PROJET TRAAM

HISTOIRE DES ARTS 2018

« le musée dont vous êtes le guide »



Clarisse Evrard (professeur de français, latin)

Sébastien Lambert (professeur d'histoire géographie)

CREATION D'UNE MEDIATION DOCUMENTAIRE AUTOUR D'UNE ŒUVRE

But : permettre aux élèves de « s'approprier » un lieu de culture, une structure muséale... ou leur permettre de s'approprier une œuvre.

(travail au « long cours » sur l'ensemble d'une période)

I/ <u>Quelques remarques préalables.</u>

II/ Principes et contextes d'usage possibles

III/ <u>Réalisations et questions techniques (tutoriels).</u>

Tutoriel Inklewriter / Tutoriel Caricatool

I / QUELQUES REMARQUES.

- Il ne s'agit pas à proprement-parler d'un scénario pédagogique, mais bien plus de la description de modalités de travail numérique de l'élève dans sa rencontre « sensible » avec l'œuvre ou avec un lieu culturel.
- Cette réflexion (et les exemples proposés) sont donc transférables sur des périodes du programme d'histoire des arts différentes et sur des types d'œuvre différentes. Il s'agit ici de proposer des idées de réalisations numériques, avec des outils adaptés à un usage scolaire, gratuit et facilement déployable en contexte pédagogique.
- Autant que possible les exemples d'œuvre utilisée seront tirés des ressources d'Eduthèque, afin de régler la question de l'utilisation pédagogique de celles-ci. Il s'agira également de faire de ce portail une référence connue des élèves.
- Cette proposition de travail s'insère dans les programmes d'histoire des arts.
 Elle vise notamment à rendre efficiente un type d'activité préconisée. Elle permet également de mettre en œuvre des compétences travaillées préconisées par ce programme.

Source : <u>http://www.cndp.fr/portails-</u> <u>disciplinaires/fileadmin/user_upload/arts/histoire_des_arts/Histoire_des_arts</u> <u>cycle_4_B.O._26.11.15.pdf</u>

EXTRAIT DES PROGRAMMES

(...) L'élève médiateur et passeur de connaissances :

« Créer, individuellement ou collectivement, des formes numériques courtes rendant compte de manière imaginative d'un événement, d'une expérience artistique, de la rencontre d'une œuvre d'art ou d'un espace patrimonial : micro-fictions, mises en scène graphiques de documents numérisés, notices appelables par QR-codes, etc ».

Compétences travaillées et adéquation au socle :

• Décrire une œuvre d'art en employant un lexique simple adapté. Domaines 1 et 5.

• Rendre compte de la visite d'un lieu de conservation ou de diffusion artistique ou de la rencontre avec un métier du patrimoine. *Domaines 1, 2 et 5.*

I/ PRINCIPES.

Quelques contextes possibles pour utiliser Inklewriter ou caricatool :

- De retour de la visite d'une structure culturelle, les élèves utilisent un panel de photographies prises durant la sortie. Avec un logiciel dédié ou une application en ligne (Inklewriter ou Caricatool), ils restituent leur rencontre avec le lieu, l'occasion à la fois de remobiliser des connaissances acquises et de proposer aussi leur relecture de cette rencontre (ressentis...).
- Les professeurs proposent aux élèves la découverte <u>en binôme</u> de grandes œuvres connues. Ils proposent d'imaginer une description scénarisée (avec différentes possibilités de choix – façon type « livre dont vous êtes le héros ! ») comme le regard qui se pose sur certains détails, qui navigue dans l'ensemble de l'œuvre.

POSTURES ET TRAVAIL DU PROFESSEUR

- Sélectionner des œuvres emblématiques, se prêtant par la profusion d'éléments à une découverte progressive par le jeu du regard.
- Accompagner l'élève dans la recherche documentaire, la mise en scénario de la découverte visuelle de l'œuvre ou du lieu culturel.
- Laisser une marge d'autonomie suffisante pour ne pas définir à l'avance les conditions de la découverte de l'œuvre. Restaurer la part d'imagination et de créativité des élèves pour les amener à restituer leur découverte du lieu ou de l'œuvre.

TRAVAIL DES ELEVES

- Recherche documentaire sur l'œuvre.
- Réfléchir à une cartographie de la découverte (passage d'un aspect à un autre). Passer par le brouillon papier pour ébaucher le travail.
- Rédiger en imaginant des combinaisons de découverte (pour inklewriter) ... ou en imaginant la narration en BD (pour caricatool).
- Proposer son travail aux autres (« Elève passeur... »)

II/ MODALITES TECHNIQUES

Deux solutions techniques parmi d'autres : inklewriter et caricatool.

UNE APPLICATION EN LIGNE GRATUITE INKWRITER

L'outil dispose d'une vidéo de présentation :

<u>https://www.inklestudios.com/inklewriter/</u>. Il est facile de le prendre en main même si l'interface est intégralement en anglais. Il permet de « storyteller » sur le principe des « histoires dont on est le héros ». Ainsi, il est possible d'établir des navigations différentes dans l'œuvre ou le lieu.

Une description détaillée des possibilités de l'outil est proposée par le blog de Fidel Navamuel : <u>https://outilstice.com/2016/05/inklewriter-creer-des-histoires-</u> <u>interactives/</u>

✤ Voir le tutoriel proposé en <u>annexe 1.</u>

UN LOGICIEL TELECHARGEABLE EN LIGNE : CARICATOOL

L'outil permet, facilement, de réaliser de véritables bandes-dessinées à partir de photographies. Les élèves s'emparent facilement des principales fonctionnalités de caricaturool, qui leur permet, sans être trop chronophage, de réaliser différentes planches.

Pour se convaincre de la facilité d'emploi, vous pouvez consulter cette vidéo expliquant les principales fonctions de l'outil : <u>http://viewpure.com/v-j1a9p6r9U?start=0&end=0</u>

✤ Voir le tutoriel proposé en <u>annexe 2</u>.

ET DANS L'AVENIR, D'AUTRES SOLUTIONS ?

D'autres pistes sont envisageables avec le matériel des élèves, dans la mesure où le contexte d'établissement permet, selon l'adage du BYOD (« Bring your own device ») ou AVAN (« Avec vos appareils nomades »), l'usage de ce matériel.

Ainsi les narrations multimédias (du type storify -qui, par ailleurs, a fermé son service en mai 2018-) seront des possibles à l'avenir. Framasoft, concepteur d'application libre, mène une réflexion sur ce sujet à travers son projet : <u>https://framastory.org/</u>

Annexe 1 : tutoriel de l'application inklewriter :



4. Pour une vue d'ensemble des « options » possibles	Map - Section 1	
La fonction « Map » permet de visualiser les liens et les interactions crées dans le livre dont vous êtes le héros.	A gacht, is mode des formers darst Bright des des services Bright des	
5. Partager son travail		•
A la fin du travail, cliquer sur « share » et copier-coller l'adresse internet dans un document pour la conserver.	Lutorial share ? Test CE Section 1 2 losso carde (aplice 4, carline 2)	
Le travail de l'élève est donc directement consultable en ligne.	Share 'Test' Share this unique URL to let others read your story. Ittp://writer.inklestudios.com/stories/m53c Choose the Release option below to publish your story online at textradventures.could: Wanto publish your story for Kindle? End out how Okay Release	

Annexe 2 : tutoriel de l'application caricatool :



Annexe 3 : quelques captures d'écran du « rendu » avec Inklewriter

