

Cet usage pédagogique de "Grapholine" se déroule au collège F.Mitterrand à Créon (33 670), qui accueille plus de 900 élèves et qui se situe en milieu semi-rural...

L'expérimentation de cet outil/instrument est à la "croisée" de trois dispositifs institutionnels :

Le projet Webiz'art (TRAVaux Académiques Mutualisés) suivi par la SDTICE Arts plastiques du ministère.

Le projet innovant "Multimédia et remotivation aux apprentissages" retenu et suivi par la mission innovations et expérimentations de la direction de la Pédagogie du rectorat de l'académie de Bordeaux.

Un projet d'éducation artistique et culturelle en partenariat avec Médias-cité et avec le soutien de la DRAC Aquitaine.

Le projet Webiz'art a pour vocation de devenir un "portail" de mutualisation académique (CMS) qui s'adresse à l'ensemble des enseignants désirant partager leur usage pédagogique du multimédia et de l'interactivité comme forme d'expression artistique.

<http://webizart.free.fr>

Le projet innovant
"Multimédia et remotivation aux apprentissages"

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

Objectifs généraux :

Eviter la stigmatisation de l'élève en difficulté.

Elever le niveau de qualification des élèves en difficulté.

Diminuer le taux de sortie scolaire.

Objectifs pédagogiques :

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)

"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)

Création de "médias-synchronisés"
à partir de cadavres-exquis littéraires
réalisés par les élèves

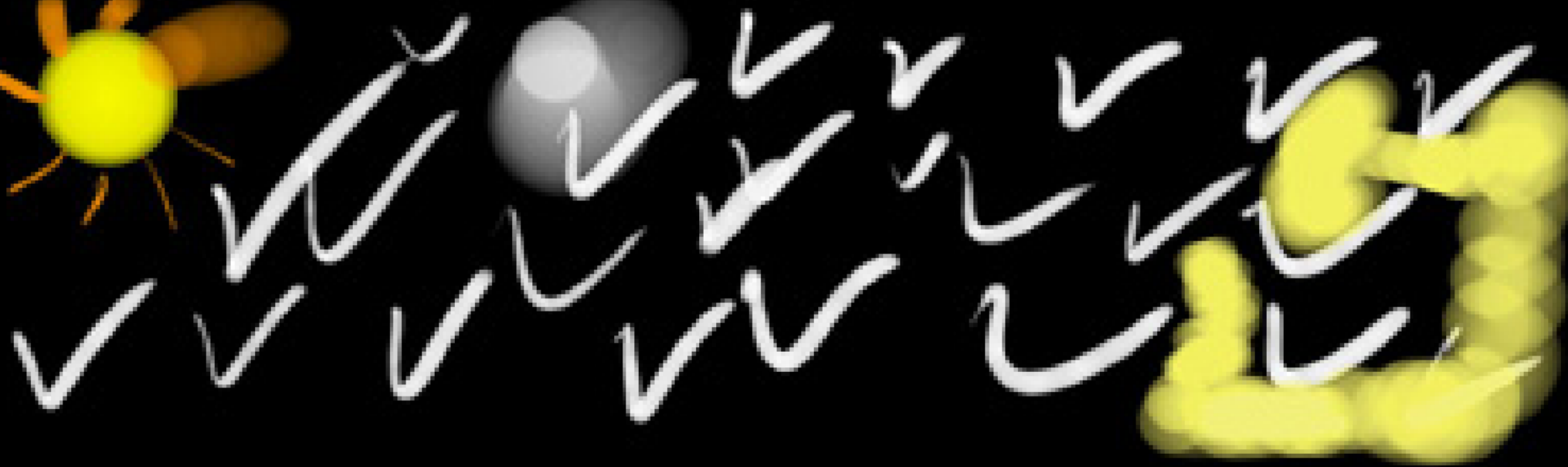
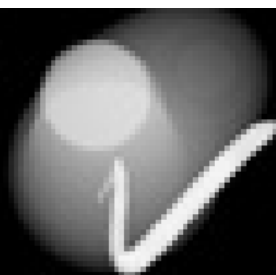
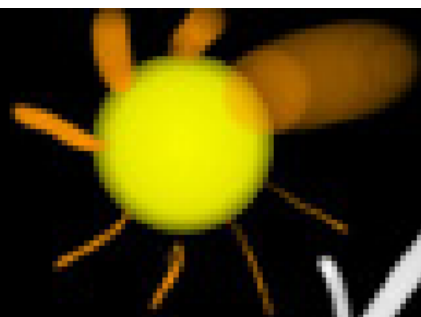
Utilisation de L'ENT ARGOS-ILIAS
pour la mise en ligne de cahiers
électroniques personnels élèves
histoire des arts avec l'outil wiki

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

**Grapholine en 3 étapes :
Du jeu vers l'acquisition de
compétences artistiques...**

**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**





Stratégies d'évaluation lors de la première séance :

En observation libre -> feedback immédiat :

- prise en main très rapide, ludique, intuitive...
- qualité de création graphique et sonore "chaotique" peu maîtrisée
- difficultés à créer du sens en suivant un "processus" créatif cohérent

En observation provoquée -> créer un dessin-musical qui évoque une ambiance particulière :

- représentations graphiques stéréotypées sans vraiment de correspondances pertinentes avec la palette sonore
- recherche progressive d'une méthode de travail pour "s'accorder" (graphistes et mixeurs)
- quelques moments de "rencontres" heureuses entre graphisme et son qui indiquent la voie à suivre (entre réflexion et hasard)...

Constat suite à la première étape et scénario pédagogique envisagé pour la deuxième :

- transmettre des pré-requis techniques (graphisme et son), culturels (références artistiques), méthodologiques et comportementaux pour améliorer leurs "performances" artistiques.
- choix d'un thème fédérateur en référence au tableau de C.Monet "La rue Montorgueil" choisi comme "oeuvre-repère HIDAS" : La fête...



Le rôle du regard et du geste pictural chez les impressionnistes : peindre sur le motif, interagir avec ce que l'on voit dans l'instant, adapter le geste pictural pour retranscrire le lieu/l'action/la scène en train de se produire (vitesse d'exécution, touches, flou, mouvement...). L'image sérielle dans l'oeuvre de Monet : volonté, désir de saisir le réel toujours changeant.

- l'évocation d'une scène, d'une ambiance, d'un climat, chez les compositeurs français de la fin du XIX^e siècle : Debussy, Fauré...Evocation de la nature.

Aborder les notions de perte du réel comme référent et d'improvisation en articulant :

En Arts plastiques ;

- **des exercices graphiques exploratoires (TBI+logiciel Artrage)**
- **analyse d'oeuvre (série des improvisations de W.Kandinsky)**

En musique ;

- **analyse d'oeuvres**





improvisation collective avec artrage

**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**

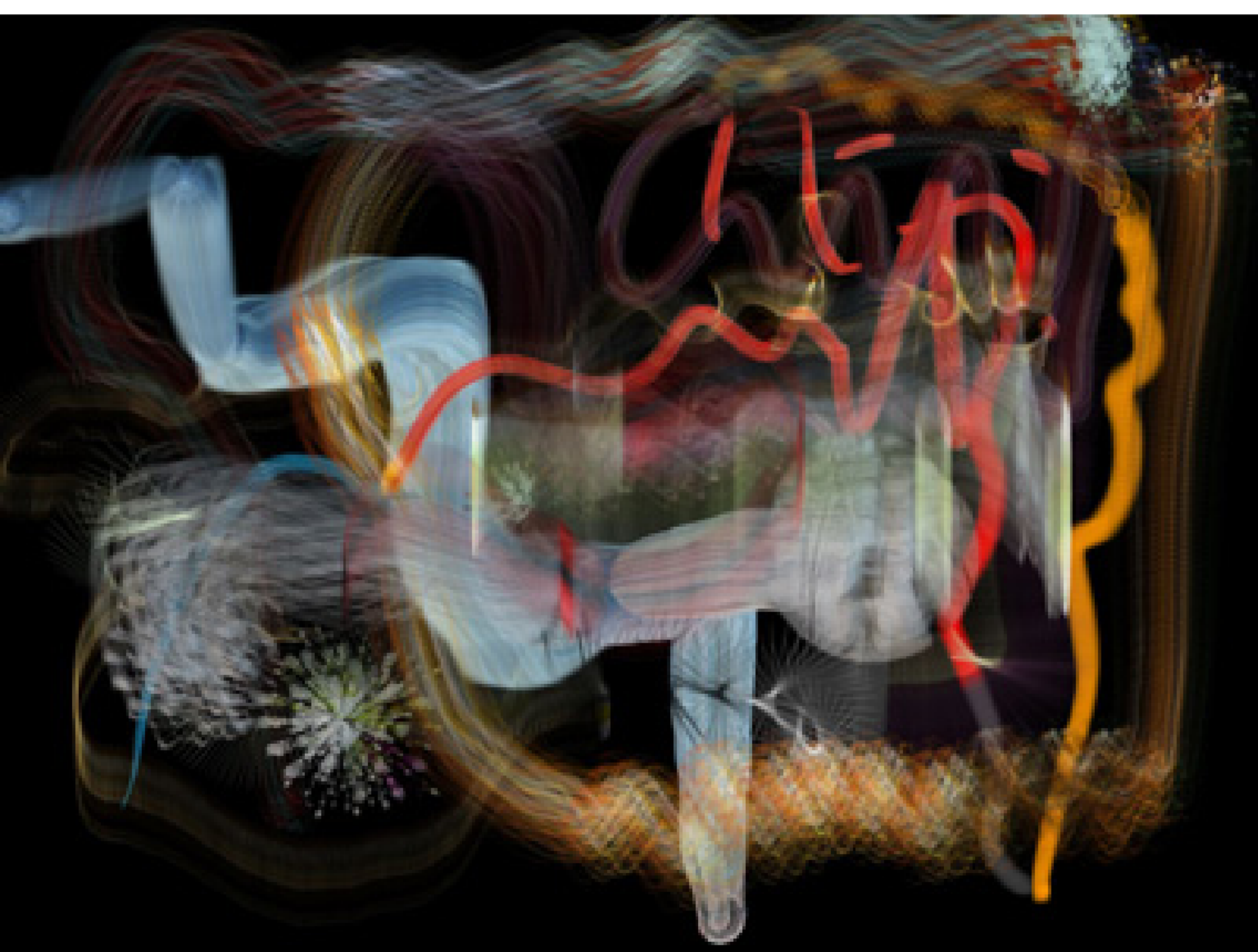


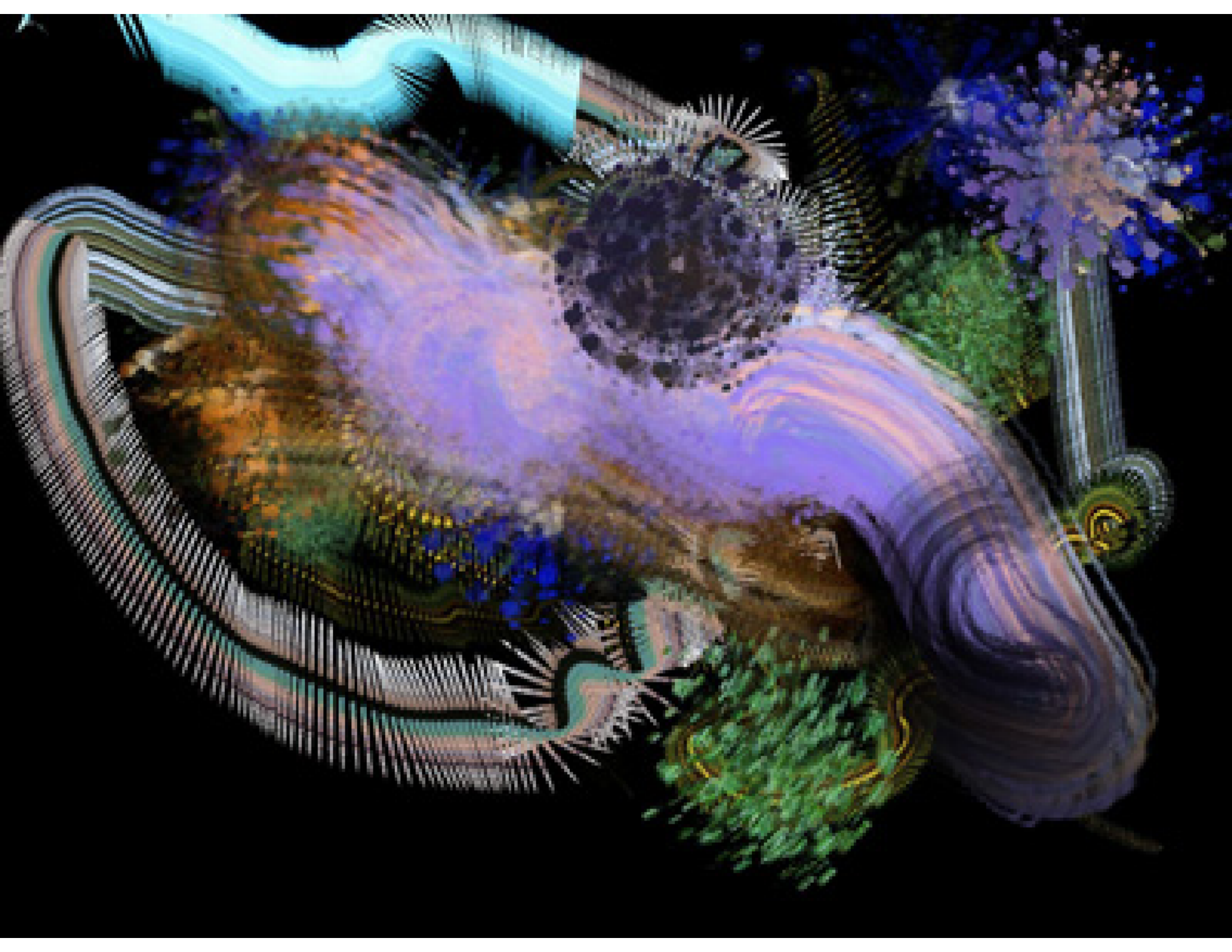
Stratégie d'évaluation lors de la deuxième séance avec Grapholine :

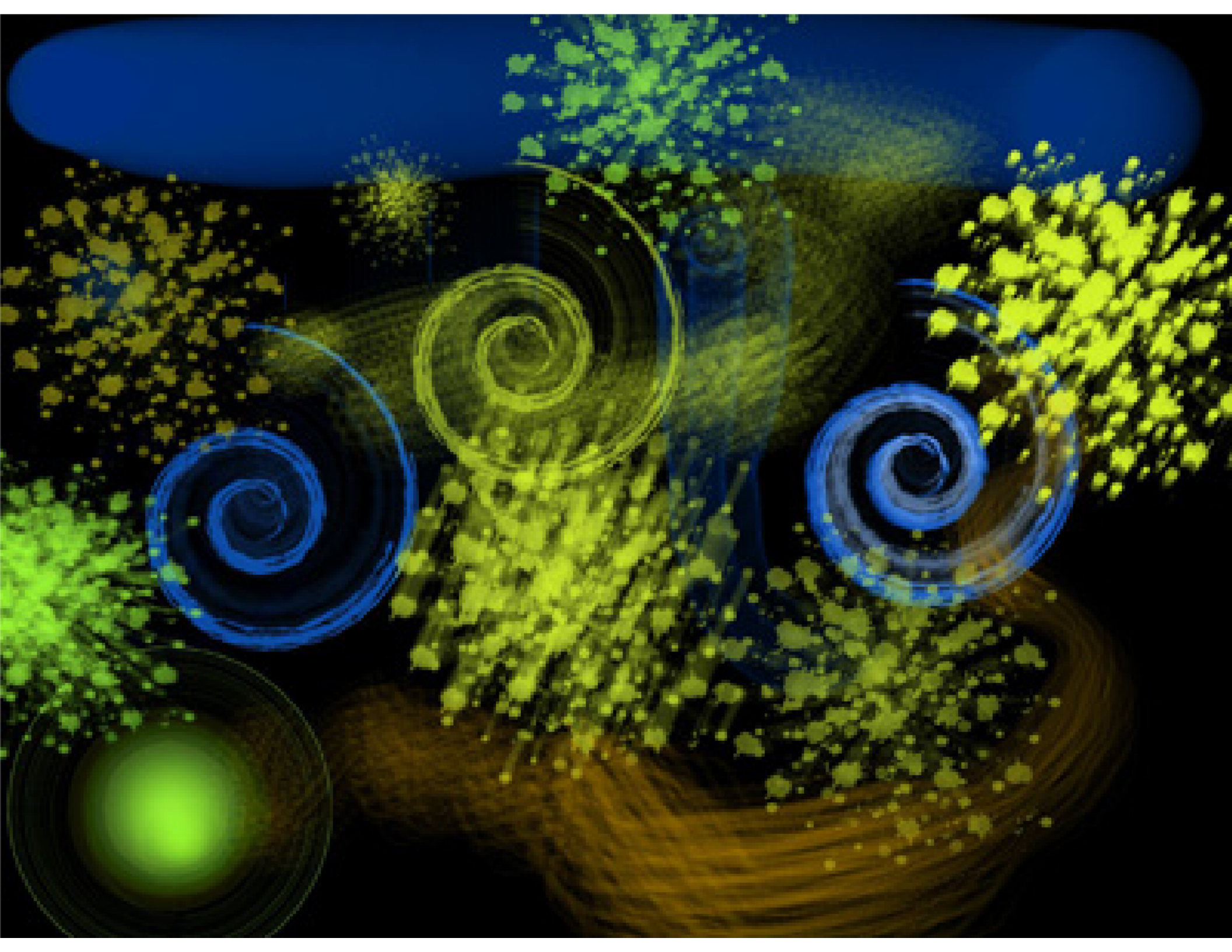
En observation provoquée -> créer un dessin-musical qui évoque la fête en utilisant les acquis des séances préparatoires :

- approche plus sérieuse et concentrée de l'outil-instrument**
- gestes graphiques plus complexes et recherche d'équivalences avec les sons plus juste...mais**
- difficultés à traduire "La fête" avec la palette sonore installée par défaut**
- bon ré-investissement des acquis "techniques"+ emploi du vocabulaire spécifique lors d'une séance de verbalisation**









Constat suite à la deuxième étape et approfondissement du scénario pédagogique envisagé pour la troisième étape :

- **conserver le thème fédérateur de la fête et utiliser les fonctionnalités d'édition de Grapholine pour importer des sons et des images,**
- **création de séquences sonores compilant des sons "festifs" enregistrés**
- **création d'images infographiques suggérant une ambiance festive**

Ré-investir des compétences "techniques" numériques pour :

En Arts plastiques ;

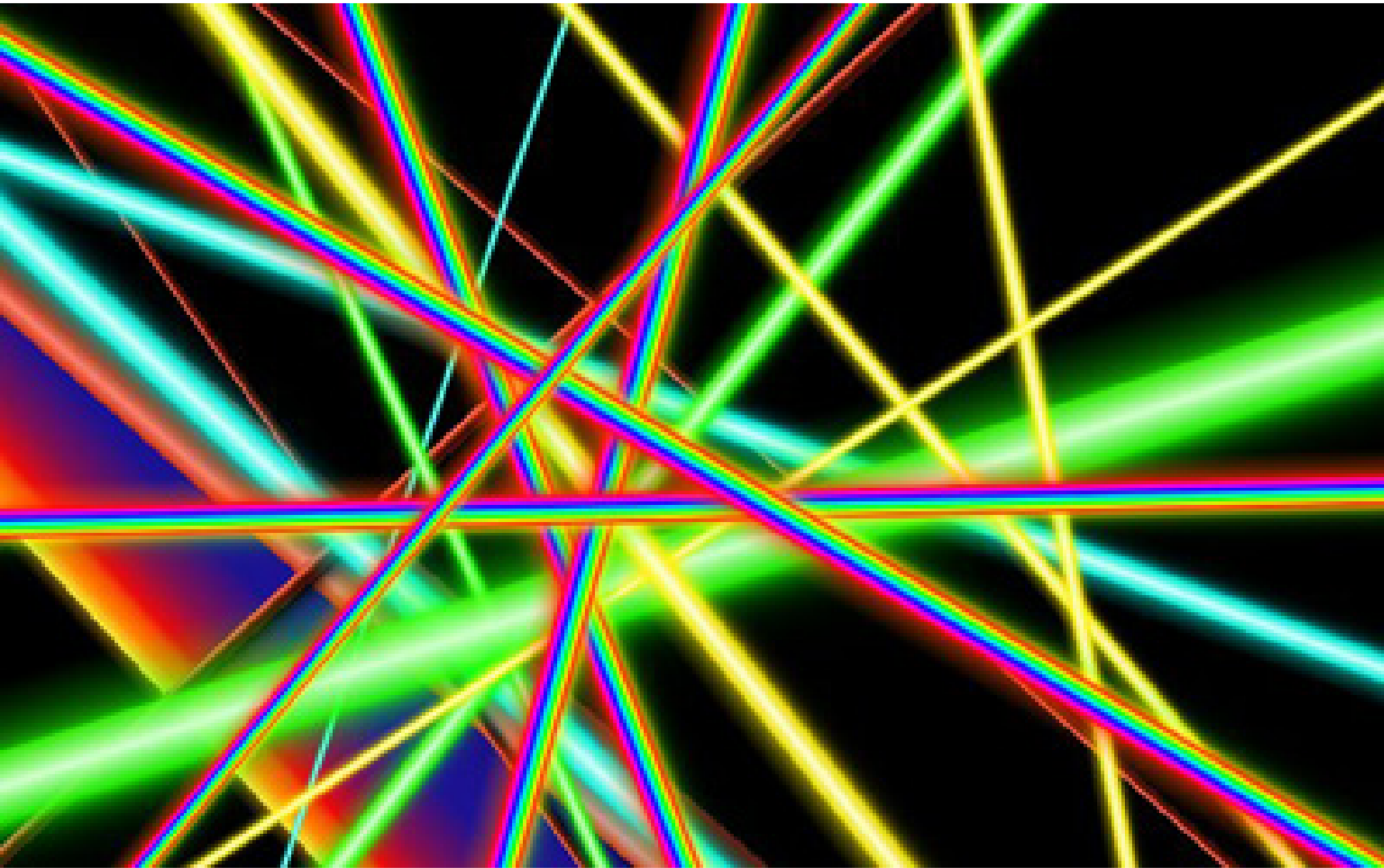
- la création d'images infographiques "festives" en utilisant "The Gimp" et ses fonctions de calques, de sélection et de dégradé

En musique ;

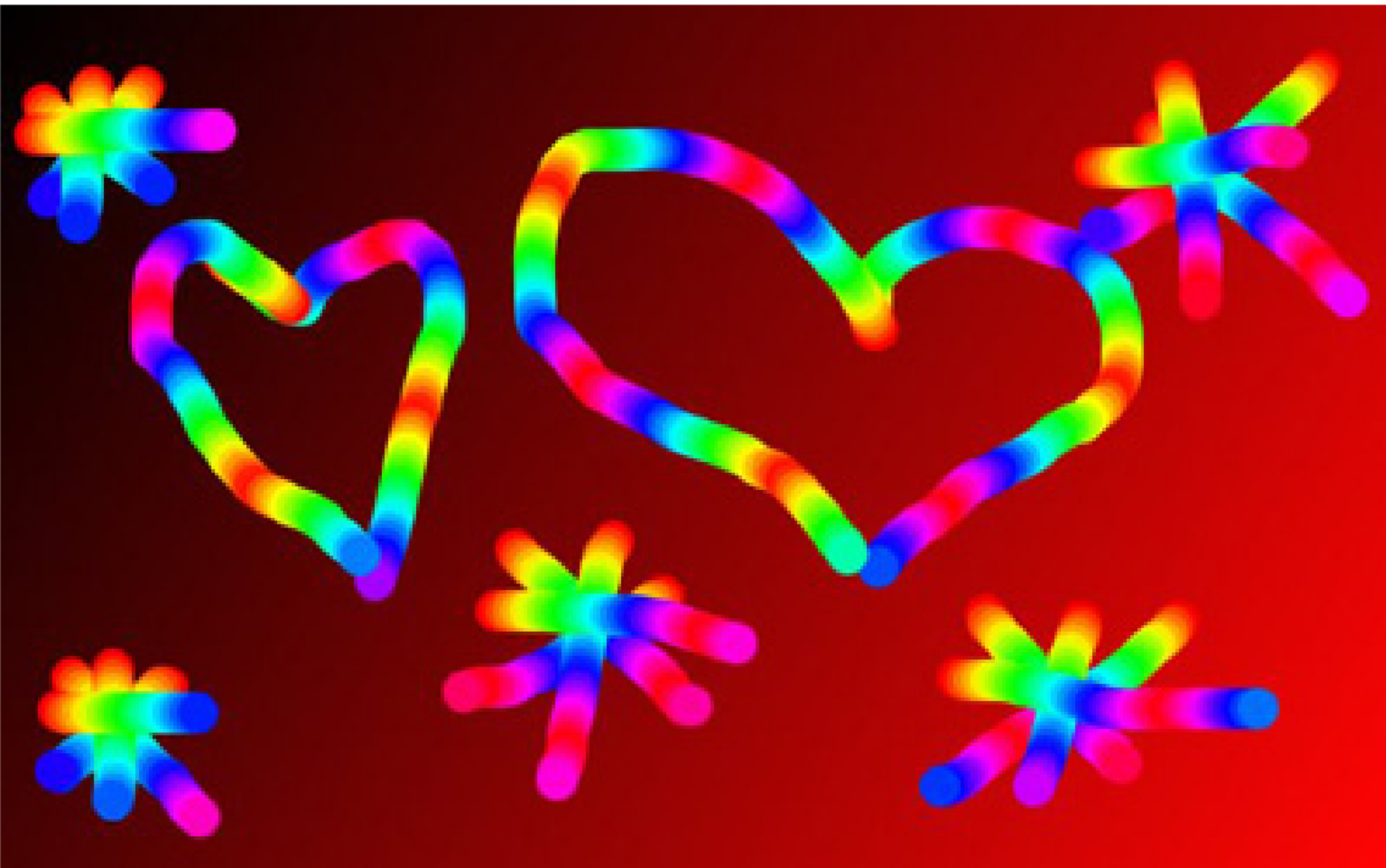
- collecter, enregistrer des sons "festifs" et les compiler en séquences sonores avec Audacity

En transversalité ;

- création d'une fiche projet par équipe pour régler la façon dont les caractéristiques des mouvements réalisés avec le stylet (pression, vitesse, graphisme,...) vont interagir sur l'échantillon sonore









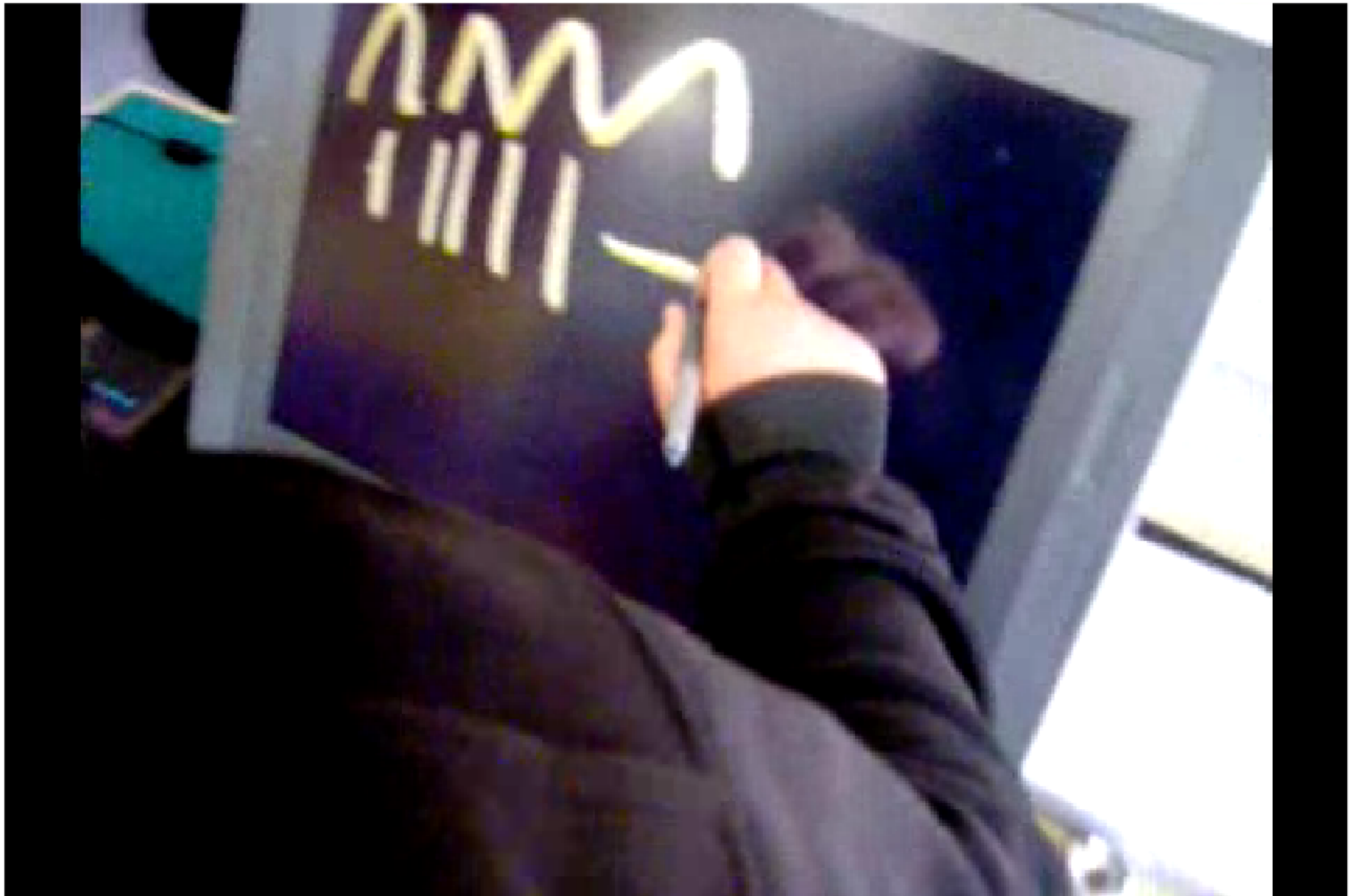
**Utiliser le "mode édition" de
Grapholine pour s'appropriier de
"l'intérieur" l'outil-instrument de
manière à créer du sens...**



Stratégie d'évaluation lors de la troisième séance avec Grapholine :

En observation provoquée -> créer des correspondances signifiantes entre gestes, images et sons après importation des fichiers de chaque groupe dans Grapholine :

- en mode édition approche concentrée et méthodique pour échantillonner les équivalences sons/graphisme/images**
- en mode création phases de vérification et d'analyse à la fois méthodique et autonome des équivalences plastiques et sonores des gestes graphiques... verbalisation pertinente concernant les effets produits et les écarts de sens parfois obtenus entre les correspondances et donc à affiner...**





Constat suite à la troisième étape et prolongement du scénario pédagogique envisagé pour la quatrième étape :

- **affiner les correspondances de sens entre les médias de manière à créer plus de force expressive aux moments des performances artistiques...**
- **développer un travail de composition mêlant l'improvisation et le travail de transposition graphique (carte partition)**

Ré-investir et compléter les composantes "techniques" (numériques) des compétences artistiques acquises ou en cours d'acquisition pour :

En Arts plastiques ;

- créer des images plus significantes

En musique ;

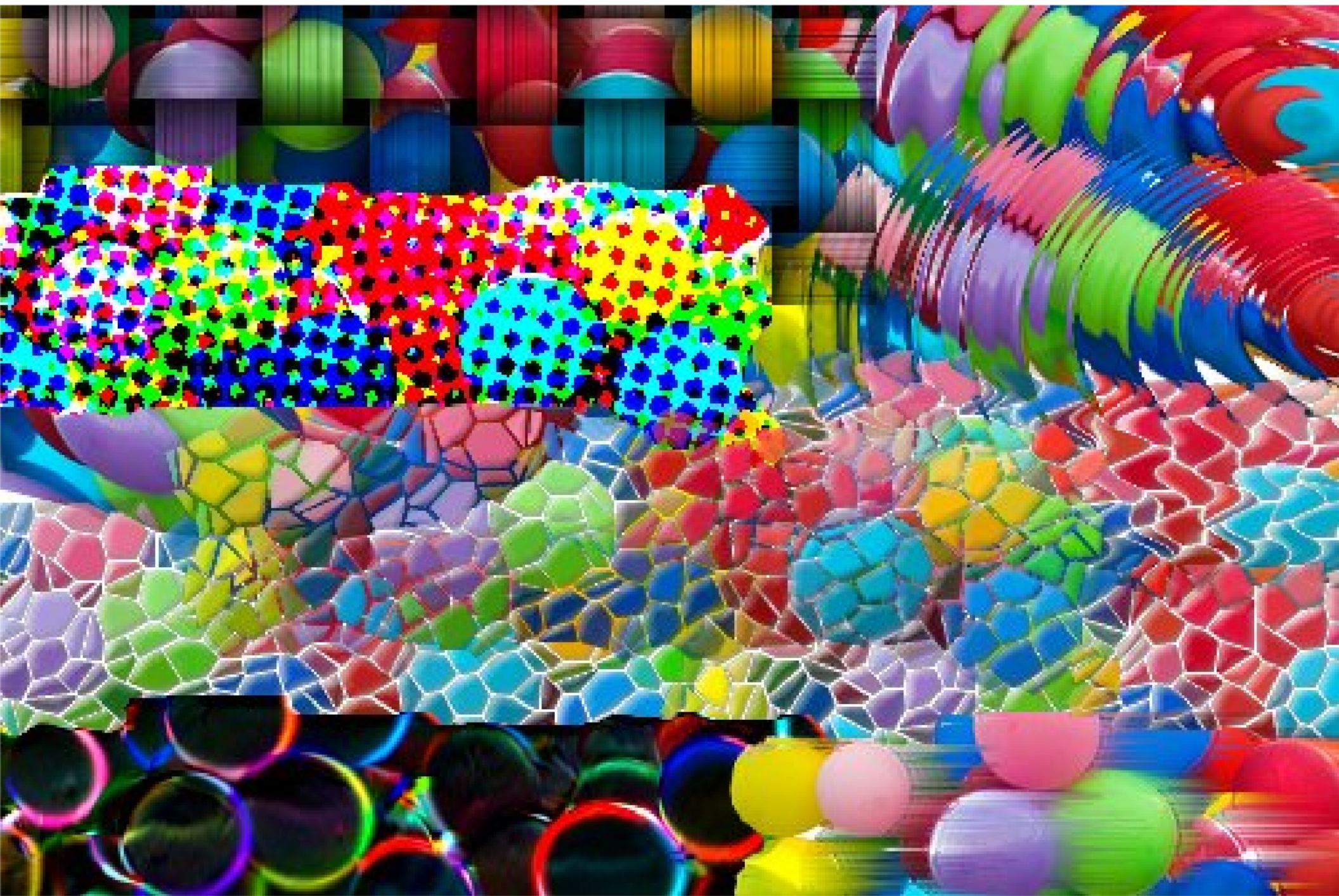
- optimisation des séquences sonores

En transversalité ;

- proposer une version "écrite" de cette performance par la création d'une partition "rejouable" (présence d'indicateurs visuels et temporels pour synchroniser graphisme/geste/son)

Constat suite à la dernière étape :

- bon reinvestissement du mode édition de Grapholine pour l'importation des nouvelles images plus significantes travaillées avec les fonctions avancées de "The Gimp"
- bonne capacités à choisir en concertation les correspondances pertinentes entre graphismes et son lors d'un travail d'improvisation par équipe de trois.
- autonomie des élèves pour la captation vidéo de leurs performances
- les élèves ont été très motivés par l'utilisation in situ de Grapholine en mode instrumental mais difficulté à verbaliser dans le même temps ce qui a été produit...une étape supplémentaire aurait été nécessaire pour cela.
- reste en chantier la possibilité de créer des "cartes-partitions" pour "fixer" et rejouer les performances improvisées...





D.P
F.M









