

Compte rendu de la TRAAM arts plastiques pour l'année 2009/2010

Cette action s'inscrit :

- dans le projet d'établissement du collège F.Mitterrand à Créon (33 670), qui accueille plus de 900 élèves et qui se situe en milieu rural
- dans le projet **Webiz'art** (**TR**Avaux **A**cadémiques **M**utualisés) suivi par la SDTICE Arts plastiques du ministère.<http://webizart.free.fr/spip>
- dans un projet d'éducation artistique et culturelle en partenariat avec Médias-cité et avec le soutien de la DRAC Aquitaine

public concerné : 18 élèves d'une classe de 4e au collège de Créon
2 heures-projet hebdomadaire "option multimédia"

Cette classe est une classe de remotivation aux apprentissages dont les objectifs généraux sont :

- Eviter la stigmatisation de l'élève en difficulté.
- Elever le niveau de qualification des élèves en difficulté.
- Diminuer le taux de sortie scolaire.

Multimédia et remotivation aux apprentissages

Objectifs pédagogiques et déroulé chronologique :

La **création multimédia comme vecteur d'apprentissage** en Arts plastiques, Education musicale et Histoire des arts pour l'**acquisition de compétences disciplinaires et du socle commun** :

- **"Redonner confiance en soi et avoir une image positive de soi"** par une **pratique** musicale et plastique de l'**interactivité** (1er trimestre) :
 - création de "**médias-synchronisés**" à partir de cadavres-exquis littéraires réalisés par les élèves :
 - Pratique exploratoire des cadavres-exquis graphiques pour faire découvrir la notion d'interactivité à l'intérieur du processus créatif
 - Découverte et création de cadavres exquis littéraires, puis sonorisation de ces cadavres exquis à l'aide de l'outil vocal.

- Recherche de sons créés ou existants, pouvant illustrer les cadavres exquis + traitement et organisation de ces sons (logiciel Audacity).
 - La création de "scénarimages" dessinés et le travail d'équipe qui en découle (interagir pour choisir les bonnes images) à partir des cadavres-exquis littéraires.
 - La création audio-visuelle ou comment synchroniser "scénarimage" (images fixes dessinées puis numérisées/scannées) et piste audio en utilisant L'ENT ARGOS et un logiciel dédié (movie-maker) --> échanges +transfert de fichiers et interaction image/son/texte
- Utilisation de L'**ENT ARGOS-ILIAS** pour la mise en place de **cahiers électroniques personnels élèves histoire des arts** avec l'outil wiki :
 - rechercher des informations sur internet (sites des musées nationaux) pour alimenter le contenu des pages du cahier hidas
 - mise en page web d'images et de textes
 - création de nouvelles pages et fonction de l'hypertexte (relier l'information, naviguer)

- ***"Prendre conscience de la contribution nécessaire de chacun à la collectivité, être autonome dans son travail et s'engager dans un projet et le mener à terme"*** (fin 1er trimestre, 2e trimestre, 3e trimestre) :
 - par la **découverte de nouveaux outils de création multimédia** qui rompent avec le schéma interactif classique "homme + ordinateur" et impliquent une **attitude participative** et un **travail d'équipe** vecteur de socialisation.
 - Découverte exploratoire de **Grapholine** (par équipe de 2/3) pour comprendre comment interagir avec cet outil-instrument et créer un dessin musical en temps réel (voir article sur Webiz'art : "[Graphisme et ambiance sonore](#)")
 - Découvrir d'autres dispositifs interactifs lors d'une sortie pédagogique au château Bonnefond à Talence durant la Semaine du son : participation à 3 ateliers d'application aux pratiques électroacoustiques + rencontre/débat avec une artiste multimédia Julia ALABED qui utilise des tapis sensitifs comme instruments de musique.

- Découvrir et comprendre les différentes sources sonores utilisées dans le langage musical contemporain (sons naturels, sons instrumentaux, sons synthétiques, sons concrets)
- création de "**textes sonorisés**" à partir de textes littéraires sur le thème de l'eau, et d'une bande-son réalisée par les élèves.
 - S'entraîner à placer un texte de Verlaine (Marine) sur une œuvre musicale contemporaine de Thierry Robin afin de déterminer les interactions texte/musique.
 - S'entraîner à utiliser un micro et à entendre sa propre voix. Pouvoir jouer avec ces outils.
 - Création d'un texte sur le thème de l'eau en cours de français
 - Elaborer une bande-son avec Audacity et enregistrer son propre texte dessus. Trouver les articulations sons/texte.
- paramétrer et configurer Grapholine pour :
 - choisir la couleur et le type de mine du stylet que l'on veut utiliser pour dessiner.
 - faire correspondre à chaque couleur et type de mine un échantillon sonore puisé dans une "banque de sons" stockée dans l'appareil
 - d'ajouter des nouveaux sons à la banque de sons
 - de modifier l'association sons - image/mine
 - de régler la façon dont les caractéristiques des mouvements réalisés avec le stylet (pression, vitesse, graphisme,...) vont agir sur l'échantillon sonore.

Analyse des "effets" pédagogiques et éducatifs liés à l'action :

L'éducation à **une pratique artistique multimédia** met en jeu des capacités et attitudes liées à la notion d'**interactivité**.

Le groupe-classe concerné par cette action a su développer :

- **capacités et attitudes :**
 - une très bonne **qualité de présence** en cours (écoute, concentration, respect),
 - un niveau très satisfaisant de **communication et d'échanges** (participation, verbalisation, acquisition de vocabulaire spécifique Musique, Arts plastiques et multimédia),

- une **curiosité grandissante** et "experte" pour la création et pratique numérique et multimédia (en Musique et en Arts plastiques),
- l'**acquisition d'une pratique et culture artistique** à la fois personnelle et collective.
- une **écoute et une pratique de plus en plus autonomes** en situation de **création collective**.

Synthèse du groupe Traam :

- Ce type d'expérimentation pédagogique transversale (Education musicale, Arts plastiques) a permis de redonner confiance aux élèves de cette classe de remotivation en valorisant des compétences précises. Ce dispositif peut s'élargir à d'autres classes et s'adapter aux différents niveaux de compétences.

Bilan rédigé par Nathalie DEVY, professeur d'Education musicale et Christophe MERCHADOU, enseignant d'Arts plastiques, créateur et professeur référent du projet Webiz'art (<http://webizart.free.fr/spip>).