

BILAN ACADÉMIQUE DES TRAAM ARTS PLASTIQUES

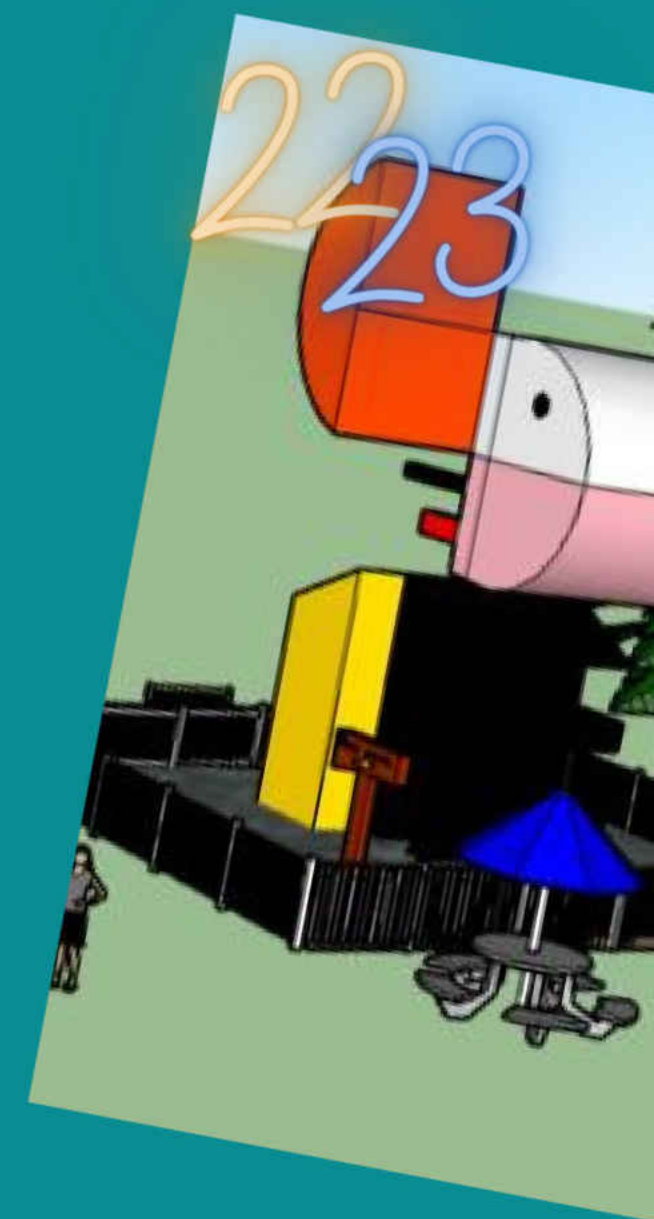
IDENTIFICATION DU GROUPE ACADÉMIQUE

Corrine. BOURDENET Lycée spécialité & option,
Anne LALLEMAND collège
Virginie MAGISTRALI collège
Maud VAGEON collège & option lycée
Michel HOUPERT collège & option lycée

HYBRIDER/MIXER/ENRICHIR LA RÉALITÉ

PRÉSENTATION DU PROJET ACADÉMIQUE

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 répartis sur l'ensemble du territoire.



LIENS AVEC LE CRCN

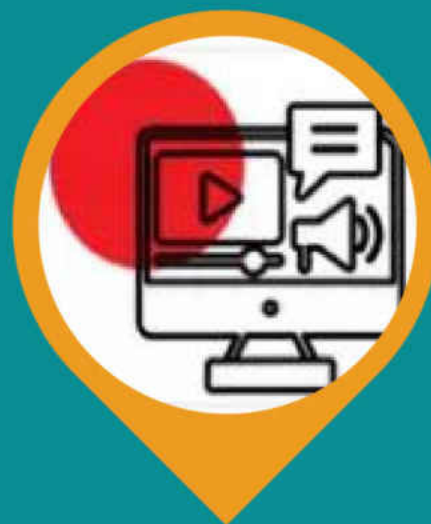


COMMUNICATION & COLLABORATION

Partager et publier Partager et publier des informations et des contenus pour communiquer ses propres productions ou opinions

THÉMATIQUES ASSOCIÉES

Protocoles et modalités de partage ; Applications et services pour le partage ; Règles de publication et visibilité ; Exposition « boule de neige » se déplaçant de lieu en lieu dans l'académie (LAC, labo num, établissements...) en s'enrichissant des travaux des élèves du lieu d'exposition



CREATION DE CONTENUS

Développer des documents multimédias. Développer des documents à contenu multimédia pour créer ses propres productions multimédia, enrichir ses créations textuelles (avec des logiciels de capture et d'édition d'image / son / vidéo / animation...).

THÉMATIQUES ASSOCIÉES Applications d'édition de documents multimédia ; capture son, image et vidéo et numérisation ; interopérabilité ; accessibilité ; droit d'auteur ; charte graphique et identité visuelle Création d'une galerie virtuelle en VR (Oculus Quest 2) ; Exposition hybride (objets réels et objets virtuels) au laboratoire numérique collège Les Hauts de Blémont

Web série Gestes : réalisation d'une vidéo témoignage par professeur sur la production choisie.



ENVIRONNEMENT NUMERIQUE

Evoluer dans un environnement numérique

Installer, configurer et enrichir un environnement numérique (matériels, outils, services) pour disposer d'un cadre adapté aux activités menées, à leur contexte d'exercice ou à des valeurs (avec les outils de configuration des logiciels et des systèmes d'exploitation, l'installation de nouveaux logiciels ou la souscription à des services...)

Utilisation de logiciel : mapping, scan 3d, création de galeries virtuelles, imprimantes 3d





ACADÉMIE
DE NANCY-METZ

Liberté
Égalité
Fraternité

BILAN ACADEMIQUE DES TRAAM
ARTS PLASTIQUES



NOMBRE DE SCENARIO PRODUITS ET TESTÉS

5 projets proposés + des développements à venir : création d'une exposition collaborative et itinérante dans les laboratoires numériques e l'académie / séquences de dessin 3D avec casques VR au sein d'un nouveau labnumérique interdisciplinaire en cours d'achèvement.

OUTILS ET RESSOURCES MOBILISÉS :

Ressources : Vidéos youtube :

<https://youtu.be/bvvy86zvoX4><https://youtu.be/zP9a2k3HTmY><https://youtu.be/OrQUdTT6BHQ><https://youtu.be/OrQUdTT6BHQ>

Padlet http://padlet.com/m_vageon/4S4dela2Dala3Dhttp://padlet.com/m_vageon/4S4dela2Dala3D

<https://www.profartspla.site/wordpress/2023/03/26/sculpter-au-xxieme-siecle/>

<https://www.profartspla.site/wordpress/2023/03/26/sculpter-au-xxieme-siecle/>

Outils : Logiciel de mapping MapMap / vidéoprojecteur / SketchUp / applications SculptGL, Kiri Engine, Spatial / les Netboards des élèves (portfolio numérique pour chaque élève)

LIENS VERS EDUBASE

De la 2d à la 3d, réelle et virtuelle : Appréhender le déploiement d'une forme dans l'espace: <https://edubase.eduscol.education.fr/fiche/21931>

Faire mentir DALI : projet mapping : <https://edubase.eduscol.education.fr/fiche/21932>

Sculpter au XXIème siècle : Sculpter numériquement et exposer des sculptures numériques : <https://edubase.eduscol.education.fr/fiche/21994>

l'exposition de mon vase grec : Installation de travaux en volume dans une galerie virtuelle type Artsteps : <https://edubase.eduscol.education.fr/fiche/22004>

LIENS VERS LE SITE ACADEMIQUE

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



PRODUCTIONS
ACADÉMIQUES

PLUS-VALUES PÉDAGOGIQUES DES TRAVAUX

Faire dialoguer et mettre en résonance les pratiques historiques et les pratiques numériques en arts plastiques, ruptures et continuités

Travailler l'hybridation des techniques et du réel au moyen du numérique

Intégrer le numérique au cœur des projets d'arts plastiques

Appréhender le passage de la 2D à la 3D en réel et en virtuel : les pratiques tridimensionnelles, possibilités créatrices associées

Penser les dispositifs de présentation et de réception dans toutes leurs dimensions, matérielles, culturelle et émotionnelle

Expérimenter l'écart entre réalité et réalité virtuelle

travailler en synergie au sein d'équipements pluridisciplinaires pour un projet au déploiement académique

