

2 expérimentations / 3 établissements / 1000 élèves



Retour sur 2 ans d'usages

3 établissements
1000 élèves

ACADÉMIE DE NICE

AVAN
AVEC
BYOD

ARTS PLASTIQUES ORDIPHONES* CLASSELAB



MODULARITÉ
MOBILITÉ

Mme. J. Rouch / IA-IPR Arts plastiques
M. B. Sicart & M. D. Cohen / pr. Arts plastiques

2015-2016/2016-2017

* Un smartphone ou téléphone multifonction disposant en général d'un écran tactile et d'un appareil photographique numérique, et des fonctions d'un assistant numérique personnel et d'un ordinateur portable.



Région académique
PROVENCE-ALPES-CÔTE D'AZUR

BYOD

Bring Your Own Device

AVAN

Apportez Vos Appareils Numériques

AVEC


Avec Votre Équipement Connecté



**Smartphon
es**

Ordiphones

Téléphone intelligent

 Un **smartphone** ou **téléphone multifonction** disposant en général d'un écran tactile et d'un appareil photographique numérique, et des fonctions d'un assistant numérique personnel et d'un ordinateur portable.

LEXIQUE



2 Expérimentations menées

dans

3 établissements publics

Arts plastiques

Collège Pierre Bertone / Antibes

Collège André Capron / Cannes

Lycée Simone Veil / Valbonne

1000 élèves



Connexion au réseau pédagogique sécurisé

- ✓ Proxys/OS
- ✓ Affichage en classe



Usages pédagogiques

- ✓ Apps gratuites/OS
- ✓ cibler usages



Pratiques plastiques

- ✓ Intégrer aux pratiques traditionnelles
- ✓ Plus-value



Mobilité

- ✓ Dans l'espace classe
- ✓ Projection sans fil
- ✓ Récupération travaux



Communiquer

- ✓ Charte d'usage
- ✓ Doc pour parents
- ✓ Vote en CA/CP

Nom du projet : *AVAN/ClasseLab/LiFi*

Mieux former pour mieux réussir à l'École	✓
Conforter les apprentissages de base et installer le socle commun	
Diversifier les situations d'apprentissage et leur donner du sens en exploitant les actions et parcours éducatifs.	✓
Évaluer autrement.	✓
Développer le numérique pour l'enseignement.	✓
Améliorer la fluidité et la sécurisation des parcours	
Proposer aux élèves des positionnements réguliers et des parcours personnalisés pour compléter leurs acquis.	
Assurer une bonne continuité école / collège / lycée / enseignement supérieur.	✓
Valoriser l'implication des élèves et reconnaître les compétences développées.	✓
Favoriser les dispositifs passerelles entre les voies (générale, technologique et professionnelle)	
Former les enseignants à développer une posture visant à accompagner l'élève : « être devant et à côté de l'élève ».	✓
Favoriser la mise en place des trois parcours éducatifs au cœur des apprentissages : « parcours avenir », « parcours citoyen » et « parcours d'éducation artistique et culturelle ».	✓
École inclusive : poursuivre la dynamique engagée en faveur des élèves en situation de handicap.	✓
Assurer la cohérence des modalités de soutien et d'accompagnement des élèves.	
Développer la persévérance scolaire	
Encourager les élèves à exprimer leurs ambitions et leur potentiel afin de lutter contre l'autocensure notamment dans les choix d'orientation.	✓
Renforcer la place des parents au sein des établissements	
Faciliter et sécuriser le retour en formation en établissement des jeunes sans diplôme et/ou sans qualification professionnelle.	
Développer des sanctions alternatives à l'exclusion.	
Développer le tutorat y compris entre pairs.	✓
Conforter le pilotage pédagogique	
Mobiliser chacune des instances pour développer le travail en équipe.	✓
Favoriser l'autonomie et la responsabilité de chaque personnel.	✓
Construire une culture commune des personnels de l'académie.	

Mieux accueillir pour assurer l'équité	✓
Développer l'offre et l'usage du numérique à l'École	
Construire une culture numérique partagée par une formation des cadres et des équipes éducatives, par une sensibilisation des parents.	✓
Développer les compétences numériques des élèves en favorisant les innovations pédagogiques.	✓
Responsabiliser les acteurs aux usages du numérique.	✓
Faciliter la communication au sein de la communauté éducative.	✓
Faciliter la liaison entre l'École et les parents.	
Renforcer les partenariats avec les collectivités pour élargir l'offre de service.	✓
Agir sur le climat scolaire et l'apprentissage à travailler ensemble	
Faciliter les échanges entre les élèves et les adultes pour encourager l'expression des idées, l'argumentation, le débat.	✓
Renforcer l'implication des élèves dans les instances de l'établissement.	
Prévenir les situations de violence, de harcèlement, de discrimination.	✓
Favoriser l'autonomie et la responsabilité des élèves.	✓
Associer les familles.	✓
Favoriser l'appropriation des enjeux, des règles du fonctionnement et des codes de l'École pour les élèves et les adultes.	✓
Lutter contre les inégalités territoriales	
Repérer et développer les pratiques pédagogiques de lutte contre la grande difficulté scolaire.	
Développer le dispositif "École ouverte".	
Faciliter la continuité des études hors du territoire des zones rurales et d'éducation prioritaire.	✓
Mobiliser tous les acteurs de la politique territoriale pour combattre les inégalités.	
Favoriser un environnement de travail de qualité et une gestion des ressources humaines performante	
Développer une culture de prévention des risques professionnels et psycho-sociaux.	✓
Poursuivre l'amélioration des conditions de travail dans le cadre du CHSCT.	
Poursuivre l'accompagnement des personnels à besoins particuliers.	
Valoriser les parcours professionnels, promouvoir les évolutions de carrières.	
Utiliser la formation initiale et continue des personnels comme facteur de progrès et de réussite professionnelle.	✓
Renforcer l'accompagnement des cadres dans leur mission de gestion des ressources humaines.	

Favoriser une meilleure ouverture de l'École	✓
Permettre une meilleure connaissance du monde économique et social	
Favoriser l'esprit d'initiative et d'entreprendre chez les jeunes.	✓
Améliorer les conditions de la formation en alternance.	
Améliorer les conditions d'intervention des professionnels au sein des établissements.	✓
Proposer des mises en situations professionnelles qui préparent aux métiers d'aujourd'hui.	✓
Sensibiliser les personnels aux problématiques du monde économique et social.	✓
Développer l'ouverture internationale et les parcours artistiques, culturels et sportifs	
Intégrer l'ouverture culturelle (PEAC) et à l'international dans le parcours de formation de l'élève.	✓
Développer la mobilité des personnels pour des échanges de pratiques.	✓
Développer les actions qui font de l'établissement un centre culturel et d'ouverture au monde.	✓
Mieux accompagner nos élèves dans leur mobilité à l'étranger et mieux accueillir les élèves en mobilité sur notre territoire.	
Valoriser l'ouverture méditerranéenne dans les partenariats.	
Favoriser tous les partenariats pour préparer à la citoyenneté	
Développer les actions de formation à la presse et aux médias.	✓
Organiser une médiation autour des sujets d'actualité sensibles.	✓
Co construire les projets éducatifs avec les partenaires de l'école.	✓
Structurer avec les partenaires éducatifs l'implication des parents dans l'éducation des élèves.	
Faire du partenariat avec les parents un objet de travail.	
Valoriser le partenariat avec les collectivités territoriales.	✓

PROBLÉMATIQUE :

En quoi travailler avec l'outil numérique personnel de l'élève peut-il lui permettre d'envisager son rapport aux savoirs et à l'école de manière plus intuitive et personnelle ? Comment créer un espace classe qui laisse davantage de place à la prise d'initiative ? Serait-il plus favorable au développement de l'autonomie de l'élève pour que celui-ci soit acteur de son parcours en apprenant à faire des choix ? L'élève validera-t-il de nouvelles compétences en confortant des connaissances ?

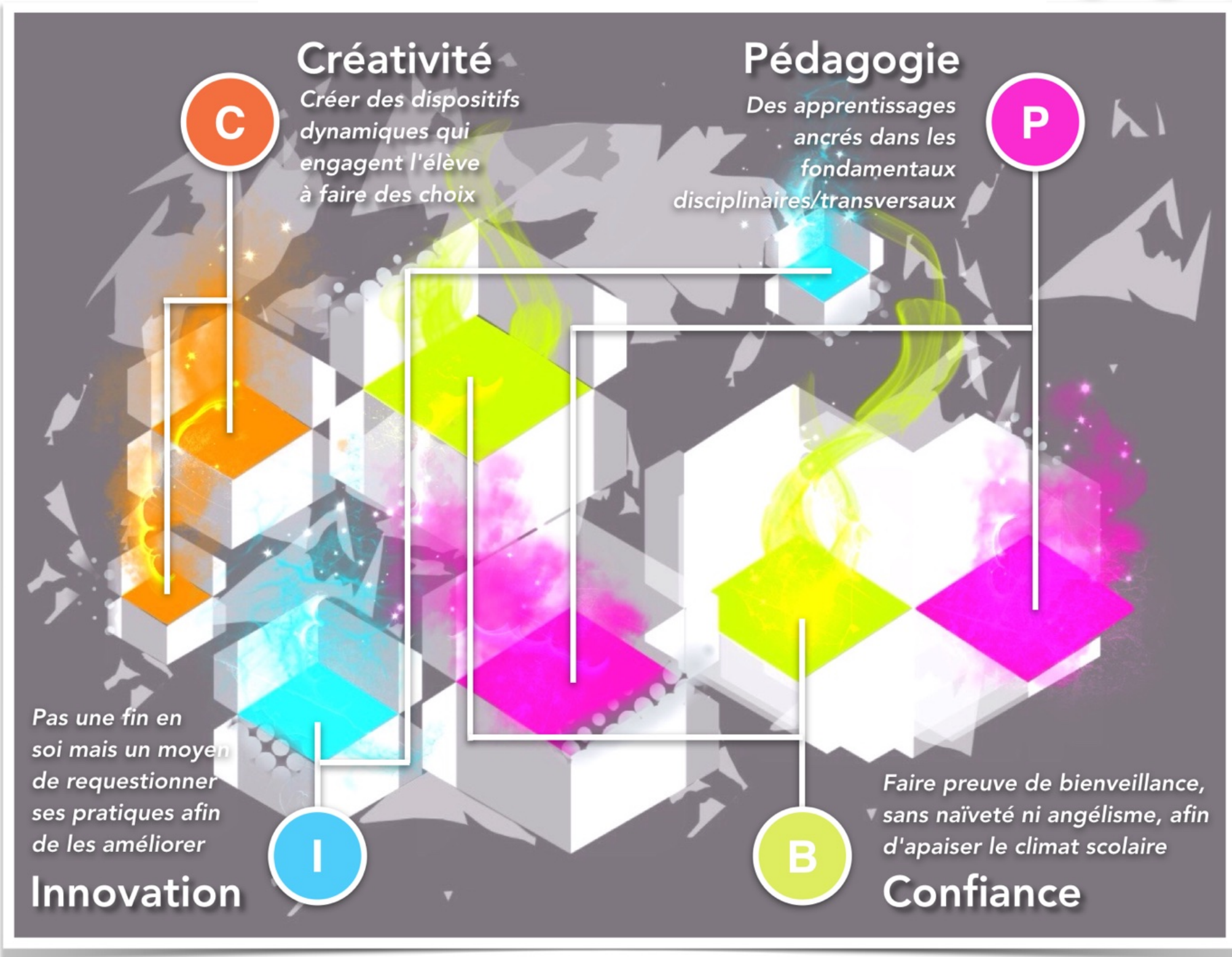
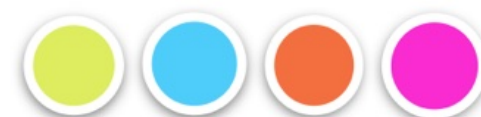
DISCIPLINES CONCERNÉES :

Arts plastiques en expérimentation
et par extension toutes

NIVEAU : + Lycée

CYCLE 3 CM1 CM2 6^e

CYCLE 4 5^e 4^e 3^e



POUR UN CLIMAT SCOLAIRE APAISÉ

! ÉCHEC

Rater c'est échouer:

- Peu de place pour le tâtonnement
- Repenser la place du droit à l'erreur
- Aider l'élève à apprendre de ses erreurs
- Accompagner, rassurer, être bienveillant

NOTE !

Repenser la place de l'évaluation:

- Dispositif clair qui permet à l'élève de se situer
- Désinhiber le rapport de l'élève à l'évaluation
- Adapter/être flexible pour prendre en compte l'évolution et la spécificité de chacun

**Lever
les
Appréhensions**

! REGARD DE L'AUTRE

Collaborer, se construire, accepter le regard de l'autre:

- Créer un cadre épanouissant pour chacun
- Améliorer le climat scolaire
- Faire collaborer les élèves
- Créer le dialogue entre pairs

DÉCEVOIR !

Aider à la construction positive de chacun:

- Mettre l'élève en réussite
- Adapter les demandes et attentes
- Porter un regard bienveillant
- Accompagner, transmettre, avoir confiance

CONFIANCE-BIENVEILLANCE

David Cohen

CHOISIR	Faire des choix plastiques en rapport à la demande pédagogique
PRATIQUER	Un spectre large: peinture, volume, dessin, photo, video, Tech. Mixtes...
COMPRENDRE	Expliquer ses choix: les enjeux et articulations,
TÂTONNER	Essayer, se tromper, apprendre: une large dimension exploratoire
APPRENDRE	Étudier, depuis sa propre pratique, des œuvres du patrimoine artistique
CRÉER	Un large choix de pratiques et techniques permettant l'expression personnelle
COOPÉRER	Travailler ensemble, trouver sa place au sein d'un groupe
ÉCHANGER	Expliquer ses choix au groupe classe, accepter le regard de l'autre



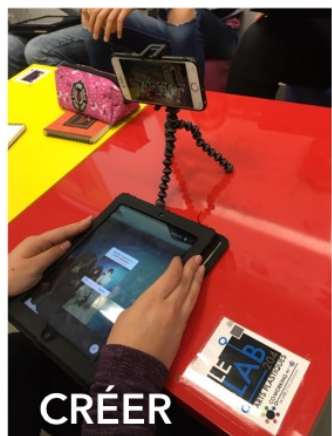
Intégrer les équipements numériques personnels des élèves soulève de nombreux questionnements: quels usages? Quelle sécurité ?



PRODUIRE



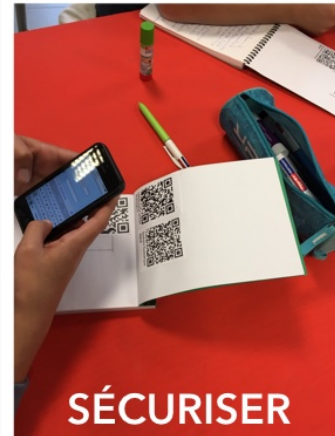
COLLABORER



CRÉER



RECHERCHER



SÉCURISER



Délégation
Académique
Numérique
Educatif



Académie de Nice



Usage pédagogique
des smartphones



Arts Plastiques

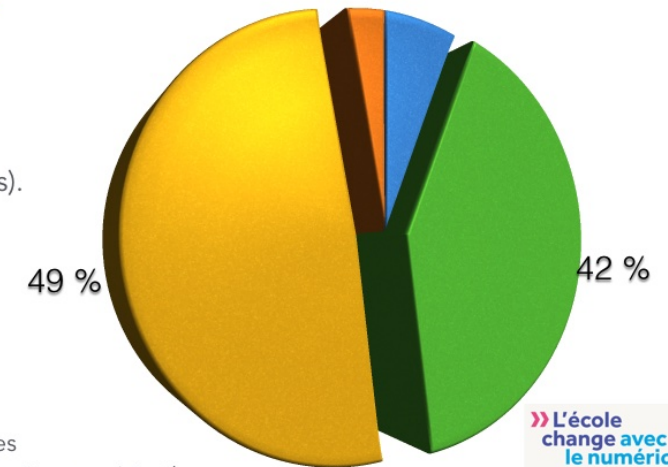
Inventaire

Septembre 2016

Inventaire des équipements individuels mobiles (smartphones).

Réalisé sur 18 divisions (cycle 4),
soit 480 élèves.

● sans ● IOS ● android ● windows
3% 6%



D. Cohen
Arts plastiques
Collège Pierre Bertone / Antibes

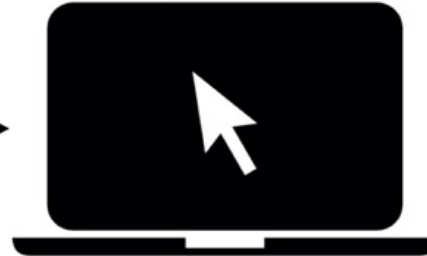
» L'école
change avec
le numérique »
#EcoleNumerique

Rapprocher le geste numérique du geste traditionnel

la ligne œil ▶ main ▶ support

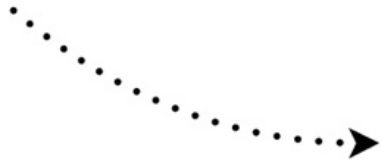


Œil regarde le support



Usage informatique

la **ligne** est **brisée**:
la **main** agit hors de
champ de vision



La main est en dehors de la ligne œil/support !



Œil regarde



la main



La main

sur le support



Usage numérique

la **ligne** est **normale**:
la **main** agit dans le
champ de vision



L'usage des écrans tactiles permet de rapprocher le geste numérique du geste traditionnel

usages en **INFORMATIQUE**

NUMÉRIQUE

Arts plastiques



ARTS numériques mobile PLASTIQUES



#ClasseLab/Arts

Cette action, dans le cadre de l'enseignement par l'art, favorise une approche sensible et responsable des outils personnels (smartphones, tablettes) et des espaces scolaires. Elle permet une réflexion qui interroge les postures des élèves et des enseignants. Elle instaure une démarche fondée sur la confiance dans un climat scolaire propice à l'enseignement artistique et culturel. L'intégration du numérique dans les programmes, dans l'enseignement des arts, ainsi que les compétences visées par les textes officiels (dont le socle commun) invite à la réflexion. Cela appelle l'expérimentation analysée et évaluée de ces nouvelles pratiques et la conception de nouveaux espaces.



D. Cohen - B. Sicart sc / Mme. J. Rouch IA-IPR Arts Plastiques



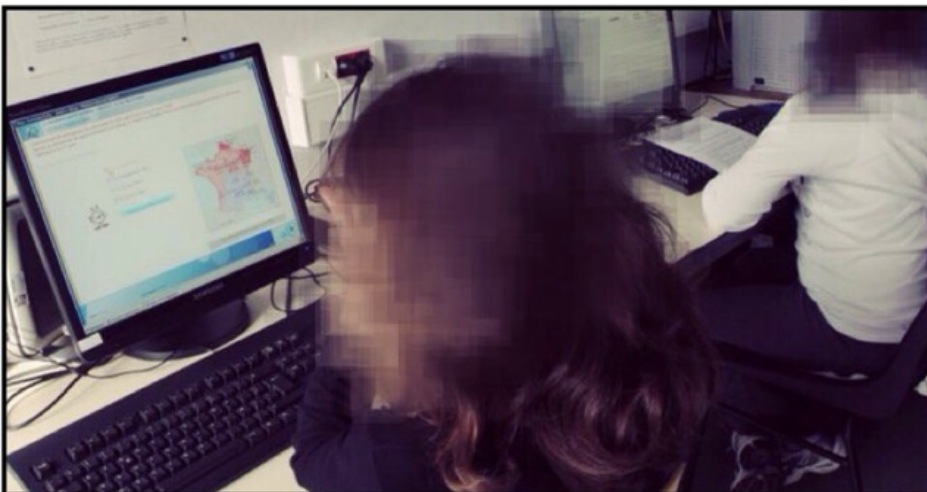
de DIFFÉRENCIER les pratiques

INFORMATIQUES 

NUMÉRIQUES MOBILES 

Usages informatiques 

Usages numériques mobiles 



! Ici il est juste question de pointer des différences induites par les équipements, pas de les hiérarchiser. !

Les salles **informatiques** équipent déjà nos établissements. Elles permettent une **multitude de pratiques** et nos élèves y sont habitués.

Les équipements **numériques mobiles** permettent d'éviter l'**accumulation** de matériels multimédias (camera, appareils photos...) et de **temps fantôme** pour l'enseignant (transfert de documents).

L'espace dédié aux **ordinateurs fixes** reste **figé** et dédié à cet usage unique. Le **numérique mobile** lui s'inscrit **un situ**, et nous oblige à repenser la **mobilité**, la **modularité** ainsi que la **posture** des **apprenants** et de l'**enseignant**.

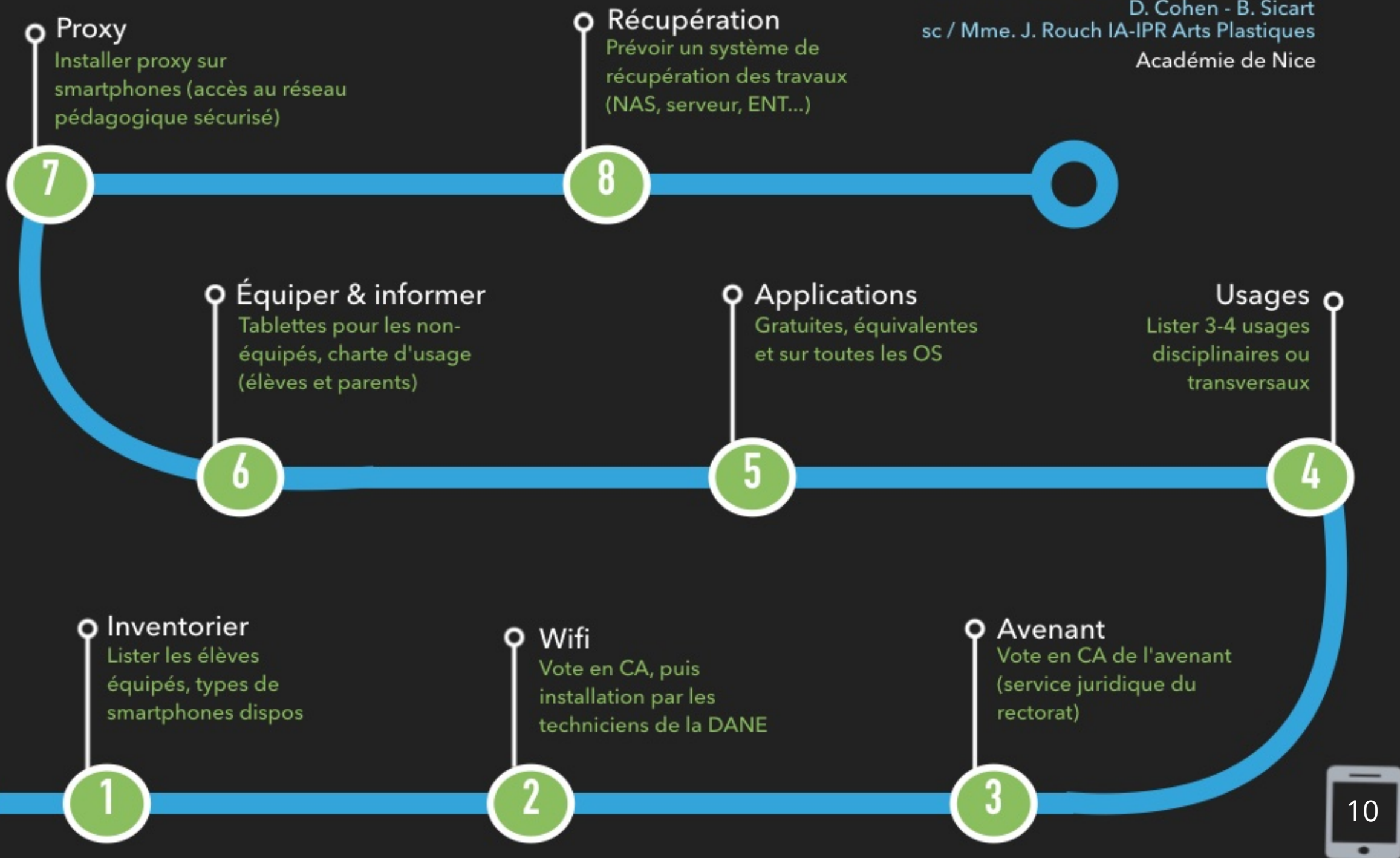
Certaines **pratiques** restent **complexes** avec le **numérique mobile**: modélisation 3D, textes longs... Mais ils permettent un **enchaînement** plus **ergonomique d'applications** (*Chaîne applicative*).

Alors mettre sous la même **dénomination** ces équipements si différents, qui induisent des postures et pratiques si différentes, est-il bien adapté?

USAGES PÉDAGOGIQUES DES SMARTPHONES

MARCHE À SUIVRE

D. Cohen - B. Sicart
sc / Mme. J. Rouch IA-IPR Arts Plastiques
Académie de Nice



Des élèves qui manipulent un **ordiphone** * en classe ne sont pas en train de ne pas travailler, au contraire! Une fois l'appareil **connecté** au **réseau pédagogique sécurisé**, ils peuvent utiliser leur appareil numérique pour **photographier** (*retoucher*), **filmer** (*monter*), **scanner** un **QRCode**, prendre des **notes**, **échanger**, **projeter**, **imprimer**... Tous ces **usages** se mélangent aux autres **pratiques**, à des fins **pédagogiques**.



Utiliser les Équipements Numériques Personnels en classe

Expérimentation **AVAN**
Arts plastiques / 2015-2017

1 Photographier

- Plusieurs **filtres** et **réglages dynamiques** et **intuitifs**
- Prise de vue intégrée** ou accès à la **galerie**
- Possibilité **d'export** ergonomique






2 Vidéo



- Possibilité de **montage par blocs**
- Possibilité de **rajouts** de **son** et de **texte**
- Système **d'export** à un **format mainstream**






3 QR Codes

- Ergonomie simple** et **intuitive**
- Accès** aux **documents rapide** (peu de manipulations)



* Un **smartphone** ou **téléphone multifonction** disposant en général d'un écran tactile et d'un appareil photographique numérique, et des fonctions d'un assistant numérique personnel et d'un ordinateur portable.



Mme. J. Rouch / IA-IPR Arts plastiques
B. Sicart & D. Cohen / pr. Arts plastiques



ARTS PLASTIQUES

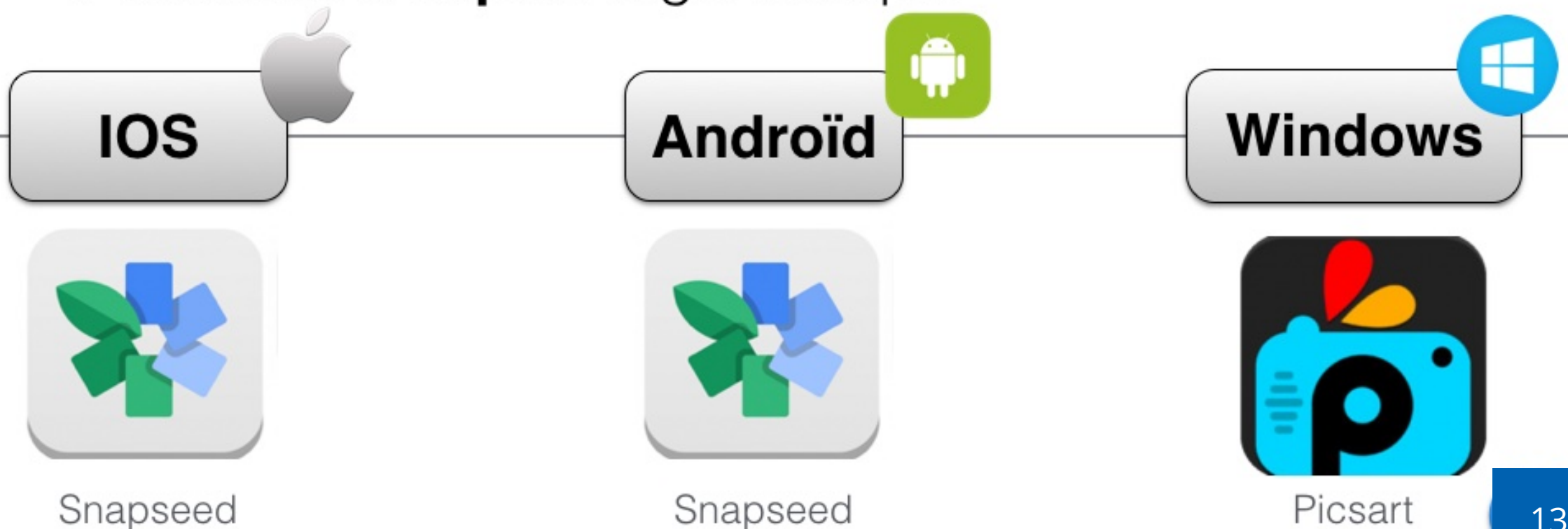
CIBLER des USAGES

À la prise de note native et la captation (photographique, vidéo) s'ajoutent trois applications gratuites (montage vidéo, retouche photo et lecteur QR Codes) ▶ Prendre la mesure de l'espace disponible sur un équipement personnel et faire des choix.

2

Photographier

- Plusieurs **filtres** et **réglages dynamiques** et **intuitifs**
- **Prise de vue intégrée** ou accès à la **galerie**
- Possibilité **d'export** ergonomique



3

Vidéo

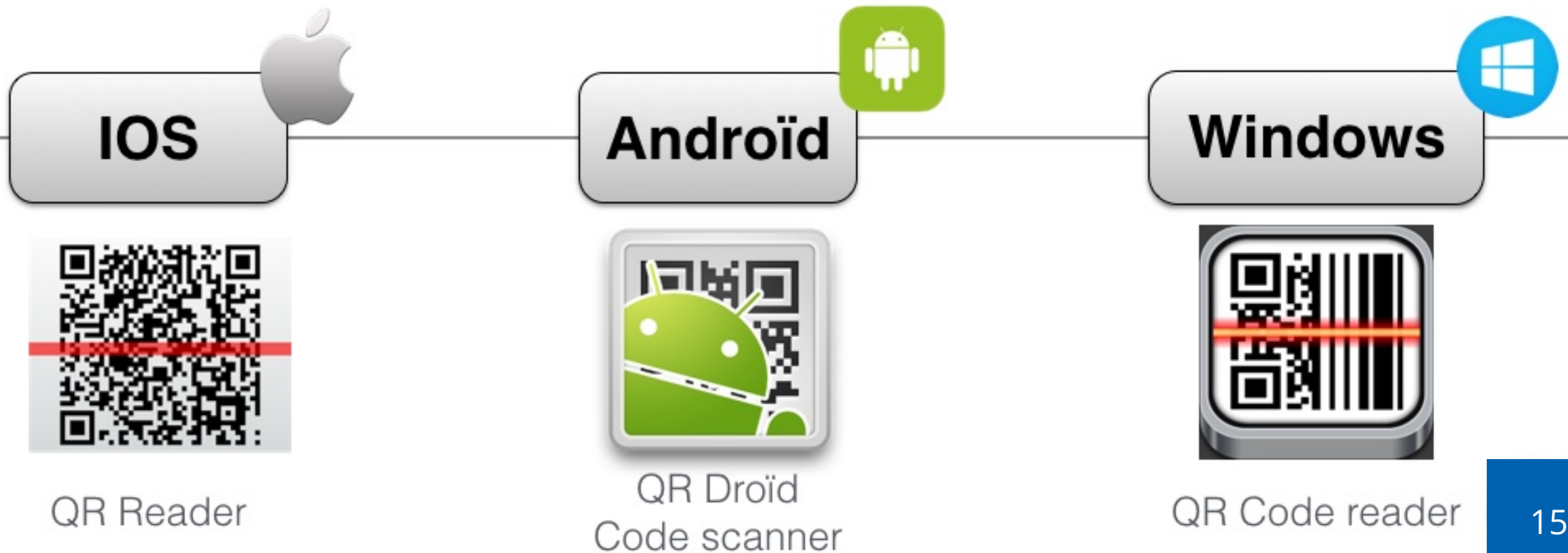
- Possibilité de **montage** par **blocs**
- Possibilité de **rajouts** de **son** et de **texte**
- Système **d'export** à un **format mainstream**



4

QR Codes

- **Ergonomie simple** et **intuitive**
- **Accès** aux **documents rapide** (peu de manipulations)



Un labo créatif dans la poche des *Élèves*

Photo

Captation
et application
de retouche
d'image

Notes

Prise de
notes et
annotation
de documents

QR Codes

Lecture de
QR Codes
et accès aux
ressources

Vidéo

Captation
et application
de montage
vidéo

Archivage

Archivage des
productions et
des ressources
pédagogiques



Expérimentation

Arts plastiques

2015-2017

Mme. J. Rouch / IA-IPR

D. Cohen & B. Sicart /
enseignants



Appareils en mode Avion, connexion
wifi sécurisée (connexion avec proxys)

Usages
Pédagogiques
des
ORDIPHONES *

* Un smartphone ou téléphone multifonction disposant en général d'un écran tactile et d'un appareil photographique numérique, et des fonctions d'un assistant numérique personnel et d'un ordinateur portable.

Pourquoi

Utiliser

son

Smartphone

en

Classe?



1

Retoucher une photo

Avec une **application** gratuite, je peux **recadrer** une **image**, **moduler** le **contraste**/la **luminosité**, appliquer un **filtre** pour accentuer **l'effet** recherché, ajouter un **texte/légende**. **Exporter/diffuser** ma production.

2

Monter une vidéo

Avec une **application** gratuite, je peux **monter** une **video** à des fins de **narration/intention artistique**. Je peux **assembler** des **blocs vidéos**, travailler le **son** (voix off, musique), rajouter un **texte/légende**. **Exporter** et **diffuser** ma production.



3

Lire un QR code

Avec une **application** gratuite, je peux **flasher** un **QR Code** afin de me **documenter/chercher/étudier** une **Oeuvre/un artiste/un musée/un site institutionnel balisé**.



Pourquoi Utiliser *son* Smartphone *en* Classe?

2

COMMUNIQUER

3

ÉCHANGER



1

COOPÉRER



Je peux **produire/échanger/enrichir** mes **pratiques plastiques** avec mes camarades,
présenter dynamiquement mes **productions**, être **mobile** dans l'espace **cl@sselab Arts**.

Pourquoi Utiliser ^{son} Smartphone ^{en} Classe?



4

Prendre des notes

Avec une **application native de prise de notes**, je peux **garder trace d'idées/de consignes/ de références** vues lors de la **verbalisation** (en parallèle du carnet de cours) ou de ce qui me semble intéressant pour la **séquence**. Je peux aussi intégrer des **photos/visuels** à mes notes pour clarifier le propos ou m'aider.



5

Collaborer

Je peux **collaborer** avec mes camarades, **enrichir** mes **productions plastiques traditionnelles**, garder trace des travaux, consulter **esidoc** (pour préparer une recherche au **CDI**), **projeter** mes travaux aux vidéoprojecteurs lors des **verbalisations** (Apple TV/miracast), envoyer au professeur sur le **NAS** de la classe/ou **I'ENT**.



Usage pédagogique des smartphones



Arts Plastiques

À la suite d'une année **d'expérimentation Académique**, menée dans deux établissements, il a été décidé de poursuivre l'utilisation des **smartphones** dans le cadre de l'enseignement des **Arts plastiques**.

Le principe est simple: utiliser les smartphones à des fins de **productions pédagogiques** (*relatives aux usages préconisés dans les programmes*): **montage vidéo, retouche photo, lecteur QR Codes et prise de notes**. Les élèves se connectent au **réseau wifi pédagogique sécurisé** (*comme sur n'importe quel ordinateur du collège, en s'identifiant*) afin de ne pas utiliser leur forfait.

Trois **applications gratuites** leurs seront proposées (*listes données à la rentrée, différentes en fonction des téléphones*) afin de pouvoir travailler les **compétences ciblées**.

Dans un **souci d'équité républicaine**, les élèves non équipés pourront utiliser les **tablettes numériques** de la classe afin de n'être nullement pénalisés.

Une **charte d'usage** sera à remplir et à signer par les élèves et leurs parents: elle sera remise à l'enseignant porteur du projet (M. Cohen). Il sera demandé aux élèves un **comportement citoyen et respectueux des règles** établies au préalable et acceptées par la signature de la charte.

Mme. M. Borg - *Principale du collège Pierre Bertone*
M. D. Cohen - *Professeur d'Arts plastiques*



CHARTRE D'USAGE

Logo Académie



J'active le mode AVION de mon appareil

- Je ne dois pas utiliser mon appareil pour téléphoner
- Je n'utilise pas mon forfait pour me connecter à internet
- Je passe mon appareil en MODE AVION en classe
- J'utilise mon appareil uniquement dans le cadre d'une activité pédagogique encadrée



Je connecte mon appareil au réseau WIFI sécurisé

- Je me connecte au réseau pédagogique sécurisé
- J'utilise mes identifiants personnels
- Je vérifie les droits d'usages des sites que je visite et des sources documentaires



Je m'engage à ...

- Avoir mon appareil chargé
- Respecter mon appareil et ceux des autres
- Avoir un espace de stockage suffisant
- Télécharger les applications gratuites nécessaires
- Respecter les règles en classe
- Respecter le droit à l'image d'autrui



Je respecte les règles d'usages en classe

..... Signatures parents:

..... Signature élève:



Apportez Vos Équipements de Communication

! L'établissement ne pourra être tenu responsable en cas de de vol ou de bris

Logo établissement

**Création photo/vidéo/
photomontage**



DOMAINES DU SOCLE	Expérimenter, produire, créer
1,2,4,5	E1/ Choisir, organiser et mobiliser des gestes, des outils et des matériaux en fonction des effets qu'ils produisent.
	E2/ Représenter le monde environnant ou donner forme à son imaginaire en explorant divers domaines (dessin, collage, modelage, sculpture, photographie, vidéo...).

CYCLE (4) DES APPROFONDISSEMENTS : COMPÉTENCES TRAVILLÉES EN ARTS PLASTIQUES

DOMAINES DU SOCLE	Expérimenter, produire, créer
1,2,4,5	E1/ Choisir, mobiliser et adapter des langages et des moyens plastiques variés en fonction de leurs effets dans une intention artistique en restant attentif à l'inattendu.
	E2/ S' approprier des questions artistiques en prenant appui sur une pratique artistique et réflexive.
	E3/ Recourir à des outils numériques de captation et de réalisation à des fins de création artistique.
	E4/ Explorer l'ensemble des champs de la pratique plastique et leurs hybridations, notamment avec les pratiques numériques.
	E5/ Prendre en compte les conditions de la réception de sa production dès la démarche de création, en prêtant attention aux modalités de sa présentation, y compris numérique.
	E6/ Exploiter des informations et de la documentation, notamment iconique, pour servir un projet de création.
DOMAINES DU SOCLE	Mettre en œuvre un Projet artistique
2,3,4,5	P1/ Concevoir, réaliser, donner à voir des projets artistiques, individuels ou collectifs.
	P2/ Mener à terme une production individuelle dans le cadre d'un projet accompagné par le professeur.
	P3/ Se repérer dans les étapes de la réalisation d'une production plastique et en anticiper les difficultés éventuelles.
	P4/ Faire preuve d'autonomie, d'initiative, de responsabilité, d'engagement et d'esprit critique dans la conduite d'un projet artistique.
	P5/ Confronter intention et réalisation dans la conduite d'un projet pour l'adapter et le réorienter, s'assurer de la dimension artistique de celui-ci.
DOMAINES DU SOCLE	S'exprimer, analyser sa pratique, celle de ses pairs ; établir une relation avec celle des artistes, s'ouvrir à l'Altérité
1,3,5	A1/ Dire avec un vocabulaire approprié ce que l'on fait, ressent, imagine, observe, analyse ; s'exprimer pour soutenir des intentions artistiques ou une interprétation d'œuvre.
	A2/ Établir des liens entre son propre travail, les œuvres rencontrées ou les démarches observées.
	A3/ Expliciter la pratique individuelle ou collective, écouter et accepter les avis divers et contradictoires.
	A4/ Porter un regard curieux et avisé sur son environnement artistique et culturel, proche et lointain, notamment sur la diversité des images fixes et animées, analogiques et numériques.
DOMAINES DU SOCLE	Se Repérer dans les domaines liés aux arts plastiques, être sensible aux questions de l'art
1,3,5	R1/ Reconnaître et connaître des œuvres de domaines et d'époques variés appartenant au patrimoine national et mondial, en saisissant le sens et l'intérêt.
	R2/ Identifier des caractéristiques (plastiques, culturelles, sémantiques, symboliques) inscrivant une œuvre dans une aire géographique ou culturelle et dans un temps historique.
	R3/ Proposer et soutenir l'analyse et l'interprétation d'une œuvre
	R4/ Interroger et situer œuvres et démarches artistiques du point de vue de l'auteur et de celui du spectateur.
	R5/ Prendre part au débat suscité par le fait artistique.

**Création photo/vidéo/
photomontage**



**Adapter l'espace classe
aux pratiques engagées**



**Intégration aux pratiques
traditionnelles**



**Gérer les espaces de
travail**



Recherches/prise de notes



**Espaces collaboratifs/
échanges**



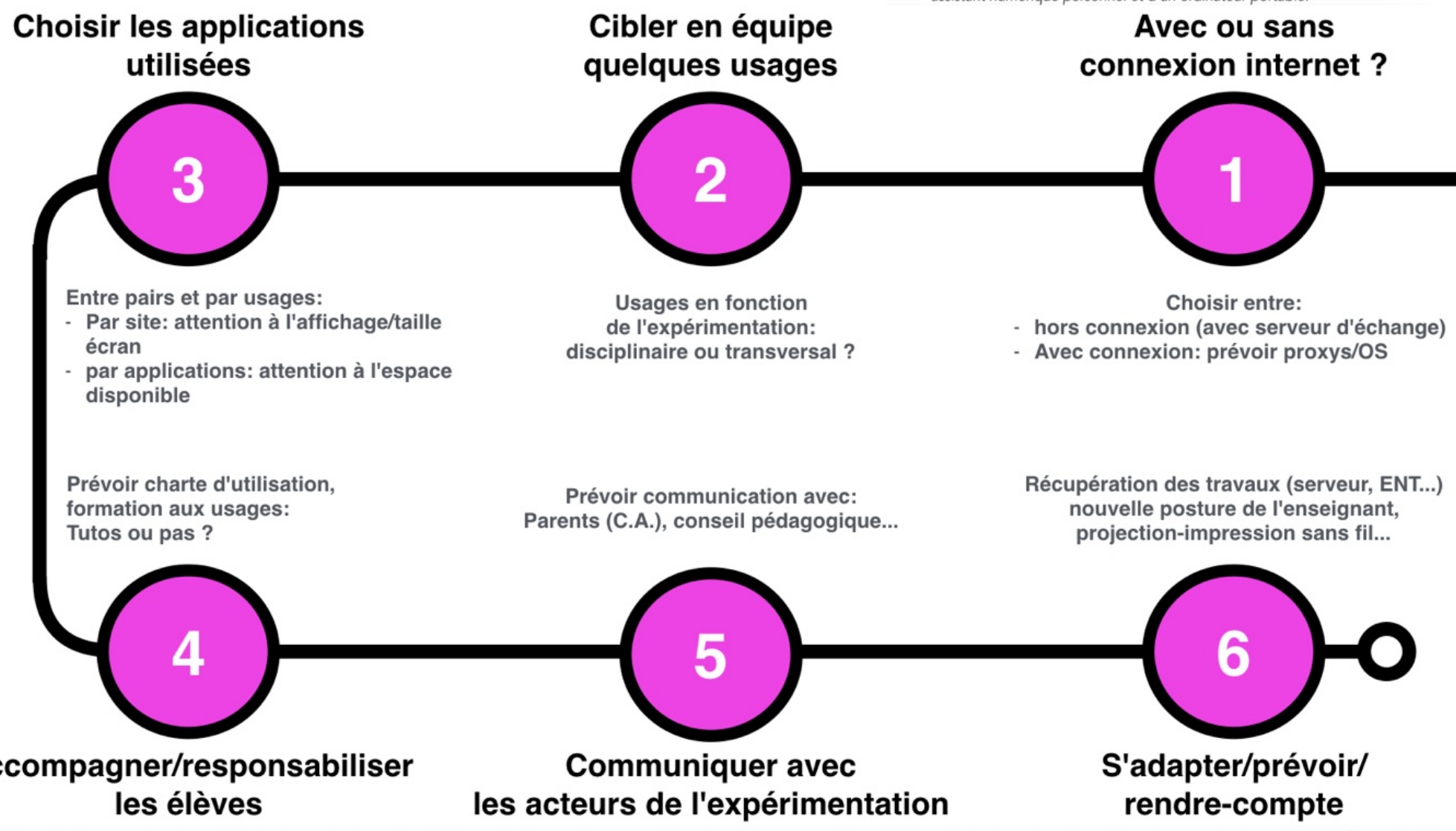
**Accès aux ressources
documentaires**



* Un smartphone ou téléphone multifonction disposant en général d'un écran tactile et d'un appareil photographique numérique, et des fonctions d'un assistant numérique personnel et d'un ordinateur portable.

MÉMENTO

- 
 Connexion au réseau pédagogique sécurisé
 - ✓ Proxys/OS
 - ✓ Affichage en classe
- 
 Usages pédagogiques
 - ✓ Apps gratuites/OS
 - ✓ cibler usages
- 
 Pratiques plastiques
 - ✓ Intégrer aux pratiques traditionnelles
 - ✓ Plus-value
- 
 Mobilité
 - ✓ Dans l'espace classe
 - ✓ Projection sans fil
 - ✓ Récupération travaux
- 
 Communiquer
 - ✓ Charte d'usage
 - ✓ Doc pour parents
 - ✓ Vote en CA/CP



! Monter une expérimentation usages pédagogiques des ordiphones se monte uniquement avec: Inspection d'Académie, DANE, CARDIE, IA-IPR et surtout chef d'établissement ✓

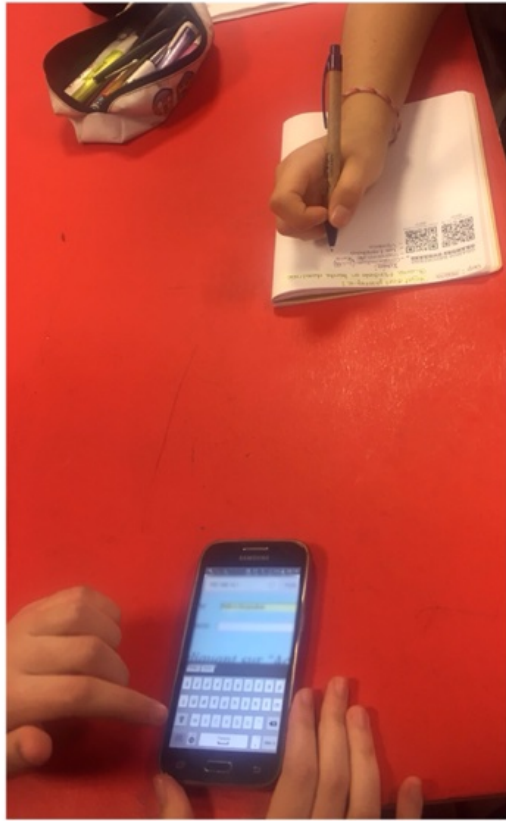
QUE & COMMENT TRAVAILLER avec Les ORDIPHONES* des ÉLÈVES ?

D. Cohen / B. Sicart

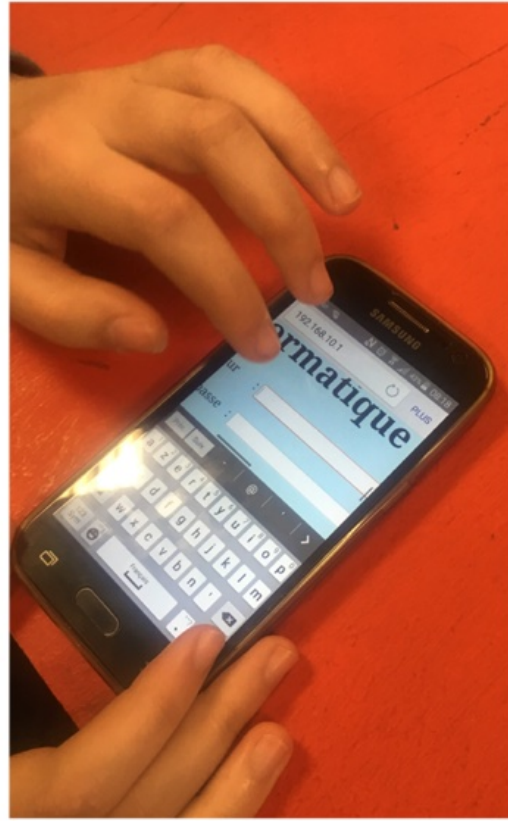
Arts plastiques

Usages pédagogiques des ordiphones*

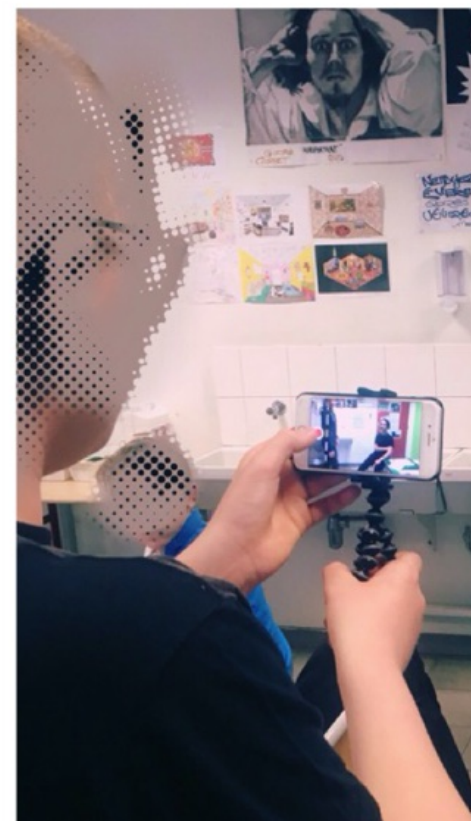
De l'importance des représentations sociétales



⚠ Une élève qui communique, triche ou poste un message sur les réseaux sociaux en plein cours ?



✅ Non juste une élève qui se connecte au réseau pédagogique sécurisé afin de répondre à une demande pédagogique



⚠ Un élève en train de filmer/photographier en classe, sans autorisation, afin de poster sur les réseaux sociaux?

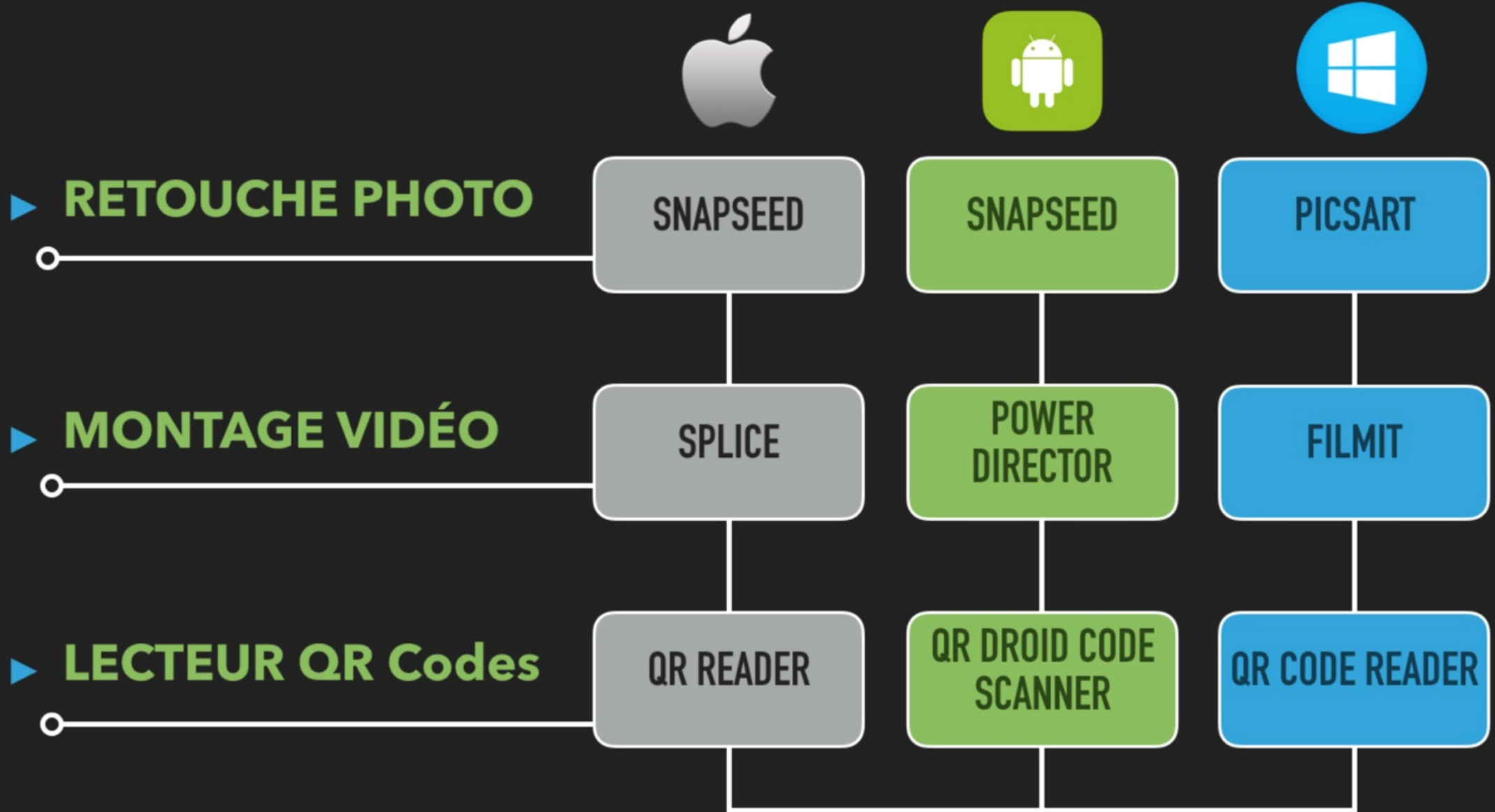
Mme. J. Rouch / IA-IPR Arts plastiques
B. Sicart & D. Cohen / pr. Arts plastiques



✅ Non juste un groupe d'élève qui répond à une séquence sur l'image mobile (cinéma) en cours

Le fait sociétal implique l'idée (*collective*) que les usages des **ordiphones** * correspondent à des usages liés à **l'amusement**, la **communication** personnelle. Bref des usages très éloignés de la sphère scolaire. **L'expérimentation AVAN** (*Apportez Votre Appareil Numérique*), menée sur **l'académie de Nice** en **Arts Plastiques** sur **3 établissements** et plus de **1000 élèves**, vise à **intégrer** ces **équipements numériques mobiles** aux **pratiques pédagogiques** menées dans **l'espace classe**.

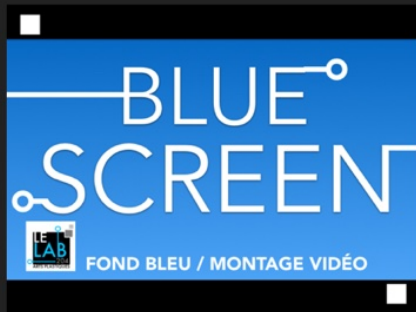
APPLICATIONS GRATUITES PAR USAGES ET OS



+ applications natives Navigateurs / prise de notes / app. Photo et caméra

APPLICATIONS BLUESCREEN (FOND BLEU VIDÉO)

▶ MONTAGE VIDÉO



GREEN SCREEN
BY DO INK

GREEN
SCREEN MOVIE
FX



GREEN SCREEN
(GRAPHITE, INC)

GREEN SCREEN
PRO CHROMA
KEY



GREEN SCREEN
PHOTO FX

APPLICATIONS PAYANTES
TESTEZ LA VERSION LITE
POUR COMPATIBILITÉ

Une fois les usages ciblés et les procédures assimilées, les équipements s'intègrent, au même titre, que des tablettes en classe. Pas de problème de cadrage : la question est plus d'ordre pédagogique que technique

Réflexions autour des Usages des ordiphones

⚠ Ne pas créer d'iniquités

* Un **smartphone** ou **téléphone multifonction** disposant en général d'un écran tactile et d'un appareil photographique numérique, et des fonctions d'un assistant numérique personnel et d'un ordinateur portable.



⚠ Attention aux **sites internet** non adaptés aux équipements mobiles

✅ Vérifier que le site possède une **version mobile**



⚠ Attention au **stockage disponible** dans les appareils (certains ne peuvent pas rajouter de la mémoire)

✅ Limiter à des **usages ciblés** réalisables sur tous les appareils (**hétérogénéité** à prendre en compte)



⚠ Éviter les applications demandant un usage de **stilet**



⚠ Prévoir des **écrans cassés/fissurés** qui ne facilitent pas l'utilisation

✅ Limiter les **usages** demandant de nombreuses **manipulations écran**



⚠ **Accompagner** et assurer une **veille** entre **pairs**

✅ S'appuyer sur les **usages** des élèves pour mieux les **accompagner**

Flexibilité / bienveillance / sécurité / confiance

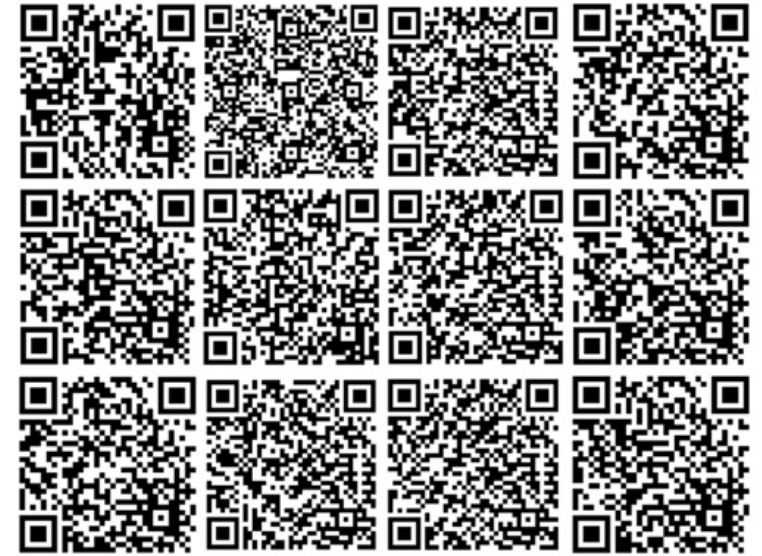
ÉCONOMISER LE PAPIER Avec usages ORDIPHONES*

▶ moins de photocopies / cas concret

* Un **smartphone** ou **téléphone multifonction** disposant en général d'un écran tactile et d'un appareil photographique numérique, et des fonctions d'un assistant numérique personnel et d'un ordinateur portable.



Nombre de photocopies/an
divisé par 14



⚠ Nombre de photocopies/an _____ Photocopies de planches de QR Codes ✓

○ 24 classes	➔	24 classes
X	○ 28 élèves/divisions	➔ 28 élèves/divisions - 2 pages
X	○ 17 sujets/an	➔ 17 sujets/an
=	○ 11424 photocopies	➔ 816 photocopies

usages en

INFORMATIQUE

NUMÉRIQUE

Arts plastiques

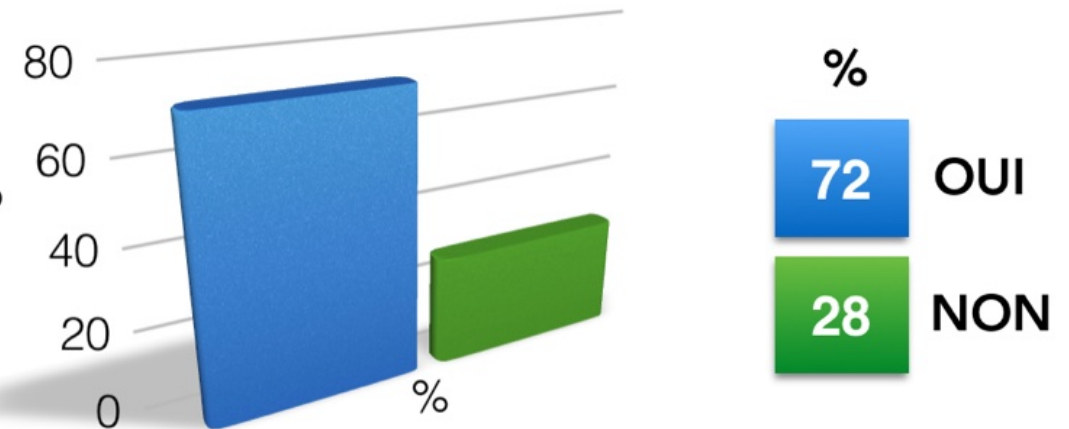
Questionnaire

classes de 4^o et 3^o 330 élèves

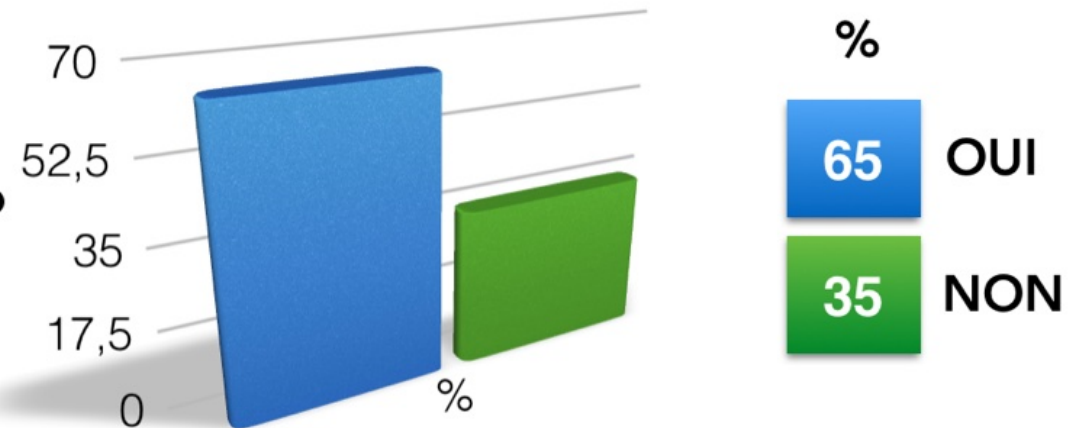
Arts plastiques / expérimentation AVAN



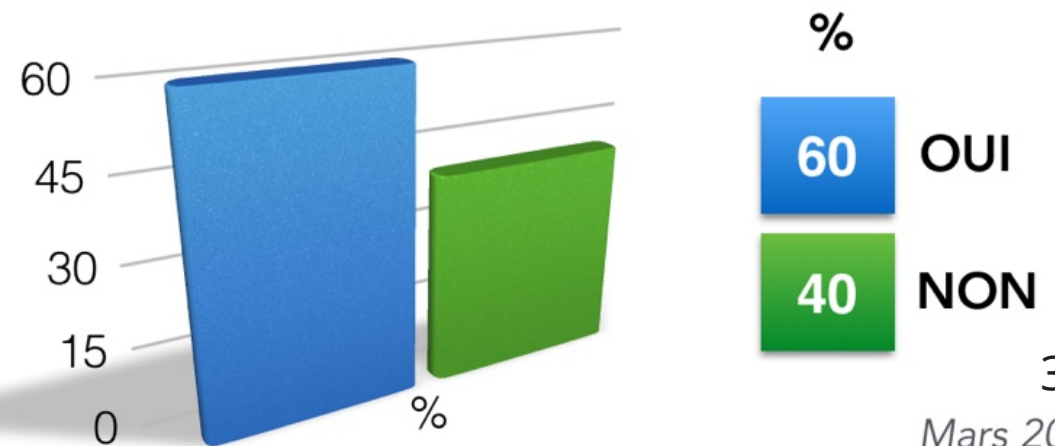
Utilisez-vous l'application de **retouche photo**
en dehors du cours d'Arts plastiques



Utilisez-vous l'application de **montage vidéo**
en dehors du cours d'Arts plastiques



Utilisez-vous l'application **lecteur QR Codes**
en dehors du cours d'Arts plastiques










* Un **smartphone** ou **téléphone multifonction** disposant en général d'un écran tactile et d'un appareil photographique numérique, et des fonctions d'un assistant numérique personnel et d'un ordinateur portable.



Pourquoi/comment utiliser mon **ORDIPHONE?** o en classe



WIFI 
CONNEXION 
USAGES 
APPLICATIONS 
MOBILITÉ 
MODULARITÉ 
PÉDAGOGIE 

Je **connecte** mon **appareil** au **réseau sécurisé** (à l'aide du **proxy**)

J'ai le droit d'utiliser les **applications** adaptées aux **sujets** (apps gratuites)

Je **recoupe** les **informations** (internet/QR codes/ouvrages)

Je peux **consulter e-sidoc** pour chercher des **documents** du **CDI**

Je peux **produire seul/en groupe** et **échanger** des **documents** avec mes **camarades**

Je peux **projeter** mes **productions** (**verbalisation**) et **imprimer** mes travaux

J'apprends à **retoucher** une **image**/**monter** une **vidéo**, garder trace des mes travaux

J'adopte une **posture critique** sur les **usages possibles** de cet **appareil**

B. Sicart et D. Cohen - pr. Arts plastiques
J. Rouch - IA-IPR Arts plastiques Académie de Nice





7

ARGUMENTS

pour

L'USAGE

des

ORDIPHONES*

PÉDAGOGIQUE



* Un **smartphone** ou **téléphone multifonction** disposant en général d'un écran tactile et d'un appareil photographique numérique, et des fonctions d'un assistant numérique personnel et d'un ordinateur portable.

1

L'**usage pédagogique** des **équipements numériques personnels** (mobiles et connectés) permet d'accéder à un **taux d'équipement important** et pallie le **manque régulièrement pointé**.

2

Pour donner la possibilité aux **élèves** de **travailler hors des murs de l'école**, favorisant ainsi la **continuité des apprentissages** (contrairement à des équipements types "classes mobiles").

3

Pour **accompagner** les **élèves** à un **usage citoyen** de ces **équipements** (EMI-EMC).

4

Pour aborder des **pratiques pédagogiques numériques poussées** en prise avec les **attendus institutionnels** et les **programmes**, et ce à tous moments de la journée (au sein même de la classe).

5

Pour permettre aux **élèves** (dans un environnement sécurisé et répondant au cadre d'usage défini par la loi) d'utiliser, de **manière balisée**, son **équipement** à des fins **pédagogiques**.

6

Pour aider à **fédérer l'équipe pédagogique** (cibler les usages transversaux, monter des projets, homogénéiser les pratiques, communiquer et se former entre pairs).

7

Pour un **climat scolaire apaisé**: avec des **chartes d'usages**, une **communication accrue** (parents), et un mélange de **confiance/bienveillance/respect**.



Gérer les ORDIPHONES*



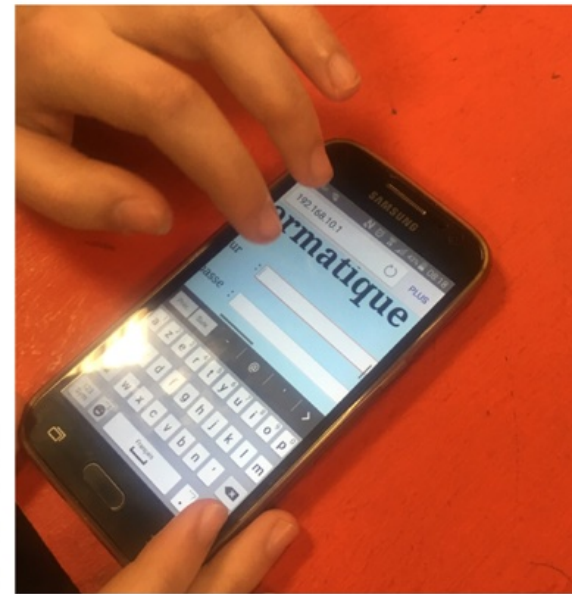
* Un smartphone ou téléphone multifonction disposant en général d'un écran tactile et d'un appareil photographique numérique, et des fonctions d'un assistant numérique personnel et d'un ordinateur portable.



Projeter-imprimer ses productions



Connexion des ordiphones au réseau pédagogique sécurisé



Accompagner les élèves pour les procédures de connexion



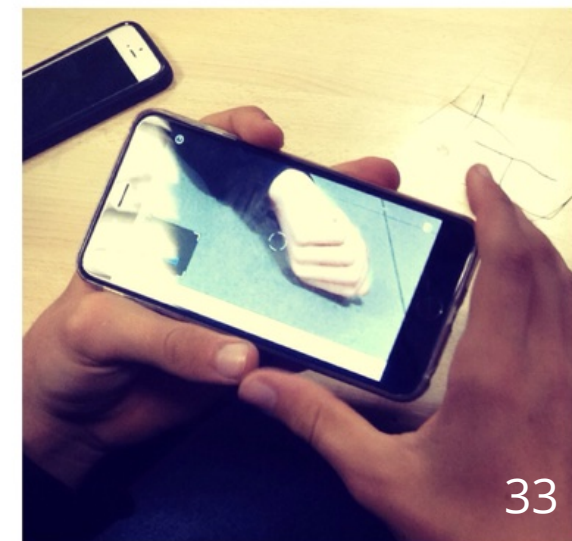
Récupération des documents (serveur, ENT)



Affichages des proxys/applications



Intégration des usages numériques aux pratiques "traditionnelles"



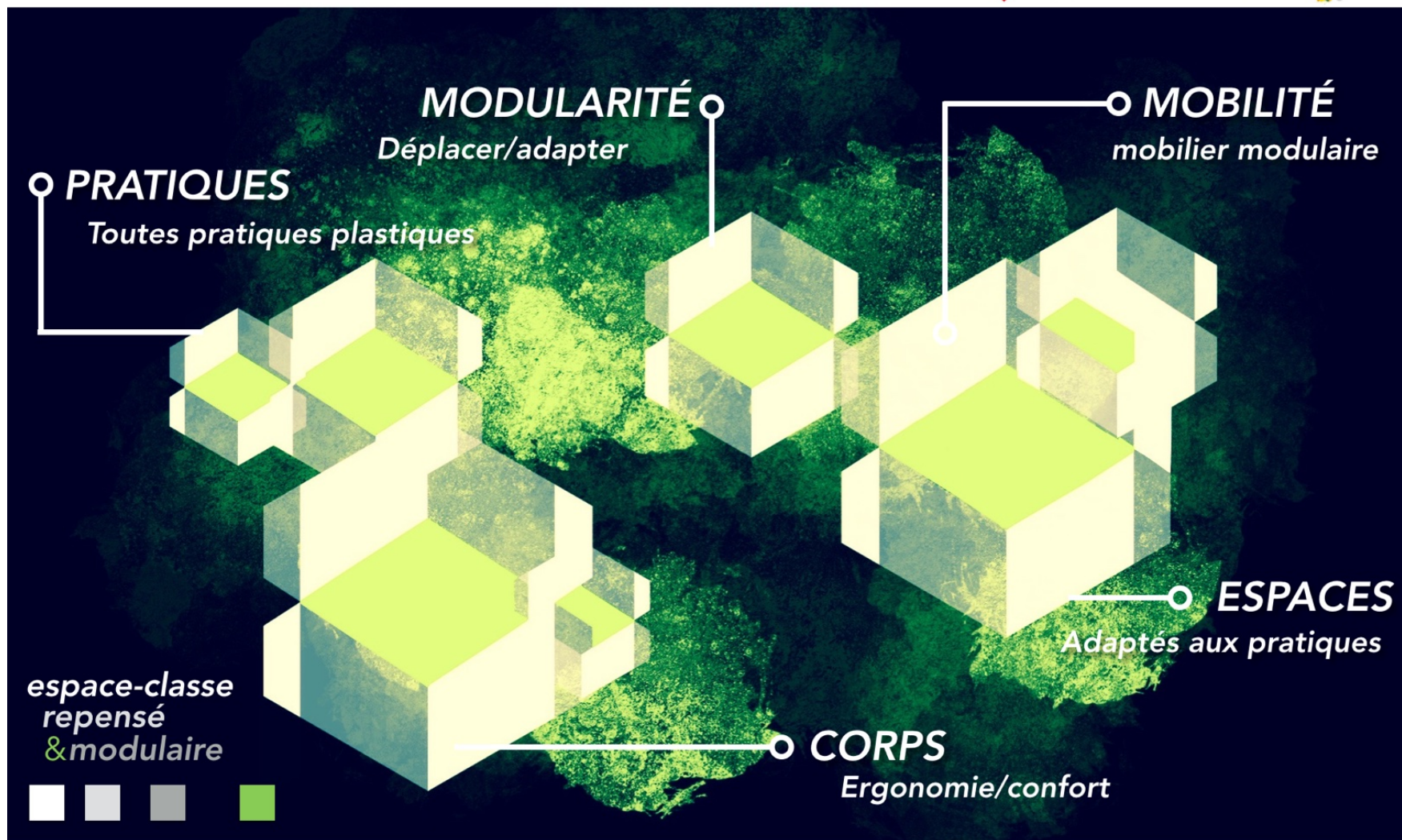
#ecritech



Espace-classe mobile et modulaire

Repenser l'espace-classe (premier dispositif pédagogique): modularité-mobilité. L'élève s'empare du mobilier et de l'espace: premier choix pédagogique dans sa pratique.








—○ **CLASSELAB** / Arts plastiques



Quels besoins ?

- Pour une **pédagogie active**, avoir accès à un **mobilier adapté aux pratiques plastiques** (chaises, supports amovibles et confortable).
- Un **îlot LIFI** pour que les élèves puissent chercher-échanger-communiquer (poufs-lampe-dispositif LIFI).
- Approfondir la recherche en lien avec le dispositif européen **FUTURE CLASSROOM LAB** auquel nous venons de postuler.
- Adapter le mobilier aux pratiques plastiques et numériques (expérimentation smartphones mise en incubateur national DNE-MENESR).



WIFI 
CONNEXION 
USAGES 
APPLICATIONS 
MOBILITÉ 
MODULARITÉ 
PÉDAGOGIE 

Émission réseau sécurisé

Proxys/identification codes réseaux

Cibler usages pédagogiques

Applications gratuites pour chaque OS

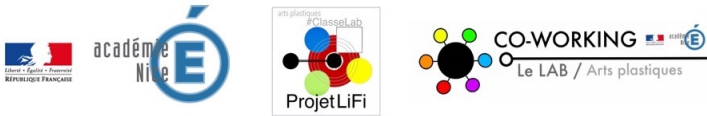
Équipement/élève mobiles dans la classe

Mobilier modulaire Classe repensée

Pédagogie repensée place de l'enseignant

EXPÉRIMENTATIONS

#AVAN #CLASSELAB



créer ÉCOUTER tâtonner

CHOISIR Questionner s'exprimer

Collaborer APPRENDRE

ARTS plastiques

VOIR

Échanger



#AVAN



#classelab



quels AXES ?



POSTURE



Repenser les pratiques élèves: collaborations, échanges, pratiques dynamiques, usages numériques.

Le mobilier de la classe est-il bien adapté aux pratiques pédagogiques dites "actives" ?

ESPACE



Circuler, se déplacer, collaborer, demande aussi de porter un regard sur la gestion des espaces. Multiplier les pratiques demande logiquement à différencier les espaces

MOBILITE

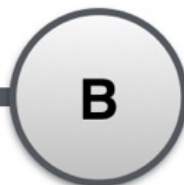


Des corps et du mobilier: adapté et modulaire

L'espace-classe
comme
premier
dispositif
PÉDAGOGIQUE



Quels besoins ?



Quoi changer/améliorer:

- Espaces différenciés
- Mobilier modulaire
- Matériel numérique

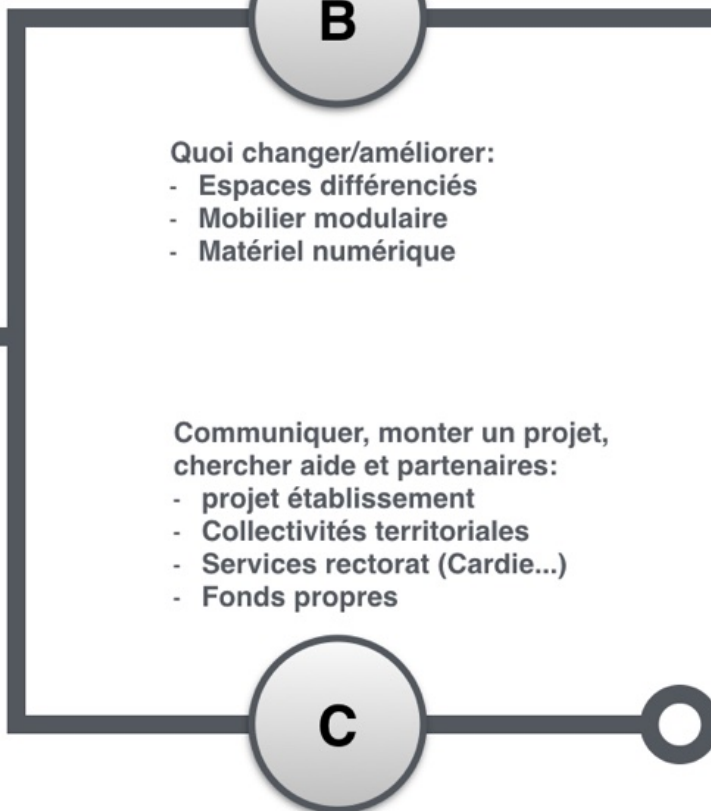


Quelles pratiques ?



État des lieux sur:

- dysfonctionnements
- Manques
- Améliorations
- Besoins



Quelles solutions ?



Communiquer, monter un projet, chercher aide et partenaires:

- projet établissement
- Collectivités territoriales
- Services rectorat (Cardie...)
- Fonds propres

Plaisir

CLIMAT
scolaire

Co-working

CORPS

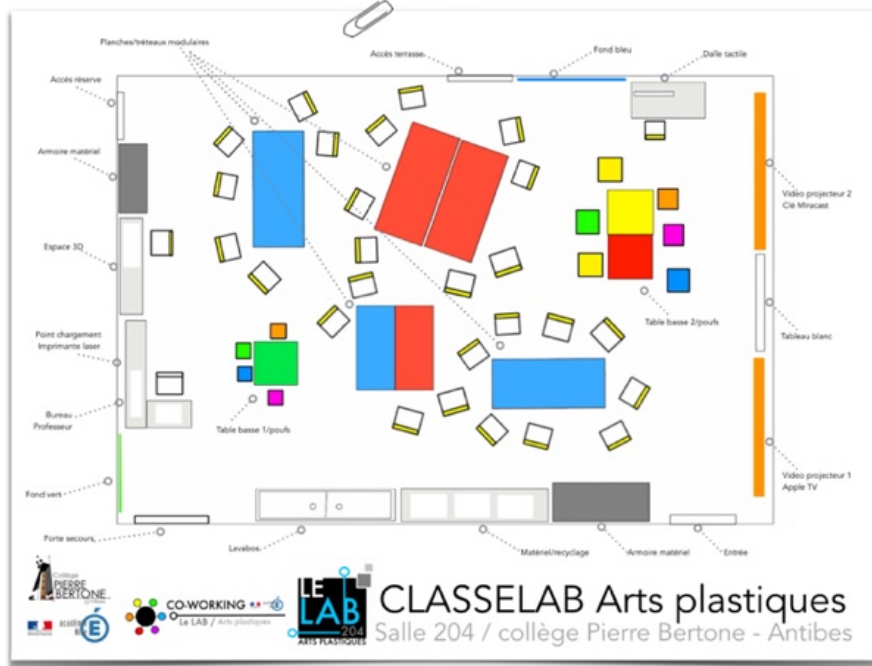
Pédagogie



la notion de **confort**, de donner la possibilité aux élèves de choisir leur mode de **travail**, **position**, avec un **mobilier** plus adapté:

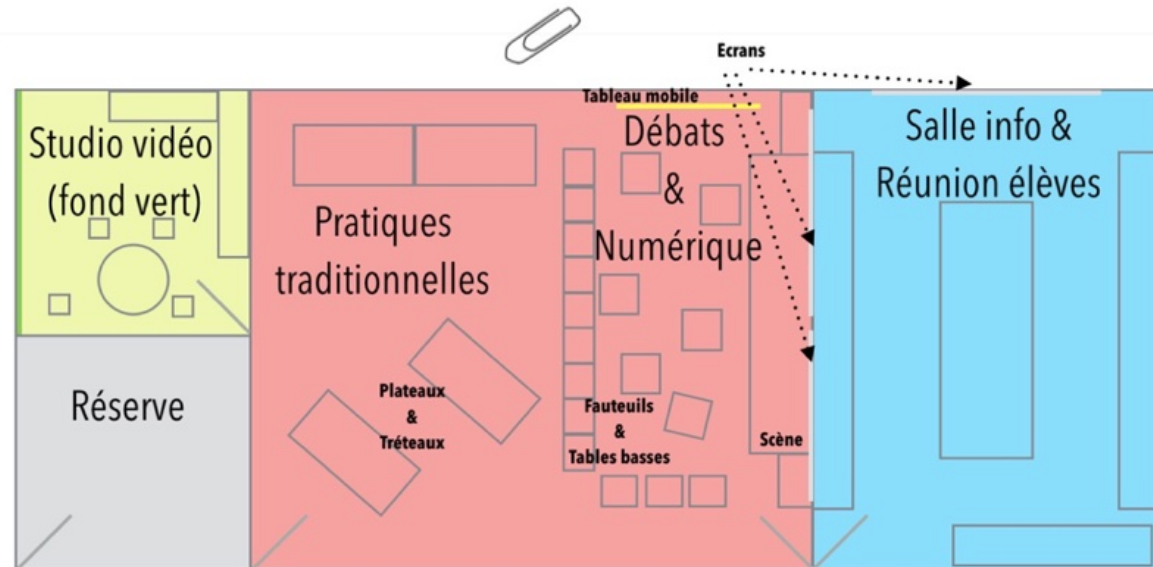
Peut-on faire **évoluer** les **pratiques** sans faire aussi évoluer le **mobilier** et l'**ergonomie** de la **classe**?

o La salle 204 (Arts plastiques)



CLASSELAB Arts plastiques
Salle 204 / collège Pierre Bertone - Antibes

o La salle 306 (Arts plastiques)



o **Quels besoins ?**

- Pour une **pédagogie active**, avoir accès à un **meublement adapté aux pratiques plastiques** (chaises, supports amovibles et confortables).
- Un **îlot LIFI** pour que les élèves puissent chercher-échanger-communiquer (poufs-lampe-dispositif LIFI).
- Approfondir la recherche en lien avec le dispositif européen **FUTURE CLASSROOM LAB** auquel nous venons de postuler.
- Adapter le meublement aux pratiques plastiques et numériques (expérimentation smartphones mise en incubateur national DNE-MENESR).



o La salle 204 (Arts plastiques)

Un espace pédagogique modulaire, adapté à une discipline dynamique et en phase avec les problématiques pédagogiques du 21ème siècle.

Mobilier modulaire, espaces collaboratifs, fonds verts et bleus, tablettes et usages smartphones (expérimentation BYOD - incubateur DNE MENESR), tablettes disciplinaires, espaces 3D, 2 video projecteurs - Apple TV / miracast, imprimante laser couleur en réseau...work in progress...



1 Créer

Des espaces modulaires, à adapter en fonction des activités et techniques utilisées.



2 Échanger

La possibilité de transformer l'espace pour y travailler en collaboration avec ses pairs.



3 Développer

Mise à disposition d'espaces confortables afin que l'élève approfondisse son travail.



4 Collaborer

Des espaces adaptés aux échanges et aux discussions et verbalisations.

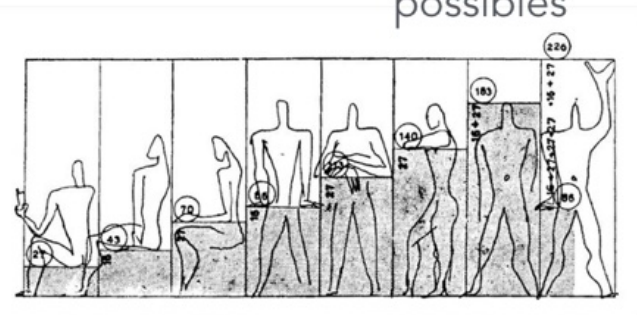


De l'importance des ÉLÈVES du CORPS & de la POSTURE

- Limiter les **solutions**, pour la **refonte** de l'**espace-classe**, à la **notion d'espace** serait passer à côté d'une partie primordiale du débat. En effet, équiper les classes avec du **meuble spécifique** (**mobile** et **modulaire**, afin d'**adapter** la salle aux **pratiques pédagogiques** engagées) ne suffit pas. Un **élève assis**, même sur une chaise à roulettes, reste un élève assis, donc **passif physiquement**.
- Penser l'**agencement** de l'**espace** en fonction des **pratiques** est **LE** point de départ: permettre le **collaboratif**, **morceler l'espace-classe** en de multiples "**îlots**" de pratiques est nécessaire mais insuffisant.
- Il est primordial de penser le **meuble** de la classe selon plusieurs **critères**:

- ✓ **Adaptable** afin que l'élève puisse adopter la meilleure **posture**
- ✓ **Modulaire** afin de pouvoir **transformer** au mieux la classe
- ✓ **Mobile** afin de le **déplacer** en fonction des besoins
- ✓ **Confortable** afin d'être dans les meilleures conditions de travail possibles

Permettre aux élèves de **bouger**, de travailler **autrement** qu'**assis** et **frontalement**, c'est donc **repenser** le **meuble** et les **pratiques pédagogiques** mais cela passe aussi par la "**Libération**" des **corps**.



CHARLES-ÉDOUARD JEANNERET-GRIS, dit LE CORBUSIER
Le MODULOR, dessin de 1945

Document

Expérimentations CLASSELAB et AVAN

3 établissements publics, 1000 élèves



Classelab



Repenser
l'espace-classe
modularité
mobilité

AVAN



Intégrer
les ordiphones
usages
pédagogie
technique

ECRITECH 8



Présentation
Colloque
sur les 2
Expérimentations

Journée de la persévérance



Présentation
CARDIE
sur les 2
Expérimentations

EXPÉRIMENTER
COMMUNIQUER
RENDRE-COMPTE

Retour sur 2 ans d'usages

jeudi 6 avril 2017

AVAN AVEC BYOD

ACADÉMIE DE NICE

ARTS PLASTIQUES ORDIPHONES CLASSELAB

5-6 BVA 2017

De espace de partage entre chercheurs et enseignants

écriTech'

3 établissements
1000 élèves

MODULARITÉ
MOBILITÉ

Mime: J. Rouch / IA-IPR Arts plastiques
M. B. Sicart & M. D. Cohen / pr. Arts plastiques



Les expérimentations **AVAN/Classelab** (sur **3 établissements publics** et plus de **1000 élèves** impliqués/an) n'auraient pas pu voir le jour sans un **soutien constant** et **bienveillant** d'une grande **diversité** de **personnes** et de **structures**:



L'Académie de **NICE**
M. ETHIS, Recteur
M. FLOC'H, Dasen 06



M. VIEAUX, Inspecteur général,
Doyen du groupe enseignements et éducation artistiques
en charge des Arts Plastiques



Mme. ROUCH
IA-IPR Arts Plastiques
Académies de NICE et CORSE



M. MARCANT
DAN de l'Académie de NICE
(et les équipes de la DANE)



Mme. CAUCHI-BIANCHI
CARDIE de l'Académie de NICE
(et les équipes de la CARDIE)



Mme. BORG
principale clg **P. BERTONE**
ANTIBES



Mme. AGUERO
principale clg **A. CAPRON**
CANNES



Mme. MAREAUX
Proviseure lyc. **S. VEIL**
VALBONNE



Mme Josyane Rouch

IA-IPR Arts plastiques Académie de Nice et Académie de Corse



josyane.rouch1@ac-nice.fr



@JR_Arts_06



Brice Sicart

Collège Capron / Lycée Simone Veil



brice.sicart@ac-nice.fr



@SICARTB



David Cohen

Collège Bertone



david.cohen@ac-nice.fr



@davidcohenartpl



CONTACTS