

FOCUS - SÉMINAIRE IAN ARTS PLASTIQUES À CAEN - MAI 2024

LES ARTS PLASTIQUES ET LE NUMÉRIQUE DANS L'ÉCOSYSTÈME TERRITORIAL

Le séminaire des interlocuteurs académiques du numérique en arts plastiques a eu lieu le 15 mai 2024 à l'école supérieure d'arts & médias de Caen/Cherbourg (ESAM) et le 16 mai dans les locaux du Fab Lab / Le Dôme (laboratoire local donnant accès des outils de fabrication numérique) pour s'achever par la découverte du 18ème festival « Interstice » consacré aux arts visuels, sonores et numériques.

Ces deux journées riches en échanges ont permis de porter un regard actif, curieux et concret sur les questions posées par les pratiques numériques dans les arts plastiques et plus largement dans l'Éducation Artistique et Culturelle. Ces échanges ont aussi souligné la nécessité « de dialoguer » avec des partenaires locaux afin d'élargir les processus de création et de coopération, en d'autres termes de s'inscrire dans un « écosystème territorial ». Faire réseau peut s'envisager autant au cœur des établissements scolaires qu'avec des structures extérieures, et cela pour continuer à nourrir le regard de nos élèves, sur les différentes réalités de la création artistique et de leurs environnements proches ou distants.

PÉDAGOGIE DE L'ENVIRONNEMENT TECHNOLOGIQUE, TECHNIQUE ET DOCUMENTAIRE EN ARTS PLASTIQUES



La visite des locaux du FabLab « Le Dôme » a offert la possibilité de découvrir différents espaces de recherches partagés mêlant les technologies numériques, l'artisanat et les bricolages savants. C'est un espace « d'imaginaires collectives » et d'innovation ouvert à tous. Il propose des actions de culture scientifique et technique autour de projets réels, et offre la possibilité aux écoles de « former les jeunes au développement de leur futur environnement en s'inscrivant pleinement dans l'Éducation Artistique et Culturelle ».

Ce temps de découverte du Dôme a permis de s'interroger sur la mixité des espaces et des environnements de réflexion et de production, ainsi qu'à l'hybridation des différentes technologies (high-tech /low-tech) dans les processus de création.

>Pour aller plus loin : <https://ledome.info/>

DES DISPOSITIFS SUR NOTRE TERRITOIRE

#FABLABÀLÉCOLE

Le dispositif d'ambition nationale se déploie progressivement depuis 2018, permettant, en milieu scolaire, la diffusion de la culture de fabrication numérique par la diffusion d'un FabLab.

Pour aller plus loin

LE TNE* DU FINISTÈRE

Depuis 2021, le département du Finistère a rejoint le dispositif des *Territoires Numériques Éducatifs** qui permet la mise à disposition d'équipements numériques et de leur accompagnement, de formations adaptées et de ressources pédagogiques.

Pour aller plus loin

LES GALERIES « ARC EN CIEL » 100%EAC

Inscrites dans le dispositif national des E-LRO (*Espace-Lieu de Rencontre avec l'Œuvre*), ces galeries d'établissement invitent à organiser des rencontres régulières avec l'œuvre et avec les artistes, et à présenter les belles réussites des élèves. En cours, des expositions numériques des productions d'élèves sont amenées à circuler dans les établissements.

Pour aller plus loin

LES GALERIES BLEUES

Ouvertes sur les sites internet des établissements scolaires de l'académie, elles valorisent les productions artistiques des élèves réalisées en situations d'enseignement. La cartographie du réseau actif de ces espaces virtuels est accessible par le lien ci-dessous.

Pour aller plus loin

FOCUS - SÉMINAIRE IAN ARTS PLASTIQUES À CAEN - MAI 2024

COMMENT ENSEIGNER LES ARTS PLASTIQUES AVEC LE NUMÉRIQUE ET AVEC L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE ?

Cette question du *comment* reste au cœur de notre pratique professionnelle et est probablement un des moteurs de son évolution. Enseigner avec le numérique, plus précisément, avec l'IA générative n'est pas à aborder uniquement d'un point de vue strictement technologique. Il est important de l'appréhender par les pratiques artistiques pour sonder les questionnements des artistes, afin de l'interroger dans les classes en restant *bien ancré dans nos programmes*.

La question de *l'image*, la *non-photographie*, *l'hybridation* (mixte de pratiques traditionnelle et numérique) et le statut de l'IA comme assistante ont été largement soulevés et échangés lors du séminaire. On peut constater, que la production d'images fixes et animées qu'elle peut générer, se formalise souvent dans une esthétique visuelle de « type photographique », mais il y a probablement d'autres voies à explorer pour concevoir des images assistées par un programme.



Salle de musée générée par SORA OPEN IA (vidéo)

«Il ne faut pas perdre de vue le fait que l'image n'est pas réductible à l'idée de la photo. L'image c'est aussi une image mentale (reconstruction neurologique et cérébrale)».

CHRISTIAN VIEAUX

Inspecteur général de l'éducation, du sport et de la recherche.
Séminaire IAN 15 Mai 2024 - CAEN

Il est probable, prochainement, que les images visibles sur nos écrans soient principalement générées par des IA. Mais l'algorithme, malgré des réalisations généralement stéréotypées, génère encore des « erreurs » (rapport d'échelle improbable, assemblage corporel monstrueux,...) ce qui donne la possibilité d'interroger la notion d'écart entre un référent et sa représentation et d'amener nos élèves à développer leur propre singularité pour déjouer ces stéréotypes et pourquoi pas, amener ces images à se confronter à la réalité. La possible prédominance de ces images est l'une des questions posées, en juin 2024, dans le magazine. [« Le dessous des images »](#) analysant l'IA générative de vidéo «SORA» annoncé en février 2024.

RETOUR SUR LES TraAM 2024 BYOD/AVEC EN CLASSE

BYOD (Bring Your Own Device) ou AVEC (Apportez Votre Equipement personnel de Communication).

ACADÉMIE DE METZ NANCY

Développer différentes formes de récits entre réalité virtuelle, réalité augmentée et réalité mixte.

[Découvrir cette proposition](#)

ACADÉMIE DE TOULOUSE

« Dans la peau de ... » Réalisation de films en caméra subjective et le partager en classe

[Découvrir cette proposition](#)

ACADÉMIE DE RENNES

Expérimenter un usage responsable et sécurisé du BYOD/AVEC en classe, comme un véritable outil de création en s'éloignant des formes de production stéréotypées.

[Découvrir cette proposition](#)

[Voir toutes les propositions sur EDUBASE](#)

RESSOURCES

Pour appréhender et s'appuyer sur les technologies mobiles dans sa pratique professionnelle

- LES P'TITS FASCICULES - David Cohen

[> Découvrir cette ressource](#)

LE GUIDE DES PROJETS PÉDAGOGIQUES S'APPUYANT SUR LE BYOD/AVEC - Académie de Nouvelle-Calédonie

[> Découvrir cette ressource](#)

IA GÉNÉRATIVE

- > Une sélection d'ia générative en ligne (image, texte,...)
- > [turboart](#) : ia générative d'image fixe.
- > [mage.space](#) : ia générative d'image fixe.
- > [sketch.metademolab.com](#) : animé un dessin fixe.

COORDINATION :

Jean-Christophe Dreno, Inspecteur d'académie - Inspecteur pédagogique régional Arts plastiques

CONCEPTION :

Thierry Loyen, professeur d'arts plastiques et Interlocuteur Académique pour le Numérique (IAN)