

## LES APPORTS DU NUMERIQUE : Bilan croisé des travaux :

**1/ Mobiliser divers outils et ressources numériques pour mettre en œuvre un enseignement d'histoire des arts, basé sur la lecture et l'analyse de tout type d'images : fixes, mobiles, immersives, interactives ... (capacités : lire et analyser l'image).**

-Le scénario « [Paris, ville moderne](#) » mobilise, notamment, les ressources visuelles et immersives du Google streetview. Ce module affichant des hyper-paysages facilite l'analyse de certains lieux. Il permet, parfois, d'appréhender les « arts de l'espace ».

Les élèves ont pu ainsi visiter de façon « très concrète » des espaces identifiés de la capitale.

-Le scénario « [Durer](#) » a permis aux élèves de réaliser des « [images actives](#) ». Ce logiciel développé par l'Académie de Versailles depuis 2011 rend possible la réalisation par les élèves d'images réactives au rendu « abouti ». La sélection d'un élément d'une ressource iconographique peut être isolée et légendée et aide ainsi à sa compréhension générale et à son analyse.

-Le scénario « [Homère, une figure dans l'art](#) » mobilise des images interactives. Celles-ci réalisées avec photoshop (payant) ou [photofiltre](#) (logiciels de traitement d'images) permettent de focaliser l'attention des élèves (les plus jeunes !) sur un ou plusieurs éléments constitutifs d'une œuvre d'art. Ainsi l'utilisation de ces images interactives conduit à une analyse non exhaustive et plus aisée de l'œuvre...

-L'utilisation de [Piwigo](#) par la communauté éducative permet la constitution de portfolios numériques. Cette application téléchargeable en ligne peut ainsi être utilisée pour centraliser et mutualiser les ressources iconographiques. L'implantation de l'application sur le serveur d'établissement peut s'avérer délicate : il est conseillé de prendre l'avis et le conseil d'une personne-ressource pour réaliser la procédure.

**2/ Encourager l'insertion du texte dans la démarche HDA ; Encourager l'écriture de façon ergonomique et facilitée avec le numérique, y compris dans sa dimension collaborative (capacité : écrire).**

Deux scénarios sont basés sur l'écriture et les arts du langage.

-Le scénario « [nouvelle fantastique an XIXème siècle](#) » a mis à profit l'utilisation d'outils collaboratifs d'écriture. [Framapad](#), [piratepad](#) ou [Etherpad](#) sont des applications en ligne permettant la rédaction textuelle sous une forme collaborative. Plusieurs élèves peuvent ainsi coopérer à la réalisation d'un texte (une nouvelle dans un scénario, un texte argumentatif dans un autre...). Ces outils sont ludiques, séduisent les élèves et rendent la mise au travail plus aisée. Le côté collaboratif met en confiance les élèves plus faibles, en leur donnant le sentiment de produire plus facilement un texte abouti. Le professeur peut, sans cesse, et sans difficulté, apporter des conseils sur le pad et communiquer avec ses élèves. Malheureusement, ces outils présentent quelques insuffisances ou difficultés : ils ne sont pas sécurisés (n'importe qui pourrait trouver le « pad » d'un élève et le modifier, le supprimer) ; la mise en page est assez rudimentaire : il s'agit du « brouillon » préparatoire et non le « produit fini » que les élèves réalisent sur ceux-ci.

-Le scénario « [Paris, ville moderne](#) » mobilise divers outils facilitant l'écriture par des élèves : des dictionnaires en ligne (<http://atilf.atilf.fr>) et des applications de correction orthographique et grammaticale. [Scribens.fr](#), notamment, est un correcteur qui met en évidence avec un code couleur les différents types d'erreur (grammaire, orthographe, typographie...). Les règles essentielles de français sont également rappelées.

### ○ Vers le Parcours d'Education Artistique et Culturelle :

Deux scénarios ébauchent des aspects du futur PEAC ou parcours d'Education artistique et culturelle :

-Le scénario « [Durer](#) » établit une articulation entre la rencontre avec l'œuvre, la découverte du lieu d'exposition et la pratique artistique. Il constitue un décloisonnement du travail scolaire en intégrant le partenariat avec une structure culturelle et un atelier ludique en lien avec la thématique de l'imprimerie.

-Le scénario « [Nouvelle fantastique au XIXème siècle](#) » pourrait s'intégrer dans un axe transversal du PEAC : « Le musée, ses œuvres ... Son histoire et celle de sa Collection ». En 6<sup>ème</sup>, les élèves visitent le lieu « illustrant » des périodes historiques étudiées (l'Antiquité). En 4<sup>ème</sup>, ils comprennent l'origine des œuvres, l'histoire de la Collection au XIXème siècle. Ainsi, on met en place un jeu sur les temporalités.