

## Usages de l'E.N.T. (Espace numérique de travail)

---

### Arts Plastiques

Les élèves développent un rapport familier à l'informatique avec une place croissante accordée à l'image : par le biais des réseaux sociaux, par l'usage de la fonction photographie du téléphone portable, par la récupération et la transformation d'images récupérées ou non sur internet, les logiciels libres étant facilement accessibles (retouche d'images, réalisation de diaporamas et montage de vidéos ...).

En arts plastiques, les professeurs sont constamment confrontés à cette pratique de l'image : photographies des élèves par les pairs, récupération d'images sur internet pour répondre à un sujet, présentation sur internet des productions, accès aux reproductions des œuvres (de nombreux musées rendent accessible une copie numérique de leurs collections)... quand ils ne sont pas invités par leurs élèves à rejoindre des réseaux sociaux pour découvrir des recherches photographiques personnelles (en lycée, le plus souvent).

L'E.N.T. (Espace Numérique de Travail) est un espace électronique en ligne comportant un accès personnalisé selon que l'on soit, professeur, élève, parent ou autre personnel de l'établissement, accessible uniquement avec identifiant et mot de passe. Dans le cadre des usages du numérique, il permet de travailler en toute sécurité avec les élèves pour développer l'éducation au regard et amener une réflexion sur les usages de l'image -droit à l'image, droit des images-.

De manière plus spécifique, l'enseignement des arts plastiques est fondé sur l'articulation entre pratique et culture artistique. Le tableau proposé ci-dessous répertorie des pistes d'usage de l'ENT, permettant d'accompagner le professeur dans la préparation de son travail (conservation des données), dans l'individualisation des pratiques des élèves, dans la mise à disposition de références.... Ces diverses entrées, indissociables d'un travail réalisé en classe, ancré dans la matérialité, avec les élèves, sont reprises dans différentes pistes proposées ensuite par des professeurs de la discipline. Il conviendra de valoriser les propositions articulant pratiques ancrées dans la matérialité et pratiques numériques.

Sophie RENAUDIN, Inspectrice d'Académie- Inspectrice Pédagogique Régionale Arts Plastiques

En amont d'une séance		Durant une période
<b>Utilisation de l'espace personnel pour la préparation des cours :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Le professeur peut préparer et présenter son dispositif de cours, il peut en intégrer directement une partie sur le cahier de texte numérique.</li> <li>- Le professeur peut exploiter les ressources disponibles sur l'ENT, soit par des abonnements, soit par des liens internet (indexation des sites des musées nationaux ou internationaux présentant collections ou visites virtuelles).</li> </ul>		<b>L'élève peut utiliser de l'espace CDI :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- connaître les actualités du CDI (réception de revues)</li> <li>- utiliser le fond documentaire et les liens référencés pour les recherches sur des artistes</li> </ul> <b>Le professeur peut construire et enrichir un document ou des dossiers dans le temps :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- vocabulaire</li> <li>- photographies</li> <li>- d'expérimentations plastiques</li> <li>- références vues en classe</li> </ul>
<b>Evaluation diagnostique</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Les élèves peuvent déposer des photographies réalisées à l'aide de téléphones portables ou d'appareils photographiques numériques sur une demande précise du professeur.</li> </ul>		
<b>Créer l'appétence</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Le professeur peut déposer une vidéo d'accroche ou un lien vers un site internet.</li> <li>- Il peut également proposer un lien vers un logiciel libre que les élèves peuvent commencer à explorer.</li> </ul>		
Durant la séance		
<b>Usage collectif : avec un vidéoprojecteur ou vidéoprojecteur interactif.</b>		<b>Le professeur peut mettre à disposition, de manière permanente, des didacticiels simples facilitant le traitement de l'image (gestion du poids et de la taille des images...).</b>  <b>Le professeur peut présenter les productions des élèves (accompagnées de précisions sur la nature du travail) ou impulser un travail collectif :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Présenter une galerie virtuelle</li> <li>- Proposer un travail collectif qui évolue au fur et à mesure de l'année</li> <li>- Proposer une production commune : produire, déposer une image numérique dans le casier, reprise et enrichie par un autre élève qui la dépose à nouveau...</li> </ul>
<b>Durant les phases de pratique</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Si le travail en cours est numérique, le professeur peut s'appuyer sur les productions disponibles dans les groupes de travail de l'ENT pour éclairer ses interventions.</li> <li>- Le professeur peut également rappeler très rapidement une procédure numérique en s'appuyant sur des didacticiels placés au préalable dans l'ENT.</li> </ul>	<b>Usage individuel : avec des ordinateurs ou des tablettes numériques accessibles dans la salle.</b>	
<b>Durant les phases de pratique</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Dans le cadre d'un travail numérique, l'élève peut puiser dans des images préalablement sélectionnées par le professeur pour la réalisation de productions.</li> <li>- L'élève peut déposer ses productions numériques ou des photographies des productions réalisées dans un groupe de travail préalablement créé par le professeur.</li> <li>- L'élève peut utiliser les outils disponibles (dessin, retouche photo), en s'aidant de didacticiels déposés par le professeur.</li> <li>- Le professeur peut inciter à l'articulation des pratiques numériques et techniques traditionnelles en proposant des groupes de travail différents durant une même séance.</li> </ul>	<b>Durant les phases de pratique</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Dans le cadre d'un travail numérique, l'élève peut puiser dans des images préalablement sélectionnées par le professeur pour la réalisation de productions.</li> <li>- L'élève peut déposer ses productions numériques ou des photographies des productions réalisées dans un groupe de travail préalablement créé par le professeur.</li> <li>- L'élève peut utiliser les outils disponibles (dessin, retouche photo), en s'aidant de didacticiels déposés par le professeur.</li> <li>- Le professeur peut inciter à l'articulation des pratiques numériques et techniques traditionnelles en proposant des groupes de travail différents durant une même séance.</li> </ul>	
<b>Durant les phases de mise en commun</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Le professeur peut prendre des notes lors de la verbalisation, cette trace écrite pouvant ensuite servir de</li> </ul>	<b>Pour faciliter les phases de mise en commun</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Les élèves peuvent garder des traces successives permettant de s'interroger sur le cheminement, sur leur expérience personnelle</li> </ul>	

<p>support lors d'un rappel, de la construction d'un court récapitulatif ou pour préciser le vocabulaire.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Les élèves peuvent facilement présenter les productions numériques ou des photographies de travaux de petites dimensions accessibles à partir des groupes de travail</li> </ul>	<p>poursuivie à partir des contraintes matérielles communes.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Les élèves peuvent photographier les productions de petites dimensions (en laissant dans la classe un dispositif facilitant la photographie des travaux).</li> <li>- Les élèves peuvent déposer un court texte écrit de présentation de leur démarche.</li> </ul>	<p>...</p>
<p><b>Durant la présentation de références communes</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Le professeur peut s'appuyer sur les documents déposés dans son espace personnel.</li> <li>- Le professeur peut proposer une synthèse à partir d'un travail individuel d'analyse d'images réalisé par les élèves.</li> <li>- Les élèves peuvent présenter des références en lien avec leur démarche personnelle.</li> </ul>	<p><b>Individualisation des références</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Les élèves peuvent puiser dans des références en lien avec leur démarche, puisées dans un corpus connu mis à disposition par le professeur au fur et à mesure de l'année.</li> <li>- En lien avec le questionnement développé par la pratique, les élèves peuvent analyser une œuvre avec un logiciel de traitement de l'image.</li> <li>- Progressivement, l'élève peut également accéder aux ressources disponibles sur l'ENT et au CDI</li> </ul>	
<p><b>Traces écrites et/ou visuelles</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Le professeur peut enrichir au fur et à mesure de la séquence un dossier comprenant la mémoire du cours : sujet, vocabulaire, photographies d'expérimentations, œuvres de référence...</li> </ul>	<p><b>Traces écrites et/ou visuelles</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- L'élève peut enrichir la trace écrite collective de références individuelles, de productions personnelles...</li> </ul>	<p>Le professeur peut échanger des courriels pour des élèves qui posent des questions précises sur le cours ou des aides individuelles.</p>
<p><b>En aval d'une séance</b></p>		
<p><b>Evaluation formative</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- L'élève peut, à la demande du professeur, rechercher sur internet et déposer une référence vue en cours.</li> </ul>		
<p><b>Mémorisation</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- L'élève accéder à des reproductions d'œuvres de bonnes qualité et en couleur (et vidéos !), liens internet de référence déposés par le professeur.</li> </ul>		
<p><b>Poursuivre la réflexion engagée</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Le professeur peut déposer des documents (notamment dans le cadre du dispositif interdisciplinaire histoire des arts) permettant de poursuivre la réflexion engagée : liens vers des sites présentant des expositions ou des émissions, œuvres de référence...</li> <li>- Le professeur peut créer un forum permettant de débattre sur un sujet abordé en cours : une œuvre d'art doit-elle être belle ?...</li> <li>- Les élèves peuvent retrouver les didacticiels et liens vers des logiciels libres pour réinvestir les pratiques.</li> </ul>		

**L'ENT facilite la conservation des données et permet au professeur d'accéder aux travaux des élèves, ainsi qu'à la préparation de ses cours depuis la salle de classe, la salle des professeurs ou tout autre endroit relié à internet.** Ceci facilite la gestion du professeur d'arts plastiques qui a le plus souvent toutes les classes d'un établissement.

## Un exemple en classe de sixième



**Projet** : réaliser un bestiaire fantastique

**Référence aux programmes (B.O. spécial n° 6 du 28 août 2008)** : L'objet et les réalisations plastiques. A partir de fabrications, de détournements et de représentations en deux et trois dimensions, les questions sont à travailler à des fins narratives, symboliques, poétiques, sensibles et imaginaires. / L'objet dans la culture artistique. Il s'agit de traiter la question du statut de l'objet, [...] et notamment de découvrir la place de l'objet non artistique dans l'art.

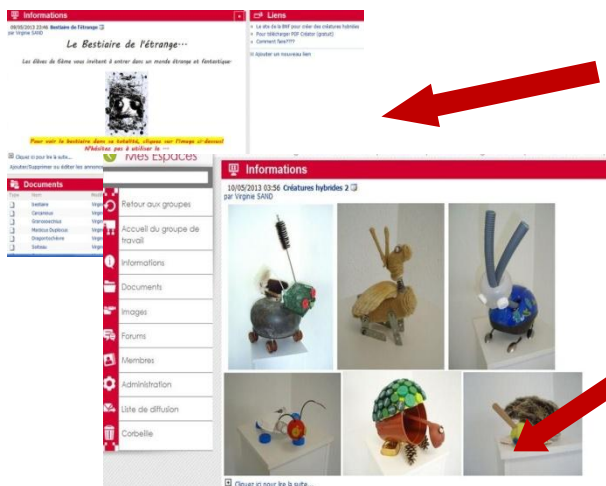
**Compétences** : Interroger les notions d'hétérogénéité et de cohérence/ articuler techniques ancrées dans la matérialité et techniques numériques dans un projet

de création/ choisir et organiser des objets en deux ou trois dimensions à des fins poétiques et imaginaires.



**Dispositif** : créer et enrichir un bestiaire numérique à partir de l'application « maxi monstres » de la BNF (application retenue pour sa simplicité qui permet à l'élève de se concentrer sur le problème du lien entre les éléments et de multiplier les expérimentations) / Dans un second temps, il est demandé aux élèves de construire leur créature hybride à partir de matériaux de récupération. Pendant les phases d'effectuation en classe, l'enseignant effectue quelques prises de vue photographiques et les dépose dans un groupe de travail sur l'ENT/ Le projet se termine par l'incitation « Invasion! » qui invite les élèves à utiliser le logiciel *The Gimp* pour incruster des images de leurs créatures dans des paysages divers.

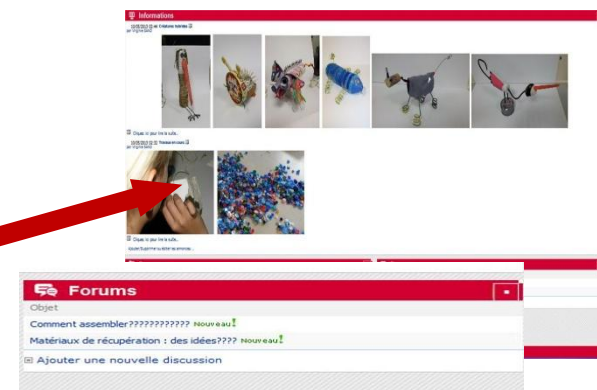
### Apports de l'ENT.....



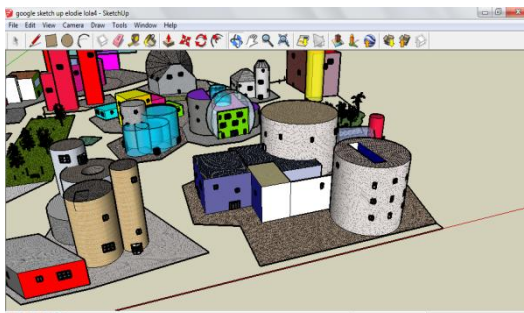
**Créer une émulation, inciter à l'expérimentation** : chaque élève dépose le fichier obtenu et contribue à enrichir le bestiaire. Les élèves voient les productions de leurs pairs au fur et à mesure des dépôts.

**Partager des idées, échanger** : par le biais du forum, les élèves réagissent sur les productions de leurs camarades et échangent, sur les différents moyens d'assemblage possibles ou bien le choix des matériaux.

**Motiver les élèves, valoriser leurs travaux** : les travaux des élèves sont valorisés par une publication sur l'ENT, un forum permet aux élèves et à leurs parents de déposer des commentaires.



## Un exemple en classe de troisième



**Problématique :** comment la nature du tissu urbain peut-elle déterminer l'identité visuelle d'une ville ?

**Référence aux programmes (B.O. spécial n° 6 du 28 août 2008) :**  
 Champ des pratiques architecturales : Elargissement des questions à celles de l'urbanisme permettant aux élèves d'analyser des données de l'espace dans lequel ils évoluent / Elaborer des travaux bidimensionnels suggérant un espace par des moyens graphiques / Utiliser des fonctions élémentaires des nouvelles technologies pour concevoir un espace.

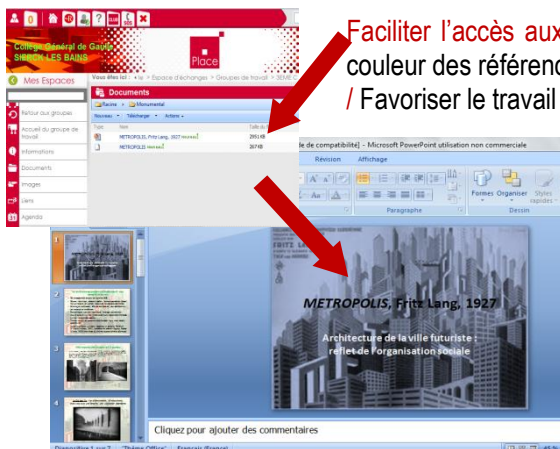
**Compétences :** Comprendre la nature de l'inscription de l'architecture



dans le tissu urbain / Comprendre le rapport entre constructions architecturales et espace urbain / Comprendre la nature de l'évolution du tissu urbain (de la ville antique à la ville contemporaine) / Prendre en compte la dimension sensible de l'espace bâti et du tissu urbain.

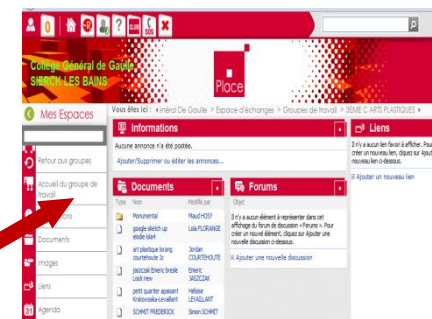
**Dispositif :** Tirage au sort par les élèves d'un terme (fou, impressionnant, logique, étouffant...) / 3 séances de cours en salle informatique (travail de croquis préparatoire avant l'élaboration sur logiciel) / **Consigne :** « Réalisez, en utilisant le logiciel *Google Sketchup*, une modélisation 3D d'une ville dont l'agencement des constructions (ainsi que leurs formes, leur couleurs, matériaux ...) évoquera les sensations évoquées par le mot tiré au sort. Vous concevrez ensuite un parcours de visite virtuelle (point de vue subjectif) à travers cette ville dont les différents points de vue rendront d'autant plus compte des sensations produites par le mot évoqué. »

### Apports de l'ENT...



**Faciliter l'accès aux ressources : complément virtuel au carnet d'arts plastiques :** Revoir et conserver des documents iconographiques en couleur des références artistiques analysées en cours/ Possibilité de s'en servir à long terme pour nourrir sa réflexion et son travail personnel.  
 / Favoriser le travail personnel de l'élève tant théorique que pratique.

**Faciliter le travail individuel et à distance de l'élève :** Accéder aux tutoriels de *Google Sketchup* pour aider les élèves quant à sa manipulation (préparation en amont à la maison avant la séance de cours en salle informatique ou prolongements des apprentissages entre deux séances pour ré expérimenter ce qui a été vu en classe) / Rendre la réalisation par son dépôt dans le groupe de travail créé à cet effet .



## Un exemple en classe de terminale, enseignement de spécialité L-Arts

**Problématique :** Expérimenter l'usage d'outils traditionnels (sculpture en ronde-bosse) et l'usage d'outils numériques (ENT, montage, vidéo-projection, anaglyphe) au cours d'un même projet, Saisir les enjeux de leur dialogue autour de la notion de d'Hommage (ou de Citation), entre la planéité de l'image et l'objet en volume/ Construire un projet personnel sur le long terme en se questionnant sur le statut de l'Œuvre (Ce qui fait œuvre: Est-ce l'objet ou le processus de création?)

**Référence aux programmes (B.O. spécial n°9 du 30 septembre 2010) :** Œuvre, filiations et ruptures : interroger la pratique au regard des critères institués et historiques

**Compétences visées:** Compétences techniques et artistiques: concevoir, projeter, réaliser en deux dimensions et en volume/ Compétences comportementales : conduire un travail personnel, en expliciter la démarche et en assurer la présentation au regard des autres/ Compétences culturelles : mettre en relation la création artistique contemporaine avec celle léguée par l'histoire de l'art.

**Dispositif :** les élèves sont amenés à réaliser une installation tridimensionnelle proposant un dialogue entre des techniques traditionnelles et numériques: choix d'un objet, mise en relation avec une référence artistique, création d'un volume en ronde-bosse, projection d'une vidéo réalisée par l'élève sur l'objet, réalisation d'un anaglyphe.

L'Objet / l'Œuvre citée / Projet modelage / sculpture ronde-bosse / vidéo / installation vidéo-projection / images stéréoscopiques/ réappropriation plastique

octObre / nOvembre / janVier - févriEr / avRil / mAi

ENT: diffusion des références [ images/vidéos/sites]      ENT: recherche collectives tutoriel anaglyphe  
 ENT: Mise en ligne régulière des photos de leur sculpture!

### Apports de l'ENT.....

**Diffuser des ressources :** Accéder à des reproductions d'œuvres en couleur et vidéos déposées par le professeur/ Accéder à des liens internet de références (sites institutionnels, vidéos interviews artistes...) / Déposer des ressources à partager / Retrouver les reproductions vues en classe au moment des révisions

**Expérimenter, échanger :** Trouver en ligne un tutoriel / avancer le travail à la maison et avoir le retour du professeur à distance/ mettre en commun les expérimentations et classer les images / déposer des remarques et participer collectivement à l'amélioration du tutoriel

**Conserver des traces de la démarche :** questionner le processus de création.



- A. A ce stade, énumérez vos difficultés ? comment et enregistrer en ligne
- Pauline : ...pas trop bouger entre la photo 1 et 2
- Dany : ...le fond est noir, c'est moins réussi que si le fond est coloré. Quel fond choisir
- Gasp : niveau de lumière (intérieur ou extérieur)
- Estelle : Oui et il faut décaler le fond. Un passage est mieux qu'un autre
- Marjolaine:Je n'arrive pas à télécharger Gimp !
- Marina B. : Cette fonctionne mieux lorsque le 1er plan et l'arrière plan sont très espacés et lorsque le photographie est placé très près de son sujet. Les lumières très contrastées en clair-obscur venant de côté.
- Marina P. : ...micro, je crois que c'est l'idéal.
- Salomé : Très difficile. Gimp ne me déplace pas le bon calque.
- Lina : ...poser avec les effets de textures (cette trace et belle).