

# TraAM arts plastiques



Mobilités des outils numériques et des élèves  
dans les apprentissages en arts plastiques

## Synthèse nationale

<https://eduscol.education.fr/document/53859/download>

PRESENTATION / PRODUCTIONS ACADEMIQUES / PLUS-VALUES PEDAGOGIQUES DES TRAVAUX / PARCOURS DE FORMATION

## Projet de notre académie

**Comment les outils numériques peuvent hybrider/mixer/enrichir la réalité**

S'appuyant sur le réseau des e Lab de l'académie et les outils numériques innovants qu'ils mettent à disposition des équipes pédagogiques, cette expérimentation vise à la conception, la création, l'expérimentation et la mise en valeur (expositions, diffusion, publication) de projets pédagogiques permettant de parcourir les nouvelles possibilités de travailler le matériau «réalité» dans une optique de métissage et de partage. En réinventant la cartographie de la réalité, ces projets sont construits pour et avec les élèves. Ils permettront un déploiement de l'espace de la classe et un partage de pratiques à une échelle académique grâce au réseau des e-lab

<https://sites.ac-nancy-metz.fr/arts-plastiques/travaux-academiques-mutualises-traam/>

[Édubase \(education.fr\)](#)

## Websérie GESTE/S

**Témoignages de pratiques numériques renouvelant les gestes des arts plastiques**

Saison 1 « PEINDRE » 4 épisodes : avec la VR / en hybridant / avec les jeux vidéos.

## Projet 2023-2024 : projet flamme olympique

Le GTP *labo arts numérique* souhaite créer un projet qui relie les arts plastiques, le sport et le numérique en se basant sur le réseau des laboratoires numériques et avec l'accompagnement de la DRANE. Ces actions vont se rattacher au passage de la flamme olympique sur le territoire de Forbach le 27 juin 2024 où un événement sera organisé en partenariat avec la DAAC et le CLEMI. L'idée est de capter l'esprit des Jeux Olympiques en proposant un projet au croisement de l'innovation technologique, de l'esthétique plastique dans l'art urbain et du sport.

Un partenariat avec des artistes va permettre **une tournée des labs en amont de l'événement final** pendant laquelle les élèves pourront parcourir une **exposition numérique itinérante** réalisée par les classes des membres du GTP *labo arts numérique* et participer à un **atelier de création artistique** animé par les artistes avec l'application Urban VR, accompagnés par deux artistes graffeurs nancéens, Marti Di Stefano et Deise Mikhail. Cette application permet de produire du street art dans la réalité virtuelle dans la reconstitution du velvet underground de New-York.