



» L'école change avec le numérique »
#EcoleNumerique

Cette lettre Edu_Num propose des retours d'usages du numérique qui accompagnent une éducation artistique et culturelle. Les démarches sont construites sur des projets pluridisciplinaires qui ouvrent à la diversité des domaines artistiques et qui consolident les acquis des apprentissages fondamentaux.

ACTUALITÉS

Repenser la forme scolaire à l'heure du numérique

Ce rapport de l'inspection générale cherche à caractériser les grandes tendances et évolutions des pratiques pédagogiques liées à l'introduction des outils numériques dans les classes. Il propose des exemples d'expérimentations et de réussites et fait sept recommandations pour faire du numérique une opportunité pour faire évoluer la forme scolaire et améliorer la qualité et l'équité du système éducatif.



Évaluation en mathématiques en fin d'école primaire

La DEPP publie un dossier détaillé sur l'analyse des résultats de l'évaluation des compétences et des connaissances en mathématiques réalisée sur un échantillon représentatif d'élèves de CM2. Une partie de ce dossier est consacrée à l'analyse des spécificités de l'évaluation sur support numérique.



Développement professionnel

La rubrique actualité de la dernière lettre Edu_Num *M@gistere* propose des modules de formation et d'échanges sur la nouvelle plateforme : formations *La main à la pâte* ; formation en mathématiques pour les enseignants de CM1 et CM2 ; espace départemental de développement professionnel réservé aux enseignants de CP et à leurs formateurs ; nouvelle collection *Focus* qui regroupe des modules de formation traitant d'un point précis des programmes.

m@gistere



Des ressources pour la dyslexie et la dyspraxie

La lettre thématique *Handicap et numérique* de novembre présente des ressources numériques pour aider les enseignants dans leurs pratiques pédagogiques envers les élèves porteurs de troubles. Elle vise notamment la dyslexie et la dyspraxie.



NOUVEAUTÉS DANS LES SERVICES NUMÉRIQUES

Soutenir le parcours culturel et artistique avec Éduthèque

éduthèque

Pourquoi et dans quels contextes les images sont-elles produites ? Comment sont-elles diffusées ? Comment changent-elles notre façon de voir le monde ? La plateforme *Ersilia* incite à établir des liens entre différents types d'images (art, presse, science, publicité...) issus de différents contextes (presse, internet, musée, salle de projection, espace public...). Elle propose notamment des clés d'analyse pour saisir les enjeux et les bouleversements qui traversent notre société.



Le site.tv met à disposition gratuitement de nombreuses ressources dédiées à l'art et au décodage d'œuvres classiques et contemporaines, en particulier dans ses rubriques *1 minute au musée* et *le musée amusant*.

Le Centre Pompidou propose plus d'une centaine de dossiers pédagogiques qui illustrent des démarches d'artistes et de mouvements artistiques. Il publie également chaque semaine la websérie *Mon œil*. De courtes vidéos sur des thématiques artistiques sont spécialement conçues pour les enfants à partir de 5 ans.

Le site *Panorama de l'art* propose des reproductions d'œuvres qui couvrent tout le champ de l'histoire de l'art, de la préhistoire jusqu'à nos jours dans des domaines aussi diversifiés que l'architecture, la sculpture, la peinture, le vitrail, la tapisserie.

Histoires vraies, contes et anecdotes introduisent de façon ludique les œuvres du musée du Louvre dans la série *Le Louvre raconté aux enfants*.

Dans la collection *Question d'enfants*, des spécialistes du Louvre répondent aux questions d'élèves sur une dizaine d'œuvres.

La Philharmonie de Paris met à disposition des ressources musicales : enregistrements de concerts, guides d'écoute multimédia, fiches pédagogiques illustrées d'extraits audio et vidéo.

Concevoir des séances avec Musique Prim

Un parcours de 45 minutes en auto-formation est disponible dans l'espace *M@gistere*. Cette ressource est dédiée à l'éducation musicale pour les enseignants, les formateurs et les corps d'inspection du 1er degré. Elle propose une offre légale d'œuvres à écouter et à chanter accompagnées de supports pédagogiques conçus pour enrichir les parcours d'éducation artistique et culturelle et enseigner l'histoire des arts.

Musique Prim
Pour concevoir la séance
et découvrir, travailler autour de l'œuvre primaires



Une bibliothèque numérique européenne

Le projet *Europeana* met à disposition un patrimoine de ressources culturelles. Il s'agit de rendre accessibles des œuvres numérisées et de les partager à l'aide d'un réseau d'acteurs et d'institutions culturelles.

Cette bibliothèque numérique européenne est organisée en plusieurs collections et rassemble près de 55 millions d'œuvres d'art, d'objets, de livres, de vidéos et de sons.

Europeana
collections



RETOURS D'USAGES POUR ENSEIGNER AVEC LE NUMÉRIQUE

Art, langage et numérique

Des élèves de maternelle et de CM2 sont associés en binôme pour réaliser une présentation de portraits à partir d'observations menées sur des œuvres de Picasso. Des enregistrements sonores accompagnent un diaporama où le langage est mobilisé en particulier par les élèves de maternelle.



Les Racont'arts : arts visuels, numérique et maîtrise de la langue

En s'inspirant de l'émission *d'Art d'Art*, chaque classe participante réalise un film à l'aide d'un appareil photo numérique ou d'une tablette. Ce projet renforce les compétences des élèves en maîtrise de la langue orale et écrite et favorise leur prise de conscience des enjeux citoyens de l'usage de l'informatique et de l'internet.



Réaliser un film d'animation

Ce scénario développe quatre étapes de la création d'un film d'animation : l'écriture, la fabrication des éléments du film, le tournage et le montage. Il met en œuvre un projet d'écriture interdisciplinaire, adapté à chaque cycle. L'expression orale des élèves est également sollicitée dans les productions mises en ligne



Des images animées pour une éducation à l'image

En s'inscrivant dans un projet collectif, les élèves explorent la diversité des pratiques liées au film d'animation et accèdent à la compréhension des images animées en réalisant eux-mêmes. Ce support les amène également à s'approprier des techniques de productions écrites et orales (synopsis, story-board, générique, commentaires, dialogues enregistrés...).



Pixel Art : une fresque de post-it

Les élèves construisent des figures géométriques à l'aide d'un logiciel. En s'inspirant de ces images numériques, les élèves composent des fresques pixélisées en assemblant des post-it monochromes. Les connaissances en géométrie sont mobilisées et les outils informatiques se mettent au service de la pratique des arts plastiques.



Découverte d'une œuvre et écriture d'un dialogue

La reproduction d'une œuvre de George de La Tour, disponible sur le portail Éduthèque, est projetée sur un TNI. Un jeu de cache incite à la découverte de la scène à partir de l'observation de détails et de formulation d'hypothèses argumentées. La découverte de l'œuvre et de l'artiste est suivie par l'écriture d'un dialogue, sous forme de BD, entre les personnages représentés sur le tableau.



Culture littéraire et artistique avec un guide d'écoute interactif

La démarche mise en œuvre vise à découvrir un extrait de *L'Apprenti sorcier*. Le guide d'écoute interactif disponible sur *La Philharmonie de Paris* favorise une écoute active qui permet une première analyse du poème symphonique de Dukas. Avec l'étayage proposé, les élèves de cycle 3 accèdent à la compréhension d'un texte complexe.



Adaptation d'un album jeunesse en film d'animation

Une classe de cycle 2 adapte un album de littérature de jeunesse en réalisant un film d'animation. En lien avec le péricolaire, les élèves participent aux différentes phases de la production : décor, personnages, story-board, sonorisation, montage vidéo... Ce projet collectif mobilise également tout au long de sa réalisation des compétences d'expression orale, de lecture à voix haute et de mémorisation.



Art contemporain et réalité augmentée

Ce projet collaboratif est mené dans le cadre d'une liaison école-collège et d'un partenariat avec le centre d'art contemporain de Saint-Gaudens. Il permet aux élèves d'imaginer et de concevoir des ressources à destination des visiteurs. Des outils numériques sont utilisés pour effectuer des recherches, créer des univers sonores, transformer des images, inventer des récits... Une fois terminées, toutes les ressources sont produites en réalité augmentée pour accompagner la visite de l'exposition.



Des ressources artistiques mutualisées sur un mur collaboratif

Dans les Deux-Sèvres, les conseillers départementaux en arts visuels et en éducation musicale mettent à disposition des enseignants un mur collaboratif avec des ressources et des pistes d'activité pour la mise en œuvre de rituels artistiques.

