

Fiche informative sur l'action

Titre de l'action : Mise en scène de fables par la création numérique

Académie de Nancy-Metz

Collège Paul Verlaine, 7 rue du Bourdon – BP 8017 57028 Metz

ZEP : non

Téléphone : 03.87.63.31.38

Télécopie : 03.87.52.15.67

Mèl de l'établissement : ce.0572348@ac-nancy-metz.fr

Site de l'établissement : www.paul-verlaine-metz.fr.st

Coordonnées d'une personne contact (mèl) : c.bourdenet@ac-nancy-metz.fr

Classes concernées : élèves de 5^o, de 4^o et élèves volontaires du collège

Disciplines concernées : anglais, arts plastiques, français et atelier de pratique artistique

Date de l'écrit : 2008

Résumé :

Ce projet interdisciplinaire est ancré sur la maîtrise des apprentissages fondamentaux nécessaires à toute créativité. Les élèves issus essentiellement du niveau 5^{ème}, travaillent soit en classe entière, soit sur leur temps libre dans le cadre de l'atelier de pratiques artistiques.

Il vise à créer des animations, des montages vidéo, à les diffuser et à communiquer. Un site et un blog permettent de partager les travaux et d'informer élèves et personnes gravitant autour d'eux. Il se déroule en trois temps :

- Le projet débute par un travail d'écriture du scénario en français et en anglais. Les enseignants sont épaulés par un comédien.
- Les élèves de l'atelier prennent le relais et préparent le spectacle qui mêlera projections virtuelles et jeux de scène. Les principes de cadrage, de montage, les plans cinématographiques, le travail de retouche d'image et la P.A.O. (présentation assistée par ordinateur) sont abordés.
- Travail documentaire et coulisses du spectacle sont finalement exploités au cours du deuxième semestre en arts plastiques, anglais et en atelier afin de créer un site ou un blog, relatant l'ensemble du projet.

Mots-clés : théâtre, atelier artistique, créations numériques (images fixes, mobiles et site Internet ou blog)

STRUCTURES	MODALITES DISPOSITIFS	THEMES	CHAMPS DISCIPLINAIRES
Collège	Partenariat	Arts et culture Maîtrise des langages Parents, Ecole TICE	Education artistique Français Informatique Interdisciplinarité Langues vivantes

SOMMAIRE

I DESCRIPTION DE L'ACTION	page 3
II RAPPEL DU CONTEXTE	page 3
<u>Organisation</u>	
<u>Aspect innovant et valorisant du projet</u>	
III CONSTATS et OBJECTIFS DE L'ACTION	page 5
<u>Objectifs initiaux</u>	
<u>Evolution des objectifs</u>	
IV DEMARCHES CHOISIES	page 6
<u>Durée</u>	
<u>Chronologie du déroulement de l'action</u>	
✚ Détail pour la partie du projet concernant les arts plastiques :	page 7
✚ Détail pour la partie du projet concernant l'anglais :	page 10
✚ Détail pour les heures d'atelier :	page 11
V REGARDS SUR L'ACTION	page 19
VI EVALUATION DE L'ACTION	page 20
VII PERSPECTIVES	page 22
VIII TRANSFERT/ DIFFUSION	page 22
IX ANNEXES ET DOCUMENTS	page 23

Mise en scène de fables par la création numérique

Acteurs du projet :

- professeurs : Mmes Corinne Bourdenet et Marguerite Féring
- intervenants : M. Laurent Varin et Laurent Martin Schmit
- élèves : les classes de 5^{ème}4, de 4^{ème}7 et les élèves volontaires de l'atelier

I DESCRIPTION DE L'ACTION

Ce projet interdisciplinaire est ancré sur la maîtrise des apprentissages fondamentaux nécessaires à toute créativité. Les élèves issus essentiellement du niveau 5^{ème} puis de 4^{ème}, travaillent soit en classe entière, soit en groupe de volontaires, sur leur temps libre dans le cadre de l'atelier artistique et pendant leurs cours d'arts plastiques, d'anglais et de français.

L'action s'est déroulée en trois temps :

- Elle débute par un travail de sélection et d'apprentissage de fables en français et se poursuit par l'écriture de fables en anglais. Les enseignantes travaillent en complémentarité avec un comédien. Les élèves de la classe de 5^{ème} et certains élèves de 5^{ème} 2 participent à cette partie du projet.
- Avec un groupe de volontaires de 5^{ème}4, les élèves de l'atelier prennent le relais et préparent les projections virtuelles qui se mêleront aux jeux de scène. Les principes de cadrage, de montage, les plans cinématographiques, le travail de retouche d'image et la P.A.O. (présentation assistée par ordinateur) sont abordés.
- Un travail documentaire et de présentation des coulisses du spectacle est finalement exploité au cours du deuxième semestre en arts plastiques, anglais et en atelier afin de créer un site sous forme de CMS¹ géré et alimenté par les élèves de 5^{ème}4, de 4^{ème}7 et de l'atelier afin de relater l'ensemble du projet. Cette phase de travail permet d'évoquer les dangers d'Internet ainsi que les droits et devoirs de tout « webmaster », « blogueur » ou de tout internaute.

II RAPPEL DU CONTEXTE

Organisation

Cette action s'est déroulée au cours de l'année scolaire 2007-2008 au collège Paul Verlaine, collège pilote depuis de nombreuses années en accès aux nouvelles technologies.

Le projet a été initialement lancé par les professeurs de français, Mme Sevestre, d'arts plastiques, Mme Bourdenet, et d'anglais, Mme Féring.

Le 7 décembre, des élèves de 5^{ème} se sont rendus en bus au Centre Dramatique de Thionville pour assister à la représentation théâtrale du « Mystère de la météorite, » d'après l'œuvre de Théodore Monot. Cette mise en scène mêlait jeu scénique, marionnettes, projections, enregistrements vidéo en direct et chant.

Puis, un intervenant, M. Varin, comédien et metteur en scène, est venu travailler avec les élèves afin de monter un spectacle théâtral. Ce spectacle propose deux univers : l'école et le monde des forains. Pour symboliser le monde de la foire, les élèves ont imaginé un décor qui sera réalisé en arts plastiques.

¹ CMS (de l'anglais Content Management Systems) ou gestionnaire de contenu en ligne ou encore cahier de bord numérique en licence libre.

Les élèves ont été amenés également à travailler sur le jeu possible entre scène et projection avec des références artistiques comme **Tony Oursler**². L'utilisation détournée d'un appareil photo et d'un vidéo projecteur a été expérimentée en classe.

Au cours de l'année, l'envie de retranscrire tous ces moments intenses s'est concrétisée. Un travail de mémoire fut effectué en fin d'année grâce à un second intervenant, M. Schmit. Il a permis de sensibiliser les élèves aux droits et devoirs qui régissent toute mise en ligne (droit à l'image, droits d'auteur, demande d'autorisation de citations, d'utilisation de photographies...). Pour ce compte-rendu, les élèves de 5^{ème}4, de 4^{ème}7 et les élèves de l'atelier ont été mobilisés sur quatre demi-journées.

Durant tout le projet, des élèves volontaires des classes citées ou de l'atelier ont photographié chaque intervention et chaque moment clé du projet.

Aspect innovant et valorisant du projet

L'aspect innovant de ce projet repose sur plusieurs partenariats et sur des dispositifs inédits :

- Le **Centre Dramatique de Thionville** a permis aux élèves de voir une pièce de théâtre, de s'en inspirer pour leur propre spectacle.

- Les **deux intervenants, M. Varin, comédien metteur en scène et M. Schmit, médiateur culturel**, leur ont ouvert des horizons qu'ils ne connaissaient pas. Le travail en binôme intervenant-enseignant, bien loin de menacer le travail des enseignants, est venu le nourrir. Il change spontanément et radicalement le regard que les élèves portent sur leur enseignant. Les élèves se rendent compte des vertus de pédagogue de ces derniers, parfois absentes chez les intervenants ; de la complicité et de la motivation que chacun peut mettre dans son travail. Le dialogue permanent entre l'intervenant et l'enseignant a renforcé les échanges entre élèves et adultes. Ces derniers deviennent des partenaires dans un projet que les élèves affectionnent particulièrement.

- Présentation du travail : spectacles et journée « portes ouvertes » au collège

Cette dimension n'est pas anodine. Les élèves se sont montrés très fiers de jouer devant leurs parents, leurs professeurs, les futurs élèves de 6^{ème} et la communauté éducative du collège. Ces représentations, point final à leur travail, sont pour eux un objectif clair et motivant. Tous les enseignants ont déjà entendu un élève se questionner : « *A quoi ça sert d'apprendre ?* ». Là, la question ne se pose pas : en plus des objectifs pédagogiques visés par l'enseignant (mais qui restent implicites pour les élèves), les élèves en ont d'autres : jouer pour un public, montrer ce qu'ils ont appris et ce qu'ils savent faire.

² Tony Oursler, né en 1957 à New York (où il vit et travaille) est un artiste [américain](#).

Il suit les cours du [California Institute of Arts](#) où il travaille principalement la vidéo et l'installation. Il exploitera d'ailleurs jusqu'aujourd'hui l'outil vidéo et surtout celui de la projection qu'il utilisera notamment avec des images de corps ou fragments de corps sur des sphères suspendues, ou des poupées posées sur le sol. Supprimant ainsi certaines propriétés de la projection comme celle du cadre, il nous transporte dans des univers spectraux posant la question de l'humain et du non humain et tentant de reproduire les émotions de l'homme face à la monstruosité ou à l'inanimé Pour en savoir plus : http://fr.wikipedia.org/wiki/Tony_Oursler

- Stratégies pédagogiques : l'interdisciplinarité comme vecteur d'échange et de motivation

Ce projet montre à l'élève l'apport mutuel entre disciplines, et l'apport entre une discipline et un champ culturel et/ou professionnel. Là encore, le but de l'apprentissage devient pour lui, plus clair et plus concret : il découvre, par exemple, le métier de metteur en scène, ses besoins (décors, costumes, lumières, sons, espace, comédiens...) et ses contraintes. Les notions vues en arts plastiques comme les couleurs, les lumières, les formats, le travail sur l'espace (représenté et scénique ou réel), sur la gestuelle sont appliquées de manière très concrète.

La nécessité d'écrire des textes en anglais sur leur site CMS devient plus motivante, car la diffusion sur la toile nécessite une langue partagée par le plus grand nombre. Leurs connaissances en langue sont appliquées à leur travail en ligne. Ils créent au jour le jour (plus de 30 pages créées la première semaine), de manière autonome et responsable.

Ce travail en interdisciplinarité a fait évoluer le regard que portent les élèves sur les apprentissages imposés par le cadre scolaire. En effet, le plus souvent l'élève apprend ce que l'enseignant lui demande. Certains élèves rechignent car ils n'en voient pas l'intérêt. Avec ce projet, la donne est inversée: ce sont les élèves qui ont des besoins (décors, costumes ou expression, écrit, oral). Ils font appel à leurs enseignants pour parvenir à leur but, (faire un spectacle, écrire une fable, raconter à voix haute en public, traduire pour le plus grand nombre...). Alors que certains refusent de travailler chez eux, ici, les élèves nous ont demandés s'ils pouvaient travailler pendant leurs heures de liberté et chez eux ! Preuve que les objectifs initiaux (motiver, donner le goût de l'effort, tirer bénéfice dans chaque discipline de ce type de projet, mettre les savoirs fondamentaux au cœur de la boîte à outils dont l'élève dispose) visés par les enseignants ont été atteints.

III CONSTATS et OBJECTIFS DE L'ACTION

La mise en place de ce nouveau projet repose sur les constats effectués dans le bilan des actions précédentes. [cf <http://www3.ac-nancy-metz.fr/pasi/spip.php?article444>]

Cet atelier existe depuis quatre ans dans ce collège. Les pratiques en informatique des élèves ont considérablement évolué alors que le matériel disponible est devenu plus obsolète.

En revanche, la maîtrise de savoirs fondamentaux (langage écrit et parlé), la mise en place d'attitudes citoyennes, la motivation devant le travail tendraient plutôt à régresser !

La motivation, dont certains élèves font preuve lors des séances d'atelier, ne suffit plus à leur faire aimer l'école. Ce rayonnement fonctionne seulement en arts plastiques car le professeur noue des contacts et une confiance toute particulière pendant l'atelier. Ce point positif rejaillit en classe lors des cours d'arts plastiques mais pas au-delà ! Il n'y a pas ou plus suffisamment d'incidence sur le comportement, le sérieux et le travail de tous les jours de la part des élèves inscrits à cet atelier.

Partant de ces constats, **le projet de cette année se veut résolument interdisciplinaire. Il vise la nécessaire maîtrise des apprentissages fondamentaux et la création.** Il se découpe en deux semestres et propose des activités à la fois différentes mais complémentaires, en groupes ou en classe entière. Dix élèves fédérateurs de 5^{ème} impliqués et autonomes sont chargés de diffuser, de communiquer, de partager, de maintenir informés tous les élèves de l'atelier et de la classe de 4^{ème}7 intervenant sur le travail de mise en ligne.

Objectifs initiaux

1. Initier les élèves au monde de l'art contemporain mêlant spectacle théâtral, performance, projections virtuelles, travail de l'image et du son..., à mi-chemin entre représentation théâtrale et œuvre présentée en direct.
2. Compléter les cours d'arts plastiques par des sorties dans les musées des beaux-arts ; mettre en relation des œuvres dites classiques ou modernes avec une démarche et un regard d'artiste contemporain.
3. Mettre les savoirs fondamentaux au cœur de la boîte à outils dont l'élève dispose. Faire en sorte qu'il voie ces savoirs d'un regard neuf comme des alliés pour créer, pour s'exprimer, pour s'évader et non comme des carcans scolaires obligatoires.
4. Aider les élèves à découvrir, à utiliser et à maîtriser les trésors des langues ; les aider à s'exprimer oralement devant une assemblée.
- 5.

Chronologie du déroulement de l'action

Le calendrier de l'action se décline sous cette forme :

- De novembre à janvier : travail sur les textes des fables en français ; réalisations d'animations image par image dans le cadre de l'atelier.
- De janvier au 10 avril : construction des décors, réalisation des vidéos et des animations projetées en arts plastiques, répétitions avec le metteur en scène, écriture et apprentissage des fables en français et en anglais.
- Soirée du 10 avril : spectacle donné au collège devant les parents et le personnel du collège.
- En atelier, retouche des photographies, visionnage du DVD de la pièce, filmée par un parent d'élève et un élève volontaire de 4^{ème}1.
- Matinée des Portes Ouvertes au collège le 24 mai 2008 : les élèves ont à nouveau présenté leur spectacle en présence de l'ensemble des élèves du collège, des futurs élèves de 6^{ème} (actuels élèves de primaire des écoles environnantes) et des parents.
- De mai à juin : mise en page et mise en ligne des documents retraçant cette aventure par les élèves de l'atelier, de 5^{ème}4 et de 4^{ème}7. Leur travail est visible sur <http://www.profartspla.info/college/cmsmadesimple/>. L'intervenant a proposé aux élèves une méthode d'analyse critique d'un spectacle ainsi qu'un travail d'évaluation et d'auto-évaluation.
- Le 4 juin de 9 h 30 à 10 h 30 : « goûter-récompense » organisé par Mme Kleinhentz, Principale-Adjointe du collège ainsi que Mmes Féring et Bourdenet.

Stratégies pédagogiques et/ou éducatives

Les stratégies pédagogiques envisagées et mises en place donnent une large part à **l'initiative et à l'autonomie des élèves**.

Libres de constituer les groupes, d'assister aux heures d'atelier, de choisir et d'apporter les costumes et accessoires, d'inventer et de créer les décors, d'utiliser le vidéo projecteur pour les panneaux, d'inventer leurs fables, de venir pendant leurs heures de permanence (parfois seuls dans une salle proche de celle de leur professeur d'arts plastiques), d'éditer les cartons d'invitation, de créer leurs animations et vidéos projetées lors du spectacle...

Les enseignantes donnent les objectifs et les délais à atteindre. Chaque élève ou groupe décide ensuite et met en place sa méthode et ses outils pour y parvenir.

⚡ Détail pour la partie du projet concernant les arts plastiques :

Elèves concernés : 27 élèves de 5^{ème} 4.

Horaire : 1 heure (horaire d'arts plastiques) par semaine en classe entière dans la salle de cours habituelle et, en autonomie pendant les heures libres pour les élèves volontaires dans une salle adjacente à la salle d'arts plastiques (Mme Bourdenet ayant une autre classe en responsabilité en même temps).

Période : le mois de mars

Nombre de séances consacrées à ce travail : 1 h par semaine sur les horaires d'arts plastiques + 3 ou 4 heures (selon les semaines) sur le temps libre des élèves

Travaux effectués en groupe : les élèves choisissent le groupe dans lequel ils s'engagent.

- **Travail numérique**

- **Réalisation d'animations sous The Gimp** à partir d'images en relation avec les fables. Elles serviront de base de travail pour ancrer les différentes manipulations.

- **Montage vidéo à partir d'œuvres fixes avec Windows Movie Maker⁴ (sur l'ordinateur XP de la salle d'arts plastiques)** :

Deux élèves travaillent à partir d'œuvres de Dali et d'Escher mettant en jeu une tromperie des apparences. L'univers scénique de la fête foraine, de la foire, est en effet, un reflet d'un monde illusoire, où les apparences sont trompeuses. Ce thème lie les textes des fables jouées dans cet univers.

Extrait de la page créée par deux élèves en atelier, citant toutes les fables du monde de la foire sur le site :

<http://www.profartspla.info/college/cmsmadesimple/index.php?page=toutes-les-fables>

"Le renard et la cigogne" joué par Chahrazed

"Le lion, le loup et le renard" : Nikita, Tiphaine, Simon

"Le chasseur et les oiseaux" : Florient, Quentin

"La grenouille qui veut se faire aussi grosse que le bœuf" : Morgane L., Adrien

"L'âne et le bœuf" : Charlène, Mathilde, Morgane P.

"Le chêne et le roseau" : Adrien, Yann, Clara

"The Moon and her mother" : Mathilde, Adrien, Clara, Yann, Simon

- **Essais avec le vidéo projecteur pour le monde de la foire** (5 élèves)

Les élèves testent des projections à partir de l'appareil photographique numérique branché en direct, avec des filtres, des lentilles, des caches... Les différents dispositifs retenus seront utilisés lors du spectacle.

⁴ Windows Movie Maker : logiciel de création de vidéos.

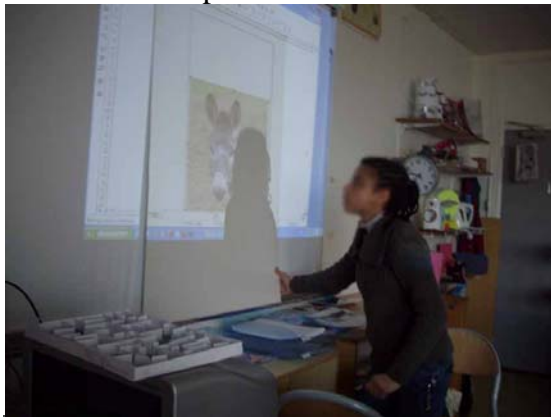


Tests de projection.

... voir les autres images dans le fichier images n°1 et 2

- **Travail plastique : création, découpe et peinture des panneaux**

Les élèves utilisent un autre vidéo projecteur pour projeter les formes d'animaux en relation avec leurs fables sur de grands cartons d'1m² ou sur des panneaux de 2m de haut. La projection permet le travail rapide de report de forme en très grand format. Les formes sont des images choisies sur Internet. Comme ce groupe est constitué du reste de la classe (16 élèves), un seul vidéo projecteur ne suffit pas. Les élèves les plus confiants dessinent directement sur les cartons avec des modèles imprimés en A4.



Projection et confection de panneaux.
D'autres images rendant compte de cette étape sont regroupées dans le fichier images n°1 et 2

- **Création des cartons d'invitation pour les parents et personnels du collège :**
4 élèves avec le logiciel Open Office Draw⁵ en autonomie en salle réseau



+ D

étail pour la partie du projet concernant l'anglais :

Elèves concernés : 26 élèves de 5^{ème}, bilangues. La moitié d'entre eux (5^{ème} 4) participent également au projet avec le professeur de français, d'arts plastiques et un intervenant extérieur.

Horaire : 3 heures par semaine, soit l'horaire complet d'anglais LV1.

Période : du 10 mars au 29 avril.

Nombre de séances consacrées à ce travail : 12 (compte tenu des vacances, jours fériés, cours supprimés pour diverses raisons ...) pour les 2 premières parties du travail.

Travail effectué :

1^{ère} partie : A la découverte de fables

Séance 1 :

Qu'évoque pour vous le mot « fable » ? Connaissez-vous des fables ? Des auteurs de fables ?

Qu'est-ce qu'une fable ? Quelles sont les caractéristiques d'une fable ?

Ce travail s'adresse essentiellement aux élèves de 5^{ème}2 en anglais.

Ces derniers ne travaillent pas sur le projet en français.

⁵ Open Office Draw : logiciel gratuit de dessin.

Les élèves de 5^{ème}4 parlent à leurs camarades de 5^{ème}2 du fabuliste Esope et de son influence sur l'œuvre de Jean de la Fontaine. Ils découvrent comment une fable d'Esope a été reprise par Jean de la Fontaine, mais les animaux choisis sont différents. (Exemple: « Le lion et la souris » est devenue « Le lion et le rat »)

Séance 2 : étude du texte « *The crow and her children* » (texte arménien).

Séance 3 : étude du texte « *The Moon and her mother* » (Aesop).

Séance 4 : travail en salle informatique : découverte de sites (anglais) consacrés aux fables, et en particulier, « Créer une fable ».

Séance 5 : étude du texte « *The ant and the dove* » (Aesop).

2^{ème} partie : Ecrire une fable, à la manière d'Esope

La classe est répartie en 6 groupes. Chaque groupe est composé d'élèves de 5^{ème}2 et de 5^{ème}4. Désormais le travail se fait en groupes.

Séance 1 : les élèves se mettent d'accord sur la fable qu'ils veulent écrire : choix des personnages, des problèmes rencontrés par ces derniers, de la morale.

Séances 2 à 6 : ces séances sont consacrées à l'écriture des textes.

Séance 7 : les élèves se mettent d'accord sur le découpage du texte et sur les illustrations à prévoir pour le diaporama.

3^{ème} partie : le reste du travail se fait soit à la maison (dessins) soit sur les créneaux de liberté communs au professeur et aux élèves, sur la base du volontariat.

Dans un premier temps le professeur montre comment réaliser un diaporama, puis les élèves travaillent, toujours en groupes, sur leur propre diaporama.

✚ Détail pour les heures d'atelier :

Atelier : animé par Mme Bourdenet, Féring et M. Laurent Martin Schmit

Elèves inscrits en atelier : 15 dont 10 de 5^{ème}4 et 5 de 5^{ème}2

Horaire : les vendredis de 8 h 30 à 9 h 30. Les élèves travaillent sur les animations, cartons d'invitation, décors et spectacle, puis sur le CMS, sorte de cahier de bord en ligne pour rendre compte de leur action.

Travail également sur 4 journées banalisées pour les élèves de l'atelier de 5^{ème}4 et la 4^{ème}7.

[Annexe 1] et [Annexe 2]

Travail effectué le mercredi 11/06/08

Les élèves découvrent l'intervenant, médiateur culturel. Il présente son cursus scolaire et son statut d'étudiant. Cette partie informative leur permet de réfléchir à leur orientation. Puis, M. Schmit explique comment mettre en page images et textes sous **Publisher**⁶ ainsi que les règles de droit d'auteur, de citation et les codes typographiques à respecter.

Etapes de travail effectuées le jeudi 12/06/08

⁶**Publisher** : logiciel payant comprend des outils de conception intuitifs qui vous aident à créer des publications personnalisées et à peaufiner vos publications existantes...

- Comment retoucher les images ? Dans **Photofiltre**⁷ ou The Gimp (démarrer > arts plastiques) : recadrer la photo, lui ajouter un cadre, une ombre...
- Où écrire les légendes en français et en anglais ? Dans Open Office Texte, puis copier-coller sur le CMS.
- Qu'est-ce qu'un CMS ? Un portail mis en ligne pour permettre de se connecter avec comme identifiant : eleve / mot de passe : *****
Quand vous êtes connectés, vous pouvez administrer ce CMS à votre convenance et ajouter du texte, des photos... comme sur un blog.
- Où trouver votre CMS : sur <http://www.profartspla.info/> puis portail de l'atelier : 5^{ème} 4 et 4^{ème}7.
- Où trouver les images, photos, diaporamas ? sur CMS en connexion puis gestionnaires d'images ou de fichiers (pour les diaporamas).
- Où trouver les textes que les élèves ont appris ? sur les photocopies.

Etapas de travail effectuées le vendredi 20 juin : deux groupes de 2heures

- Visionnage du DVD du spectacle.
- Commentaires sur le déroulement du spectacle (préparation de la manifestation, organisation, points forts, points faibles, impacts sur le public, etc.).
- Auto-analyse du projet avec guides et documents distribués en photocopie.
- Discussion.

Etapas de travail effectuées le lundi 23 juin : deux groupes de 2h

- Comment analyser un spectacle ou un événement culturel ? Ce cours adapté aux 5^{èmes} et 4^{èmes}, prend en compte l'œuvre (notions d'esthétique de l'art), les sensations (sociologie de l'art), les publics (apprendre à faire une enquête), la technique (savoir observer le spectacle et surtout ce qui le fait fonctionner), le "dire et le pourquoi dire" (savoir apprécier, juger, justifier son jugement : « *j'aime* » ou « *je n'aime pas* », oui mais pourquoi ?)
- L'analyse d'un spectacle, utile pour de futures sorties culturelles, est approchée et vise l'utilisation d'un vocabulaire adéquat dans toute expression et communication sur un sujet artistique.
- Les élèves prennent des notes. Ce cours est complété par des fiches explicatives et des exercices à faire en groupe.

Spectacle :

les scènes de l'école et de foire sont visibles dans le fichier images n°3



⁷ **PhotoFiltre** : est un logiciel de retouche d'images très complet. Il permet d'effectuer des réglages simples ou avancés sur une image et de lui appliquer un large éventail de filtres...

COURS Atelier d'arts plastiques Collège Paul Verlaine – Metz

Intervention de Laurent Martin SCHMIT

Metz, Juin 2008

Laurent Martin SCHMIT

Conférencier – Consultant en Ingénierie Culturelle

Chargé de cours à l'Université de Metz

Etudiant en Master 2 « Expertise et Médiation Culturelle »

laurent.schmit@free.fr

Séance 1 : Internet : outils – moyen – sensibilisation au danger

L'objectif de ce cours est de réunir les informations connues des élèves sur les fonctions d'Internet. Nous avons procédé à un rapide tour de table pour connaître combien de collégiens utilisaient régulièrement Internet.

Dans un premier temps, nous avons explicité les fonctions de l'outil : réseau de communication, système de recherche par moteur, utilités et limites du Net.

Dans un second temps, nous avons étudié sous quelles formes se présentait un site Internet, son utilité et sa conception.

Enfin dans un dernier temps, nous avons souhaité orienter notre propos vers la sensibilisation à son danger, notamment en évoquant les dérives de certains sites prohibés ainsi que les sites de rencontres en direct. A cela s'est ajoutée la notion du droit de la propriété littéraire et artistique (droit d'auteur) appliquée dans la citation de photographies ou de textes issus d'Internet.

- Internet : un réseau international de communication.
- Internet : un réseau international d'informations.
- Le principe de la communication et de la recherche d'informations sur le Net.
- Les limites de la recherche sur le Net : dictionnaire papier et Internet. Le moteur de recherche.
- La conception d'un site : principes de base, visibilité sur le réseau, liens, chemins d'accès.
- Le droit d'auteur : observations, possibilités et limites (cas des textes, des photographies) ; la citation et le « copier-coller ».
- Le téléchargement illégal, le respect du droit d'auteur.
- Le droit à l'image – le respect de la vie privée – la photographie des mineurs.
- Apprendre à citer une source : règles d'usages de citation d'une source.
- Les dangers du Net : sites à caractères pédophiles, xénophobes, racistes, ou terroristes ; les dangers du « Chat » mal maîtrisé ; sensibilisation aux risques pour les mineurs que sont les collégiens.

Séance 2 : Internet et le traitement de l'image

- Arriver à maîtriser un logiciel simple, à traiter une photo et l'insérer dans une mise en page avec un titre et une légende, telles sont les missions de cette seconde intervention. Celle-ci est basée sur l'initiation des collégiens au logiciel Publisher et à ses diverses possibilités. Une grande partie de l'intervention établit un lien étroit entre les enseignants, les élèves et l'intervenant sur différentes questions relatives à la mise en page d'un site, d'un blog ou d'une page d'images.
- Utilisation et maîtrise du logiciel Publisher : le traitement de l'image, traitement de la mise en page et mise en forme, traitement des couleurs, l'insertion de textes, la mise en place d'un titre, découverte des différentes fonctions.
- L'utilisation de photographies du Net via le logiciel.

- Le traitement de l'image : réduction, modifications, insertions, découpage, etc.
- Accompagnement des enseignants d'arts plastiques et d'anglais dans la mise en place d'un *blog*.

Séance 3 : Autoévaluation et évaluation d'un projet culturel

Les deux séances qui suivent portent sur la notion d'évaluation d'un projet culturel. Cette problématique, qui peut s'avérer délicate, porte sur un principe d'autoévaluation des élèves du Collège Paul Verlaine de Metz. La présence des élèves des classes de 5^{ème} 4 et de 4^{ème} 7 a permis de réaliser une sorte d'autocritique du projet réalisé durant l'année scolaire 2007-2008. La réalisation de ce travail en deux groupes a donné naissance à de véritables échanges et discussions sur une notion que l'élève de collège connaît peu ou pas : savoir juger d'après des critères préétablis et précis.

Les deux heures se sont déroulées sous la forme d'un échange constructif entre les élèves de 5^{ème}, de 4^{ème} et l'intervenant. Le plan de l'intervention se présentait ainsi :

- Introduction à l'évaluation et à l'évaluation de projets culturels
- Visionnage par séquences du DVD du spectacle
- Analyse point par point des données suivantes :
 - le projet lui-même
 - le lieu ou l'espace de production
 - l'analyse du public
 - l'analyse des artistes
 - l'analyse du « contexte » : scénographie, système d'éclairage, musique, objets, rythme...
 - la communication
 - les traces de l'événement.

Il faut rappeler que cette intervention a privilégié un rapport direct avec l'ensemble de la classe. Des exemples concrets ont permis aux élèves de se familiariser d'une part avec le travail de leurs camarades et d'autre part avec l'analyse critique et objective de celui-ci.

Evoquons chaque point en détail. Dans les intitulés suivants, nous trouverons l'ensemble des questions traitées par l'intervenant en vue de développer une analyse critique inédite, tant dans sa forme que dans son fond.

- **Le projet culturel :**
 - Quelles matières étudiées entrent en jeu dans ce projet ?
 - Quels sont les enseignants qui participent à ce projet ?
 - Pourquoi faire ce projet ?
 - Pour qui ? A qui s'adresse-t-on ? Quel(s) public(s) ?
 - Quels sont les rôles des intervenants extérieurs ?
 - Le projet plaît-il aux élèves ? Pourquoi ?
 - Comment déceler et comprendre les difficultés de mise en œuvre de ce projet ?
 - Quel est l'intérêt de travailler de groupes ? (motivation, constance de travail, répartition variée des rôles)
 - Quelle en est l'analyse ?

- Quels sont les apprentissages générés ? (savoir s'exprimer par la gestuelle, par les paroles, théâtre, mise en scène, découverte du monde du spectacle, relations avec de nouveaux enseignants, Internet, etc.).
 - Comment se déroule le spectacle depuis sa création ?
 - Pourquoi et combien de représentations ?
- **Le lieu :**
- Analyse du lieu : avantages et contraintes de la salle
 - Visibilité du spectacle, confort des sièges, acoustique, etc.
 - Nature de l'éclairage
 - Les sièges des spectateurs et leur disposition
 - La nature et le traitement de l'espace scénique.
- **Le public :**
- Analyse du public : attention, écoute, modes de participation à l'action
 - Moyens d'actions du public (applaudissements, photographies, etc.)
 - Type de public(s) : enfants, adolescents, adultes
 - Introduction aux points développés à la dernière séance.
- **Les traces de l'évènement :**
- Conservation des traces : moyens, utilité, outils
 - La diffusion des traces et l'archivage
 - Les autres traces ? (site Internet, photos, textes, souvenirs et récits des élèves ayant participé)
- **Les artistes ?**
- Analyse de leur(s) jeu(x) (récits, aisance, présence sur scène, expression vocale et corporelle)
 - Analyse des éléments : corps, voix, hauteur de voix, timbre, gestuelle
 - Analyse des costumes, masques
 - Les difficultés rencontrées par les élèves de 5^{ème} ? (textes, élocution, par cœur, mise en scène, etc.)
 - La notion de plaisir partagé.
- **L'analyse du « contexte » :**
- Scénographie
 - Décors et contexte de l'action sémiotique
 - Système d'éclairage
 - Musique et chants
 - Vidéos, montages, effets, synchronisation, infographies, etc.
 - Objets annexes
 - Rythme de l'action
 - Interactions entre artistes, œuvres et publics
 - Le sens du travail.
- **La communication**
- Comment communiquer avant et après l'évènement ?
 - Qui en a parlé ? de quelle manière ? quel(s) mode(s) de diffusion ?

En évoquant ces différents points relatifs à l'analyse d'un projet culturel (analyse bien évidemment adaptée à un jeune public), nous venons de

développer les capacités critiques des collégiens, quel que soit leur âge et leur niveau de connaissances. En s'attachant à traiter des sujets qui les concernent, et en partant d'un exemple concret, nous avons pu traiter de façon pratique et théorique les modes d'analyse du spectacle vivant. Nous ne nous sommes pas uniquement attachés à l'œuvre elle-même, mais au lieu, au public, et aux artistes. Ces quatre éléments paraissent de plus en plus importants à la réalisation d'un projet culturel de qualité.

Séance n° 4 et dernière : Introduction à la sociologie de la culture

Cette dernière séance visait à vérifier les connaissances théoriques acquises lors de la séance précédente. A partir d'exemples concrets, nous avons cherché à développer leur sens du goût [jugement positif ou négatif], à les faire discuter sur les techniques de réalisation d'une œuvre d'art [formes, couleurs, techniques...]. Ce cours plus théorique visait à initier l'élève aux délicats problèmes du jugement esthétique (vu ici de manière adaptée aux collégiens), du jugement technique et du jugement de goût. L'évaluation, mais également les techniques d'évaluation des publics ont été abordées à partir d'un support sur l'architecture contemporaine [Annexe 3]. Le visionnage d'un Site Internet cinéma, a permis quant à lui, de mettre en pratique les différentes formes de jugement de goût et de technique, d'objectivité et de subjectivité. Le principe de ce cours était d'amener les élèves à des principes de base de la sociologie (sociologie de l'évaluation, sociologie du goût, sociologie des publics).

1) Qu'est ce qu'évaluer ?

- juger
- critiquer
- apporter un point de vue
- analyser une situation dans son contexte
- comparer
- avoir des outils permettant de mieux saisir le bon ou le mauvais fonctionnement d'un spectacle
- préparer une prise de décision
- améliorer son action
- apprécier l'action après coup.

2) De l'importance d'évaluer ?

- mieux comprendre le spectacle (son sens, ses finalités, son ou ses objectifs...)
- avoir de la connaissance sur un sujet nouveau ou peu traité
- « discuter » d'un sujet
- pouvoir juger et donc pouvoir se faire une opinion
- développer un sens critique (critique péjorative, critique méliorative)
- pouvoir déceler ce qui a bien fonctionné, ce qui n'a pas bien fonctionné pour pouvoir améliorer l'action culturelle après l'événement (lorsque c'est nous qui organisons) ou mieux : confirmer ou infirmer ses choix (lorsque nous sommes spectateur).

3) La forme de l'évaluation

- être objectif (pas d'avis personnel)
- utiliser plusieurs outils
- Introduction à l'évaluation « esthétique » (notions de base : de l'exemple à la définition) :
 - Présence d'un référé et d'un référant (normes, critères, etc.)

- valeur PSYCHO AFFECTIVE : sentiments et émotions éprouvés
- valeur ARTISTIQUE et TECHNIQUE : règles liées à l'œuvre
- valeur COGNITIVE : ce qu'on apprend sur l'œuvre
- valeur SOCIALE : environnement de l'œuvre.

4) De la question du « j'aime ou je n'aime pas », aller jusqu'à la justification

- Les limites du seul fait de dire « j'aime » ou « je n'aime pas ».
- L'importance de la justification d'un jugement (pouvoir se justifier, dire pourquoi on n'aime ou pas).
- Donner des arguments personnels (le vécu, le ressenti, plutôt que la connaissance).
- Dépasser – si possible – le stade du « simple » ressenti et aller jusqu'à mêler la connaissance d'une œuvre au ressenti. Arriver alors à la critique.
- Exemples d'images diffusées sur vidéoprojecteur : Danse (mise en scène du Sacre du Printemps par M. Béjart / mise en scène du Lac des Cygnes de Tchaïkovski ; portrait peint de la Renaissance / portraits de Picasso ; œuvre musicale de M. Ravel / œuvre musicale d'O. Messiaen, etc.).
- Explications sur la tendance à mieux développer un bon goût envers certaines choses que d'autres.

5) Analyser les publics, comment ?

- L'utilité d'analyser les publics
- Les sondages écrits, les interviews
- Analyser les types de publics (Catégories Socio-Professionnelles, âges, activités préférées, lieux de résidence)
- Tirer les conclusions de l'analyse des publics
- Introduction des différents types de public : public de masse, public niche, non-public
- Les réactions du spectateur comme instrument de mesure.

6) Mise en application concrète d'un questionnaire de jugement sur l'architecture du XX^e siècle [\[Annexe 3\]](#)

7) Exemple d'analyse du succès d'une œuvre : le cinéma

- La bande annonce : outils de prise de décision ?
- Le corps du spectateur dans la salle de cinéma
- La réaction de l'ensemble des spectateurs au cinéma
- Exemple d'analyse du site Internet « Allociné »
 - film : bande annonce
 - critique presse
 - critique spectateur
 - comptabilité des entrées par semaines
 - classement par entrées.

En conclusion, nous avons réalisé ici une intervention homogène permettant à l'élève d'étudier les possibilités d'Internet, d'en connaître les divers avantages et limites. De ces deux premières interventions sont nées les notions de droit d'auteur, de respect de celui-ci, d'utilisation et de compréhension du système Internet. La sensibilisation aux risques du système, mais également à l'exploitation de celui-ci dans le traitement de l'image avec l'utilisation d'un logiciel simple et facile d'accès ont été abordées. Dans une seconde série de deux interventions, nous avons mis en œuvre une introduction au goût et à la

réalité technique des objets artistiques et des projets culturels. Pour cela, nous avons analysé chaque composante de la conception et de la mise en œuvre d'un projet culturel, d'abord sous l'aspect pratique puis sous l'aspect théorique. Enfin, nous avons initié les élèves à la sociologie avec l'étude des publics, de leur impact sur l'œuvre, au développement et la justification du goût pour une œuvre d'art. Cette intervention de 16 heures, nous a permis d'atteindre les objectifs fixés malgré le niveau hétérogène des élèves.

Mise en œuvre humaine et matérielle

Ce projet a mobilisé un grand nombre de personnes :

- Les deux intervenants : M. Varin et M. Schmit.
- Les trois enseignantes : Mmes Féring, Bourdenet et Sevestre.
- Les enseignants participant au projet mais aussi un bon nombre de collègues, qui ont accepté de prêter du matériel pour le décor et les accessoires.
- Les collègues ont aussi accepté lors des demi-journées banalisées que leur emploi du temps soit bousculé par l'organisation de ce projet.
- Les parents des élèves lors des spectacles, pour la constitution des costumes, l'enregistrement vidéo et les prises de vues.
- Les élèves volontaires pour filmer ou photographier lorsque tous les élèves de l'atelier étaient monopolisés par leur action.
- Les autres élèves, parents, collègues et le personnel administratif du collège (CPE, Principal Adjointe, Principal) venus assister aux représentations.
- Mme Kleinhentz, Principal Adjointe, est venue féliciter les élèves de 5^{ème}4 lors du goûter qu'elle offrait.
- Sans oublier, bien sûr, M. Zanardo, Principal du collège, pour ses autorisations.

Effectifs concernés

Acteurs : les élèves de 5^{ème}4 et de 4^{ème}7 en classe entière ainsi que quelques élèves volontaires de 5^{ème}2. Sans oublier un élève volontaire de 4^{ème} venu filmer le spectacle du 10 avril 2008.

Spectateurs : tous les élèves du collège présents lors des portes ouvertes du collège et disposant d'Internet pour le visionnage du CMS en ligne.

Y a-t-il eu des apports utiles au développement de l'action ?

- Le système interne de formation en informatique animée par Mme Bourdenet au sein de l'établissement a permis à d'autres collègues de prendre connaissance des logiciels employés dans cet atelier, des contraintes et difficultés auxquelles les élèves sont confrontés.
- Mme Féring, enseignante en anglais, a suivi au cours de l'année un stage TICE dans le cadre du Plan Académique de Formation. Les apports de ce stage ont été tout naturellement réemployés lors de cet atelier.
- La découverte du CMS en licence libre fonctionnant au collège a permis à la seconde partie de l'atelier de se dérouler.
- L'équipement informatique acheté en arts plastiques (appareils photographiques numériques et vidéo projecteur) permet de travailler dans de bonnes conditions.

V REGARDS SUR L'ACTION

Y a-t-il eu une mémoire de l'action ?

Le CMS <http://www.profartspla.info/college/cmsmadesimple/> alimenté et géré par les élèves est la mémoire de cette action. Véritable journal de bord en ligne, page après page, tout y est expliqué, décrit et traduit par les élèves.

Conditions facilitantes

- Le parc informatique et l'équipement global du collège en informatique nous ont permis de travailler dans de bonnes conditions.
- La souplesse d'organisation est également une donnée importante car ces actions ne peuvent se dérouler dans le cadre restreint des horaires de cours (1 h d'arts plastiques suivie ou non d'une heure d'anglais...).
- Les classes en commun permettent de compléter et d'intervenir dans le cadre de nos enseignements, de rebondir sur ce qui est fait dans le cadre de l'atelier et inversement. Les bénéfices qu'apporte l'atelier (dialogue, motivation, goût de l'effort...) se répercutent dans les enseignements fondamentaux, les notions vues en cours sont employées, revues dans le cadre de l'atelier.
- Les élèves sont habitués à travailler en autonomie et à gérer du matériel (même coûteux comme un vidéoprojecteur) grâce à la pédagogie mise en place en arts plastiques notamment.
- Le niveau en informatique des enseignantes permet, à chaque difficulté ou problème technique, de trouver une solution rapide et efficace.

Obstacles rencontrés

Le manque de temps et le manque de disponibilité des salles réseau et de la salle polyvalente ont été des obstacles à l'organisation de l'atelier. La réservation de la salle polyvalente pour les répétitions théâtrales a surtout posé problème car elle sert également de gymnase en hiver. Mais là encore, l'administration du collège a permis à chacun de pouvoir travailler dans de bonnes conditions.

Réajustements effectués

Le travail de journal de bord pourrait se faire plus tôt et de manière plus régulière. Par exemple, une fois par mois, des élèves volontaires se chargent de mettre en page et en ligne les actions menées.

D'après vous, quels sont les aspects innovants de votre action ?

L'aspect innovant repose sur les dispositifs pédagogiques mis en place dépassant ceux des cours habituels. Quel plaisir de voir des groupes d'élèves travailler en autonomie, seuls dans des salles mitoyennes sans qu'aucun incident ne soit à déplorer ! Ces dispositifs privilégiant l'autonomie et l'initiative sont aussi très lourds à gérer et difficiles à mettre en place pour douze classes.

Le travail informatique prenant la place d'un décor de scène de plus de dix mètres de long donne également une dimension inédite aux réalisations numériques des élèves. Leur fierté montre qu'une présentation de qualité et de grande ampleur est d'importance. L'exigence qu'ils vivent au jour le jour permet cette qualité. Les élèves en prennent conscience et ce constat modifie profondément leurs rapports avec les enseignants et le cadre scolaire.

Comment votre action a-t-elle été perçue ?

Voir le sondage et l'auto-évaluation organisés les 20 et 23 juin par l'intervenant [\[Annexe\]](#).

- a) par les membres de la communauté scolaire concernés par l'action (élèves, parents, équipe de direction, enseignants, autres personnels ATOS...).
- b) par les membres de la communauté scolaire extérieurs à l'action (élèves, parents, équipe de direction, enseignants, autres personnels ATOS...).

VI EVALUATION DE L'ACTION

Ces travaux ont donné lieu à **des évaluations** de différentes natures :

- **Sommatives et disciplinaires** lorsque les notions et compétences évaluées correspondaient au programme de chaque discipline.
- **Formatives** pour les élèves volontaires présents à l'atelier ou lors de leur temps libre.
- **Transversales** pour les compétences issues **du Socle Commun de Connaissances et de Compétences comme :**
 - o lire et réciter à haute voix, de façon expressive, un texte en prose ou en vers,
 - o dégager l'idée essentielle d'un texte lu ou entendu,
 - o manifester sa compréhension de textes variés, qu'ils soient documentaires ou littéraires,
 - o comprendre un énoncé, une consigne,
 - o rédiger un texte bref, cohérent, construit en paragraphes, correctement ponctué, en respectant des consignes imposées : récit, description, explication, texte argumentatif, compte rendu, écrits courants (lettres...),
 - o prendre la parole en public,
 - o rendre compte d'un travail individuel ou collectif (exposés, expériences, démonstrations...),
 - o reformuler un texte ou des propos lus ou prononcés par un tiers,
 - o adapter sa prise de parole (attitude et niveau de langue) à la situation de communication w(slx, dstlinntairs, fm)84(f et echerch')5.4é.)'
 - o voirà expression

à l'onérêt(pour le lecurle deos)]TJ132675 0 TD-0.0005 Tc-0.0005 Tw(ivrces, de lexpresen écrire.),)Tj/TT27 1 Tf--4.6.5 -1.1
oedl'uttree faços, dephenter etdl'girs,
2.7425 0 TD0.0005 Tc0.5255 Tw[ells, lesdrorits etlibvecésu dese
3-1.15 TD0 Tc0 Tw(o)Tj/TT12 1 Tt0.60 TD()Tj/TT3 1 Tt0.90 TD0.0006 Tc-0.0063 Tw[sl]5.8infor)-614(mm)5.4ers,ise ocumm)5.4enirr.,)Tj/TT27 1

- connaître des œuvres littéraires, picturales, théâtrales, musicales, architecturales ou cinématographiques majeures du patrimoine français, européen et mondial (ancien, moderne ou contemporain),
- connaître la diversité des civilisations, des sociétés, des religions (histoire et aire de diffusion contemporaine),
- lire et utiliser différents langages, en particulier les images (différents types de textes, tableaux et graphiques, schémas, représentations cartographiques, représentations d'œuvres d'art, photographies, images de synthèse),
- situer dans le temps les événements, les œuvres littéraires ou artistiques, les découvertes scientifiques ou techniques étudiés et les mettre en relation avec des faits historiques ou culturels utiles à leur compréhension.
- faire la distinction entre produits de consommation culturelle et œuvres d'art,
- avoir une approche sensible de la réalité,
- **être éduqué aux médias et avoir conscience de leur place et de leur influence dans la société,**
- **avoir une vie culturelle personnelle et cultiver une attitude de curiosité.**
- **Etre autonome et ouvert à l'initiative.**

« La **culture humaniste** contribue à la formation du jugement, du goût et de la sensibilité. Elle enrichit la perception du réel, ouvre l'esprit à la diversité des situations humaines, invite à la réflexion sur ses propres opinions et sentiments et suscite des émotions esthétiques. Elle se fonde sur l'analyse et l'interprétation des textes et des œuvres d'époques ou de genres différents. **Elle repose sur la fréquentation des œuvres littéraires (récits, romans, poèmes, pièces de théâtre), qui contribue à la connaissance des idées et à la découverte de soi.** Elle se nourrit des apports de l'éducation artistique et culturelle. » Extrait du décret du 11 juillet 2006.

et les items du Brevet Informatique et Internet :

Chaque élève doit être capable de :

- respecter les règles, notamment le règlement intérieur de l'établissement,
- communiquer et de travailler en équipe, ce qui suppose savoir écouter, faire valoir son point de vue, négocier, rechercher un consensus, accomplir sa tâche selon les règles établies en groupe,
- évaluer les conséquences de ses actes : savoir reconnaître et nommer ses émotions, ses impressions, pouvoir s'affirmer de manière constructive,
- connaître les règles de la vie collective et comprendre que toute organisation humaine se fonde sur des codes de conduite et des usages dont le respect s'impose,
- savoir ce qui est interdit et ce qui est permis,
- prendre conscience de la contribution nécessaire de chacun à la collectivité, du sens de la responsabilité par rapport aux autres (respect de soi, des autres, des locaux, du matériel).

En fin de semestre et d'année, l'action est évaluée par les enseignants et les élèves selon les critères ci-dessous :

- **Le nombre d'élèves volontaires :** environ 15 élèves par heure de travail, parfois plus lors des heures de permanence.
- **Le public présent lors des représentations.** Forte présence des familles aux côtés de leurs enfants.
- **L'impact dans les disciplines concernées :** progression positive des élèves en atelier mais également en cours et dans la vie scolaire. L'investissement des élèves dans les disciplines concernées par l'action et dans le projet lui-même est remarquable. Ce projet a donné une

cohésion très positive aussi bien dans la classe de 5^{ème}4 que pour les élèves de l'atelier issus de différentes classes de 5^{ème}.

VII PERSPECTIVES

Le dossier de renouvellement de l'atelier est en cours de rédaction. Reconduit depuis 5 ans, cet atelier propose de nouvelles rencontres, de nouveaux dispositifs. Ces changements évitent la routine qui finirait pas lasser les enseignants et élèves acteurs de ces projets.

Ce qui reste d'année en année, c'est la volonté de faire rencontrer élèves et intervenants (artistes, webmaster de centres d'art, médiateur culturel...), de travailler avec le volontariat et les envies de chacun, enseignants et élèves, de donner aux réalisations une dimension artistique de qualité et de rayonner sur un public aussi large que possible (élèves, parents, personnels du collège...).

Depuis l'an dernier, les dispositifs de présentation et/ou d'exposition des réalisations des élèves visent également à les décrocher de leur écran individuel d'ordinateur pour que leurs réalisations numériques entrent dans une sphère scénique, accessible à un public de plus en plus nombreux.

VIII TRANSFERT/ DIFFUSION

Les actions décrites ici peuvent être transférées soit dans le cadre d'atelier, soit dans le cadre de dispositifs d'accompagnement culturel, voire dans le cadre d'enseignement disciplinaire.

Grâce au journal de bord et à ce document accessible en ligne sur le site du PASI, référencé sur le site d'arts plastiques académique, il est sûr que les dispositifs et outils décrits ici peuvent être transférables à d'autres établissements.

Par exemple, la partie concernant l'apprentissage de l'anglais peut inspirer d'autres collègues. Le système du CMS employé ici peut être utilisé comme cahier d'arts plastiques numérique par des élèves volontaires disposant d'une connexion Internet.

Le travail complémentaire d'animation et de vidéo ne vient pas seulement illustrer les textes des fables mais surtout propose un univers plus large. Il invite à engager un processus de comparaison entre texte et image, travail pouvant être mis en place dans le cadre des programmes d'arts plastiques.

Quelques précautions s'imposent cependant. Les conditions favorables sont à prendre en compte car de tels dispositifs, même avec la meilleure volonté du monde ne sont ni applicables à tous les établissements ni à tous les publics élèves. Cependant, les données exposées peuvent être adaptées, réajustées en fonction de l'environnement de chacun.

En tant qu'Interlocuteur Académique en Nouvelles Technologies pour les arts plastiques (IANTE), [Mme Bourdenet](#), peut aider et conseiller les collègues souhaitant s'inspirer de ce dispositif.

Cette action peut être incluse dans les expérimentations du groupe de recherche arts plastiques et TICE, constitué cette année et reconduit l'an prochain. Le transfert est possible dès lors qu'un maximum de collègues a connaissance de cette action. Elle peut donc être également relatée sur le site académique des arts plastiques et référencée sur Educnet grâce à une fiche [Edubase](#).

IX ANNEXES ET DOCUMENTS

Utilisés au cours de l'action

- **Liste des élèves inscrits en atelier venant tous les vendredis de 8 h 30 à 9 h 30 :**

5°4 : D. Alexandre, G. Thomas, B. Clara, M. Camille, R. Eva, R. Pauline, L. Chloé, P.

Morgane, L. Morgane, C. Quentin

5°2 : D. G. Jonathan, C. Angélique, C. Virginie, S. Camille, D. Mélanie

Créés au cours de l'action

- CMS sur <http://www.profartspla.info/college/cmsmadesimple/>
- Répartition lors des quatre demi-journées avec le second intervenant :
- Autorisation de diffusion des photographies : rendue par **tous** les parents d'élèves de 5°4

Demi-journées d'atelier banalisées

Les 11 et 12 juin de 8 h 30 à 12 h 30

La classe de 4^{ème}7 est divisée en 2. G1 du début de la liste à K... / groupe 2 de K... à la fin de la liste.

Les élèves de 5^{ème}4 de l'atelier (groupe de Mme Thiébaud) : B, C, D, G, L, L, M, P, R et R.

Emploi du temps des élèves de 4^{ème}7 :

mercredi 11/06

8h30 – 9h30 groupe 1 salle 106 avec intervenant / groupe 2 cours habituels
9h30 – 10h20 groupe 1 salle 106 avec intervenant / groupe 2 cours habituels
10h30 – 11h30 groupe 2 salle 106 avec intervenant / groupe 1 cours habituels
11h30 – 12h30 groupe 2 salle 106 avec intervenant / groupe 1 cours habituels

jeudi 12/06

8h30 – 9h30 groupe 2 salle 106 avec intervenant / groupe1 cours habituels
9h30 – 10h20 groupe 2 salle 106 avec intervenant / groupe 1 cours habituels
10h30 – 11h30 groupe 1 salle 106 avec intervenant / groupe 2 cours habituels
11h30 – 12h30 groupe 1 salle 106 avec intervenant / groupe 2 cours habituels
Emploi du temps des élèves de 5[°]4 - groupe de Mme Thiébaud

mercredi 11/06

8h30 – 9h30 avec Mme Féring et l'intervenant en salle 106
9h30 – 10h20 cours habituels avec Mme Bourdenet + G1 avec intervenant
10h30 – 11h30 cours habituels
11h30 – 12h30 cours habituels

jeudi 12/06

8h30 – 9h30 avec intervenant en salle 106 et Mme Féring
9h30 – 10h20 groupe atelier avec l'intervenant (le reste de la classe a cours en musique)
10h30 – 11h30 groupe atelier et non allemand (Bi) avec l'intervenant en salle 106 (Cours de Mme Breuzin habituels maintenus)
11h30 – 12h30 pause méridienne (repas) : les élèves volontaires peuvent passer en 106 pour voir l'évolution du travail.

copie P, PA, CPE, collègues concernés, assistants éducation.

Demi-journée de travail en atelier :

Objectif : rendre compte sous forme de site internet de trois actions qui se sont déroulées au collège

- Action 1 spectacle sur les fables
- Action 2 réalisations de fables en diaporama en anglais
- Action 3 mise en ligne des actions 1 et 2 avec l'aide d'un intervenant

Tous les documents à exploiter sont sur le serveur du collège : dans G > 4gr7 > travail > apl. Les productions sont à déposer au même endroit.

Groupes de travail 4°7 et 5°4 :

Les élèves de 5°4 expliquent aux élèves de 4°7 le déroulement de leurs répétitions, préparations et spectacle ainsi que leurs fables.

Les élèves de 4°7 résumant les informations données par l'intervenant et ce qu'ils feront durant ces 2 demi-journées.

Déroulement mercredi matin :

- la classe de 4°7 est divisée en 2 : groupe 1 du début de la liste à K. + groupe 2 de K. à la fin de la liste
- les élèves de 5°4 de l'atelier + groupe de Mme Thiébaud : B., C., D., G., L., L., M., P., R. et R..

8h30 – 9h30 groupe 1 salle 106 avec intervenant + 5°4 et Mme Féring / groupe 2 cours habituels : présentation de l'intervenant (étude, activités, métier...) + visionnage des photographies et diaporamas sur le réseau

9h30 – 10h20 groupe 1 salle 106 avec intervenant + 5°4 et Mme Bourdenet / groupe 2 cours habituels : les 5°4 expliquent leurs actions, les élèves de 4°7 prennent des notes.

10h30 – 11h30 groupe 2 salle 106 avec intervenant (sans les 5°4) / groupe 1 cours habituels : travail sur les photographies (Photofiltre ou The Gimp) et comment mettre en page images et textes dans un document Open Office Impress (diaporama) + lien vers le site du collège ? Produire quelques pages avec les images sur le réseau, les notes de l'autre groupe, des légendes pour chaque image en bilingue, des fonds de page...

11h30 – 12h30 groupe 2 salle 106 avec intervenant (sans les 5°4) / groupe 1 cours habituels : idem que l'heure précédente.

A faire par les élèves de 5°4 et à transmettre aux élèves de 4°7 : DESCRIPTION DES ACTIONS, RAPPEL DU CONTEXTE (conditions de travail), REGARDS SUR L'ACTION : qui ? Quand ? Où ? EVALUATION DE L'ACTION : Prévoir un sondage pour les élèves, leurs parents et les partenaires adultes (enseignants, intervenants...), DIFFUSION : sous quelles formes ? + Droit à l'image : autorisations à commenter et à distribuer

Etapes pour jeudi 12 / 06 / 08

- Comment retoucher les images ?

Dans **Photofiltre** ou **The Gimp** (démarrer > arts plastiques) : recadrer la photo, lui ajouter un cadre, une ombre...

- Où écrire les légendes en français et en anglais ?

Dans Open Office Texte, puis en copier-coller sur le CMS.

- Qu'est-ce qu'un CMS ?

Un portail que je vous ai mis en ligne pour vous permettre de vous connecter avec comme identifiant : *****/ mot de passe : *****

Quand vous serez connectés, vous pourrez administrer ce CMS à votre convenance, ajouter du texte et des photos... comme sur un Blog.

- Où trouver votre CMS : sur <http://www.profartspla.info/> puis portail de l'atelier : 5°4 et 4°7

Où trouver les images, photos, diaporamas... ? sur le CMS

- <http://www.profartspla.info/college/cmsmadesimple/admin/login.php> puis identification et gestionnaire d'images ou de fichiers (pour les diaporamas et animations)
- Où trouver les textes que les élèves ont appris ? sur les photocopies.

L'auto-analyse culturelle : L'exemple du jugement de l'architecture moderne
--

Nom : Prénom : Classe :

- 1) Selon toi, pourquoi est-il important de conserver de beaux bâtiments anciens ?
- 2) Penses-tu que si l'on protège (*contre les dégradations, les destructions*) les bâtiments anciens, on doit faire de même pour les bâtiments dans lesquels on vit, on travaille, on va à l'école ? oui non je ne sais pas Pourquoi ?
- 3) Parmi ces bâtiments, quels sont selon toi ceux construits au XX^e siècle ?
- la gare de Metz
 - la caserne des pompiers de Metz
 - les immeubles de Borny
 - la cathédrale de Metz
 - le quartier de la gare à Metz
 - l'église Sainte-Thérèse (près de l'Hôpital Bon Secours, ou du Lycée Louis Vincent) à Metz
- 4) Trouves-tu « normal » de faire visiter une usine, un fort de la Deuxième Guerre mondiale, un immeuble moderne construit par un architecte très connu ?
oui non je ne sais pas pourquoi ?
- 5) Penses-tu qu'il faut le « **mettre en valeur** » et réaliser à l'intérieur des expositions, des concerts, etc. ? oui non je ne sais pas pourquoi ?
- pour mieux connaître l'histoire du bâtiment
 - pour mieux l'apprécier ou l'aimer
 - parce qu'on ne sait pas que ce bâtiment a de l'importance
 - parce qu'il faut faire « vivre » un bâtiment en l'animant
 - pour montrer aux gens qu'il n'y a pas que « l'ancien » qui existe
 - pour développer le tourisme d'une ville, d'une région
- 6) Crois-tu qu'un bâtiment du XX^e siècle est aussi intéressant qu'un bâtiment plus ancien ? (Renaissance, XVIII^e siècle, etc.) oui non je ne sais pas
- 7) Sur quel(s) critère(s) peut-on dire qu'un bâtiment construit il y a quelques décennies est aussi important (ou utile, ou beau) qu'un bâtiment construit il y a cent, deux cents ou trois cents ans ?
- parce qu'il est la « continuité » de l'histoire de l'architecture
 - parce qu'il est utile pour nous comme les anciens bâtiments l'ont été pour nos ancêtres
 - parce que l'architecte peut être un personnage très connu
 - parce qu'il est utile à la vie de tous les jours (La Poste, une banque, une usine...)

Tu peux écrire ici les choses que tu voudrais dire sur l'architecture moderne :

Demi-journée d'atelier artistique

(Corinne Bourdenet, Marguerite Féring et Laurent Martin Schmit, intervenant)

20 et 23 juin de 8 h 30 à 12 h 30

Elèves concernés

« 5°4 groupe atelier » (B., C., D., G., L., L., M., P., R. et R.) et 4°7 en 2 groupes

Groupe 1.		Groupe 2.	
C.	Jordan	K.	Pierre
D.	Mélanie	M.	Harold
G.	Clément	M.	Florine
G.	Bastian	M.	Aurélie
G.	Lucas	G.	Kilian
G.	Aurégane	R.	Quentin
P. I.	Kévin	S.	Johann
G.	Luc	S.	Corentin
I.	Cynthia	T.	Aurélien
J.	Sandrine	T.	Quentin
K.	Sébastien	T.	Apolline
R.	Amandine		

Emploi du temps des élèves de « 5°4 groupe atelier » :

20 et 23 juin : 8 h 30 à 10 h 20 en salle 106

Le reste de la classe a cours comme d'habitude.

Emploi du temps des élèves de 4°7 :

20 et 23 juin : 8 h 30 à 10 h 20 groupe 1 en salle 106 (le groupe 2 en cours)

20 et 23 juin : 10 h 30 à 12 h 30 groupe 2 en salle 106 (le groupe 1 en cours)

Nom et adresse de l'établissement : collège Paul Verlaine, 7 rue du Bourdon, 57000 Metz

Date : 11/06/08

Madame, Monsieur,

À l'occasion de **Patelier artistique** auquel votre enfant a participé, il a été pris en photo ou filmé et nous souhaitons faire figurer sur le site de l'établissement (via un blog ou le site d'arts plastiques) son image en illustration dans la page relatant cette activité.

Cette image sera accompagnée d'une légende ne communiquant aucune information susceptible de rendre identifiable l'enfant et sa famille, dont le nom ne sera de toute façon pas employé.

En cas de refus de votre part, la photo ou vidéo ne figurerait dans la page en question qu'en rendant votre enfant impossible à identifier (gommage des traits du visage par un logiciel de retouche d'images).

Je vous remercie de me confirmer votre approbation sur l'utilisation de cette photographie dans les conditions précisées ci-dessus, en me renvoyant le coupon ci-joint daté, signé et portant la mention « lu et approuvé, bon pour accord ».

- ✂ - - - - -

Coupon à rapporter rapidement à Mme Bourdenet :

« lu et approuvé, bon pour accord »

Je, soussigné, père / mère / tuteur de l'élève

.....,

de la classe de, autorise la publication sur le site Internet de l'établissement de la photo représentant mon enfant, prise au cours de l'atelier artistique.

À, le

SIGNATURE DES PARENTS :