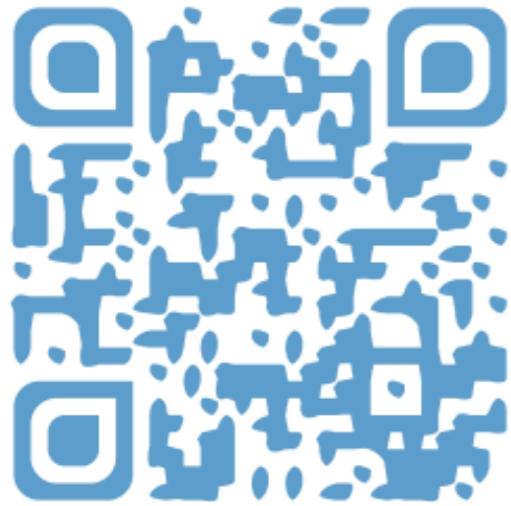


<b>Champs des questionnements plasticiens</b>	<b>Champs des questionnements artistiques transversaux</b>	<b>Champs des questionnements artistiques interdisciplinaires</b>
Domaine de l'investigation et de la mise en oeuvre : quelle matérialité et pertinence dans la réalisation ?	Domaine de la formalisation des processus et des démarches de l'idée à la réalisation. Le journal de bord/journal de création	Domaine de la présentation des pratiques, des productions plastiques et de la réception du fait artistique
Matière, matériaux et matérialité : assurer et maîtriser ses choix	De l'idée à la réalisation : le journal de bord/journal de création, ses partis-pris	La réception par un public : une valorisation en commun et en interétablissements
Représentation : ses langages et ses moyens plastiques (outils, moyens...)	Appropriation de références artistiques : entre écarts et similitudes	Monstration et diffusion : un lieu virtuel, un espace immersif. Appropriation art et numérique
Formalisation : représentation symbolique et espace virtuel numérique. Figuration et construction de l'image	Au fil de l'eau : la démarche à intention artistique en tant que flux et recherches Démarches collaboratives	Compétences PIX des domaines « création et contenu », « communication et collaboration », « environnement numérique »

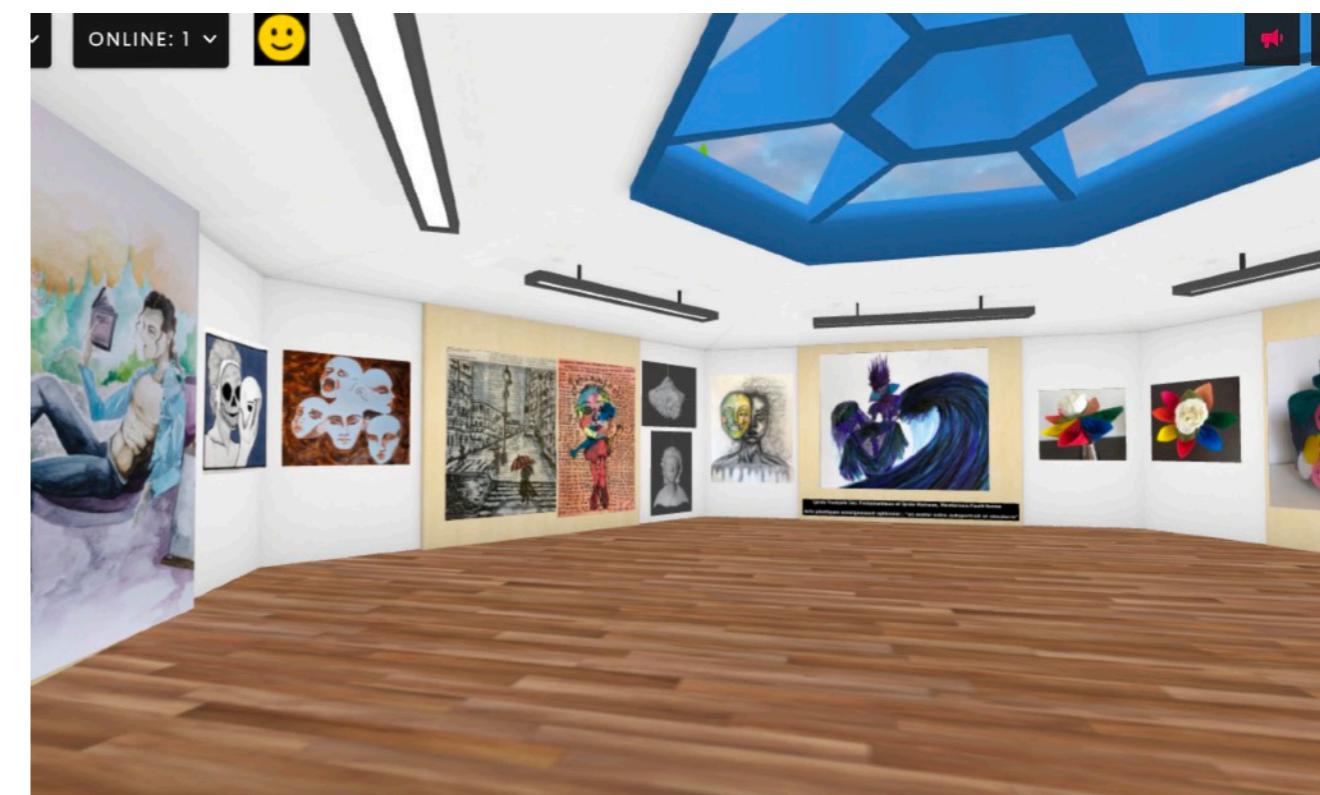
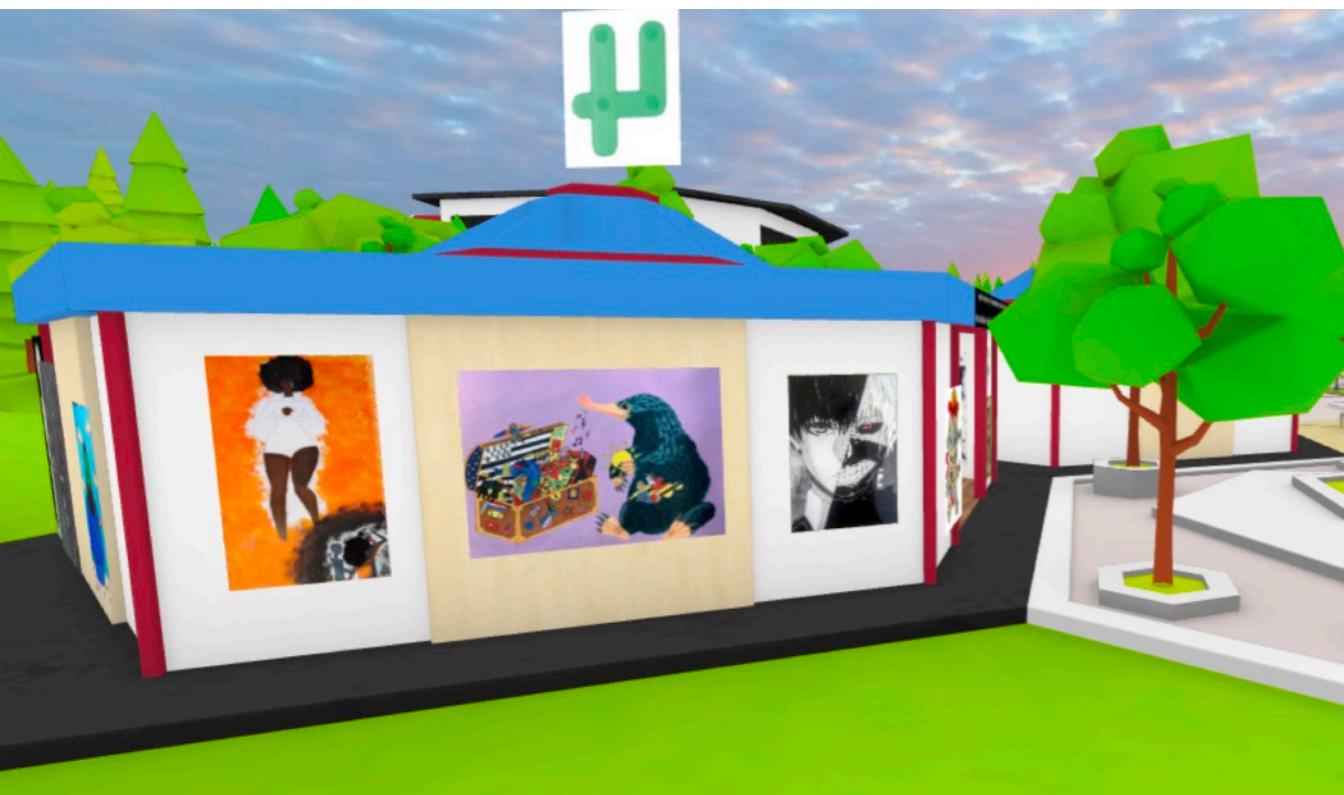
# Développement des compétences disciplinaires par champs de questionnements :

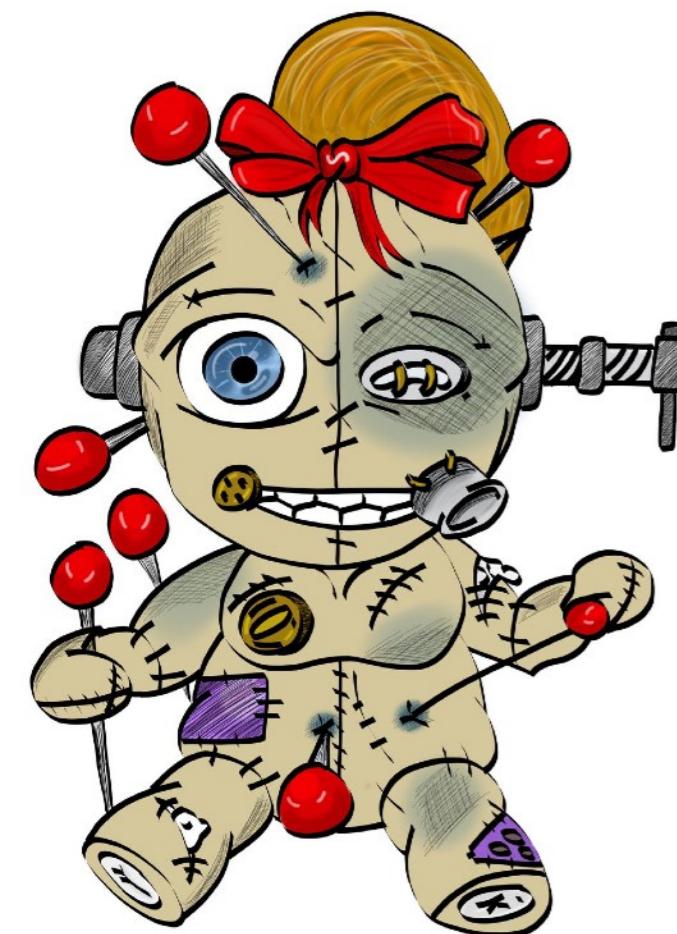
<b>Champs des questionnements plasticiens Compétences :</b>	<b>Champs des questionnements artistiques transversaux Compétences :</b>	<b>Champs des questionnements artistiques interdisciplinaires Compétences :</b>
Expérimenter, produire créer	Mettre en œuvre un projet	S'exprimer, analyser les pratiques, relation avec les œuvres
Choisir, organiser et mobiliser des gestes, des outils et des matériaux en fonction des effets qu'ils produisent	Formalisation des processus et des démarches de l'idée à la réalisation en réalisant un journal de bord/journal de création	Justifier ses choix pour rendre compte du cheminement qui conduit de l'intention à la réalisation
Représenter le monde environnant ou donner forme à son imaginaire en explorant divers domaines (dessin, collage, modelage, sculpture, photographie, vidéo)	Identifier et assumer sa part de responsabilité dans un processus coopératif de création : singularité de la classe et relation inter-établissement	Formuler une expression juste de ses émotions en prenant appui sur ses propres réalisations plastiques, celles des autres élèves
Intégrer l'usage des outils informatiques de travail de l'image et de recherche d'information au service de la pratique plastique	Adapter son projet en fonction des contraintes de la réalisation et de la prise en compte du spectateur	Décrire et interroger à l'aide d'un vocabulaire spécifique ses productions plastiques, celles de ses pairs
Compétences disciplinaire PIX « création et contenu numérique » : préparation, création des fichiers	Compétences disciplinaire PIX « environnement numérique » : publication en ligne	Compétences disciplinaire PIX « communication et collaboration » par une galerie virtuelle immersive

# Les travaux sont aussi dans galerie académique :



<https://framevr.io/galerie-arp>





Certains secteurs sont durement affectés, mais on voit également que l'économie numérique progresse rapidement. Ainsi, grâce à la connaissance, l'éducation en ligne, le commerce électronique. On verra perdurer des changements positifs : copains ont choisi de se confiner dans un espace de coworking de 1000 mètres carrés à l'Est parisien, avec la bien connue du propriétaire. Ils savent que la quinzaine de fêtards qui les ont déjà rejoints cinq fois n'ont pas droit d'être là. Sur le toit, ils ont pu installer une piscine de transats et des hamacs. A l'intérieur, de la musique et pas mal d'alcambres pour être à l'aise. « On fait notre pool party avec des voisins tous réunis pour un week-end jusqu'à deux mois dernièrement », explique Mila, qui participe à ces réunions depuis vendredi. Ces réunions sont rapides, mais elles se passent jusqu'à ce qu'il se mette à faire nuit ou qu'il pleuve. « On va au cinéma ou au théâtre, ouvert une boîte à vin, le fait du home-train, mais aussi peut-être visiter tous les soirs dans le bout d'un moment on va dans un lieu et on se serrer dans les bras ». Enfin, on a d'abord envisagé de faire venir la ferme où les deux amis produisent fruits et légumes, mais « on a fini avec un masque, une bouteille et rester à mi-chemin ». « C'était une torture », raconte Franck, lui, a ressenti une pression sur la route du retour très rapide. Tran avia dû se mettre dans leur sillage, « il n'avait pas les mêmes droits que nous », mais « ça a été une belle plus compliquée », car « si on se retourne vite et bien, on peut nous pourrions, grâce aux

