

FICHE DE CANDIDATURE

* : les zones de textes étoilés ne sont pas limitées en caractères

Titre : **6^{ème} Arts Numériques**



Une photo ou image de votre action

Télécharger une image ou une photo qui représente le mieux votre action ; elle accompagnera le descriptif de votre action dans la recherche et dans les publications ultérieures.

En quelques mots

Un enseignement « arts numériques » avec usage de tablettes numériques et d'appareils photographiques à l'entrée au collège pour décrocher les enseignements et stimuler la curiosité des élèves

Contact

Ecole/établissement : **COLLEGE ARSENE BOUYER D'ANGOMA**

Adresse : **BP 162 - Route de Saint-Maurice - 97320 SAINT-LAURENT DU MARONI**

Nom : **M. DURO Emmanuel**

Fonction : **Professeur d'Arts Plastiques**

Tél : **05 94 34 90 26**

Mél : **Emmanuel.Duro@ac-guyane.fr**

Site en ligne (obligatoire) : <https://clg-bouyer-dangoma.eta.ac-guyane.fr/>

Action

Constat à l'origine de l'action *

L'environnement culturel et historique proche semble peu ou mal connu chez les élèves.

L'éducation au patrimoine fait partie intégrante de l'éducation artistique et culturelle.

Les élèves de 6^{ème} ne sont pas à égalité quant à l'utilisation et à la maîtrise des outils informatiques et numériques

L'interdisciplinarité, notamment art/ musique/ littérature, art dramatique, permet de mettre en lien les apprentissages et ce faisant de mieux les fixer.

Objectifs poursuivis*

1) Objectifs culturels:

- Faire découvrir aux élèves leur environnement culturel et patrimonial (artistique, historique, architectural, naturel, etc.).
- Comprendre l'héritage pour structurer l'identité culturelle des élèves
- Éveiller aux formes artistiques et culturelles à partir de l'environnement de la ville de St Laurent
- Constituer des repères et des connaissances sur l'espace quotidien qui permettent au futur citoyen d'être actif sur l'évolution de son cadre de vie.

2) Objectifs méthodologiques

- Développer l'autonomie et la motivation des élèves
- Familiariser les élèves avec l'outil numérique, le mettre au service des apprentissages, à l'écrit et à l'oral
- Développer des compétences transversales utiles dans le parcours des élèves
- Minimiser la « fracture » numérique

Nombre d'élèves et niveau(x) concernés

1 classe de 6^{ème}, 25 élèves volontaires et informés des contenus et projets de l'année, implication des parents indispensable.

Description et modalités de mise en œuvre*

Les élèves explorent leur ville, son architecture, son urbanisme, les manifestations et événements artistiques et culturels. Cette découverte des arts et du patrimoine appuie les apprentissages disciplinaires et contribue à construire des compétences transversales. L'outil numérique agit en levier de motivation, son caractère ludique engage les élèves. Son utilisation récurrente construit des savoir-faire transférables dans la suite du parcours.

L'enseignement est présenté au mois de juin de l'année précédente dans les écoles du bassin.

L'enseignement est inscrite à l'emploi du temps des élèves : 3h00 hebdomadaires

La mallette numérique est placée sous la responsabilité de M. Duro, professeur d'Arts Plastiques qui en assure l'entretien et la sécurité.

La classe participe à de nombreuses activités dans le cadre de l'option, les apprentissages sont structurés dans le temps et progressifs :

- le premier trimestre est consacré à la maîtrise et l'expérimentation de l'outil informatique: maniement, mise en route des différents logiciels et applications dont les élèves se serviront tout au long de l'année ;

- A partir du 2e trimestre, alternance de séances en classe et de sorties sur le terrain, en moyenne une sortie/ mois. Une ou deux séances sont consacrées à des activités préparatoires en amont de chaque projet (travaux de recherche; fiches pédagogiques); on sollicite différents supports et ressources.

Moyens mobilisés

- 3h pour la classe prises sur la DHG, incluses dans l'EDT□
- Équipement informatique (tablettes, appareils photo numériques, bornes WiFi, stockage réseau...)

Partenariat et contenu du partenariat*

- CTG 973 : mise à disposition de 20 tablettes et de leur mallette de transport/ rechargement. + transport 1X / mois
- CIAP : accès aux lieux patrimoniaux et culturels de la ville. Avant première sur les ateliers proposés
- Cinéma le Toucan : projection en adéquation avec le programme et l'âge des élèves
- CARMA : expositions, ateliers artistiques et artistes intervenants
- Lycée Lumina Sophie : lien avec l'option artistique.

- Kaz Lab : mise en œuvre de projets innovants
- La librairie Le Toucan : sponsoring matériels renouvelables

Liens éventuels avec la Recherche

GRAAL, Groupe de Recherche Actions Artistiques Locales.

TICE / TRAAM arts plastiques

Evaluation

Modalités du suivi et de l'évaluation de l'action (auto-évaluation, évaluation interne, externe) *

Motivation des élèves

- Nombre d'élèves qui demandent l'option « arts numériques » à l'entrée de la sixième

- Transfert des savoirs et des compétences acquis dans les cours disciplinaires

Demande de moyens :

Dépenses (matériel pédagogique, rémunération intervenants extérieurs ...)		HSE pour les porteurs de projet
JOINDRE FACTURES PRO-FORMAT		
Matériels renouvelables	300 €	M. DURO Emmanuel
Visites - Sorties	300 €	
Transports	600 €	
Total : 1200 €		Total : 90 HSE

Signature ou visa du chef d'établissement ou de l'IEN :

Le Principal



AVRIL Jean-Pierre