Fin de cycle 4 - Élaboration d’un dispositif d’installation numérique par groupe de 3 à 4 élèves autour de la retranscription d’un souvenir.

Retour d'expérience

Mon point de vue, ton point de vue

Les élèves conçoivent la projection d’une image fixe ou animée dans un espace de la salle. Chaque élève doit prendre place au sein de son groupe en contribuant à l’élaboration du projet par des techniques traditionnelles et numériques en fonction de ses capacités propres.

La séquence se déroule dans une classe de 18 élèves. Elle se déroule en deux étapes : "1) un lieu, un souvenir" et "2) projection du souvenir".

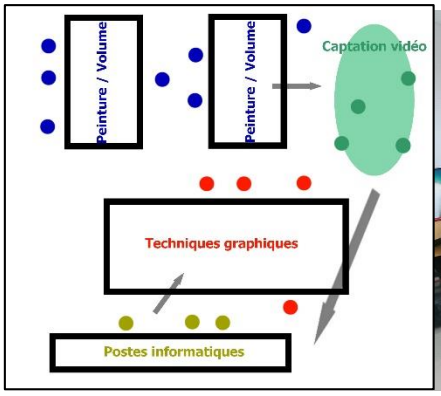
La première étape du travail, "un lieu, un souvenir" permet le repérage par le professeur des élèves autonomes et de ceux qui auront besoin d'être guidés dans leur travail.

Il s'agit de la réalisation d'une image collective à partir d'un souvenir commun.

Lors de cette étape, les élèves en projet choisissent déjà des techniques, des médiums et des formats très divers : peinture, photomontages numériques ou traditionnels, vidéo, dessin...

La stratégie de différenciation choisie pour cette séquence tient dans le choix donné aux élèves de leurs outils et techniques en fonction de leurs niveaux de maîtrise et de leurs affinités. En fin de cycle 4, les élèves ont des pratiques de prédilection et sont capables de faire des choix en fonction de leurs intentions.

Organisation matérielle : La salle est organisée en cinq espaces de manière à faciliter ces différentes pratiques : tables en îlots et séparation des espaces en fonction des techniques travaillées.



Lors de la seconde étape : "projection du souvenir", les élèves en difficulté pour concevoir la projection de l'image dans l'espace de la salle se voient proposer une activité annexe qui questionnera la problématique de la séquence sous un autre angle.

La diversification de l'activité sert donc des objectifs communs et complémentaires, et enrichira les questionnements lors de la verbalisation. Les œuvres de référence des deux activités dialogueront donc pour faire émerger du sens de la problématique commune.

En effet, il est demandé aux élèves de prendre des photographies noir et blanc de lieux vides du collège. C'est l'occasion de revoir avec eux les notions de cadrage, de point de vue et de composition.

L'objectif est d'en réaliser ensuite des agrandissements grâce à la technique de la mise aux carreaux.

La confrontation de ces images graphiques avec les projections numériques des souvenirs des autres groupes permet de soulever les questions d'espaces habités et inhabités, de la trace et de la mémoire comme manière d'investir un lieu, de l'image objective et subjective.

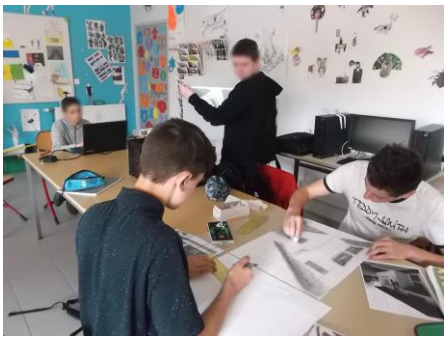
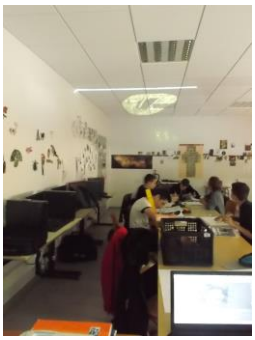
Les élèves réalisent qu'une représentation ne peut se limiter à un enregistrement neutre de la réalité mais que la technique (dessin), et le médium (fusain) donnent déjà une expressivité à leur travail, en faisant ainsi une image personnelle.

L'installation matérielle de la projection dans l'espace de la classe est un moment de tâtonnement pour les élèves, qui confrontent leurs productions numériques à l'espace réel.

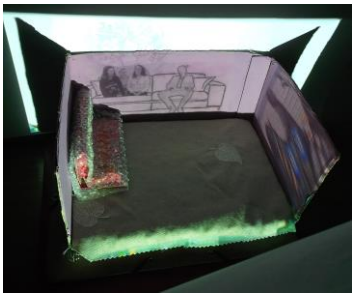
Ne pouvant permettre aux élèves de projeter leurs images dans l'ensemble de l'établissement, la salle de classe devient le lieu des essais de projection en même temps qu'elle reste l'atelier des élèves travaillant à la mise aux carreaux.

La contrainte de la pénombre et le nombre limité de vidéoprojecteurs mobiles pousse un groupe à utiliser le TBI pour faire avancer son projet.

Le seul groupe d'élèves qui a choisi de travailler en Vidéo Mapping (utilisation du logiciel *HeavyM*) trouve des solutions pour ne pas plonger la classe dans l'obscurité, créant un écran temporaire qui permet les réglages de la zone de projection.

Deux groupes d'élèves, ayant convoqué dans leurs souvenirs à des lieux autres que la salle d'arts plastiques, ont recréé pour leur zone de projection des espaces sous forme de maquette.



Le moment de restitution des productions est l'occasion de mettre en regard le résultat des deux activités dans un dialogue riche de sens. Les captations photographiques et filmées permettent aux élèves de garder une trace du corpus des productions de la classe, et permettent une diffusion numérique par le biais de l'Espace Numérique de Travail.

Le bilan de la séquence met en avant la nécessité de disposer d'un nombre suffisant de vidéoprojecteurs mobiles pour ce projet.

Cette séquence requiert un temps important de préparation de l'enseignant (logiciel *Heavy M*) mais également un nombre de séances allant de quatre à six, afin que tous les élèves voient leurs projets aboutir.

La concentration des élèves en un lieu unique pose également le problème de l'obscurité recherchée pour la projection numérique, mais qui gêne élèves utilisant des techniques traditionnelles.

Cette proposition a cependant permis aux élèves de faire des choix justifiés quant aux techniques et médiums choisis, affirmant ainsi une pratique artistique personnelle incluant le numérique. La pédagogie de projet a ainsi permis aux élèves de s'investir à la hauteur de leurs capacités sans les limiter.

La diversification proposée par l'activité annexe a valorisé les élèves ayant des difficultés, leur permettant d'approfondir des techniques graphiques, de concevoir des images d'une grande qualité et de donner à voir leurs productions qui entrent en dialogue avec les productions numériques en les enrichissant.