

Les Arts en réseau : collaborer entre classes d'arts d'écoles différentes à l'aide du numérique !



Esther Simard St-Pierre
Coordonnatrice
École en réseau
esther.simard-st-pierre@eer.qc.ca

S'inscrivant dans le modèle pédagogique de l'École en réseau (ÉER) dont le mandat est de relier les classes entre elles par des outils numériques de collaboration (Knowledge Forum/KF¹ et Via²), le projet *Les Arts en réseau* soutient l'éducation artistique par des approches innovantes. Les projets d'arts s'articulent autour des compétences *créer et apprécier des œuvres d'arts* du Programme de formation de l'école québécoise.

En voici les visés :

- Soutenir l'éducation artistique sur l'ensemble du territoire québécois.
- Faciliter la collaboration entre les classes d'élèves afin d'innover dans leur pratique des arts plastiques.
- Encourager l'implication de ressources culturelles au sein même des classes en réseau (artistes, centres de création, etc.) et ainsi permettre un rapprochement avec la communauté artistique locale, régionale, voire nationale.

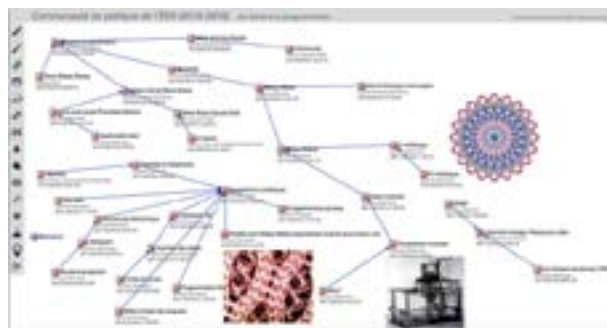
Le codesign d'activités pédagogiques

Les projets pédagogiques sont imaginés par des enseignants et soutenus par l'École en réseau, la plupart du temps en collaboration avec des organismes culturels. Ces activités amènent les enseignants à réfléchir à leurs intentions pédagogiques

Ces activités amènent les enseignants à réfléchir à leurs intentions pédagogiques de manière plus spécifique.

de manière plus spécifique (Voogt *et al.*, 2015). En prenant part au processus de codesign, les enseignants se retrouvent à s'engager dans une démarche de développement professionnel (Voogt *et al.*, 2015).

Ci-dessous des contributions d'enseignants sur un forum d'écriture, rédigées dans un espace leur ayant été spécialement alloué. Les enseignants y établissent les bases d'un projet en réseau.



La collaboration avec les experts et des organismes partenaires

Les experts, ou acteurs culturels qui s'impliquent dans les projets d'Arts en réseau peuvent être des artistes, des organismes culturels ou tout autre acteur de la communauté. Certaines insécurités liées à l'inexpérience de la création peuvent être ainsi atténuées avec la collaboration d'un expert puisque ce dernier modélise sa pratique auprès des élèves et des enseignants. En impliquant ces experts externes



ou divers acteurs culturels dans les processus de création, ils fournissent des informations actuelles face aux changements des différentes pratiques artistiques par des savoirs spécifiques

Certaines insécurités liées à l'inexpérience de la création peuvent être ainsi atténuées avec la collaboration d'un expert puisque ce dernier modélise sa pratique auprès des élèves et des enseignants.

ou innovateurs telle que la création textile sur métier Jacquard, par exemple. Les collaborateurs-experts ont une vaste expérience dans le domaine du travail créatif et ce savoir peut être réinvesti dans la classe afin d'enrichir le travail des élèves.

Ci-dessous, dans le cadre du projet *Art textile* à la programmation : une artiste textile accompagne, en visioconférence, des élèves et leur enseignante d'arts dans leur appropriation d'un logiciel de traitement de l'image.



Les interactions avec les experts permettent aux enseignants d'approfondir leurs réflexions (Borko, 2004), mais aussi d'améliorer la qualité de leur enseignement en leur permettant de renforcer leur sentiment de compétence professionnelle ainsi que leur confiance. Dans un contexte d'éducation artistique, les enseignants qui collaborent avec des experts ont du même coup accès à un ensemble de ressources sociales et culturelles qui leur permettent d'élever les normes de création (Roth et Lee, 2006).

Établir un dialogue entre les experts et la classe est essentiel: il permet de fournir aux élèves l'expérience d'interagir et de travailler avec un expert adulte (Kangas, Seitamaa-Hakkarainen et Hakkarainen, 2007 et 2013). Lorsque les jeunes créateurs apprennent avec des adultes, ils développent ainsi leur identité liée à leur pratique artistique (Pepler et Wallace, 2013).

Ci-dessous, l'artiste Manuel Chantre présente sa pratique artistique à des classes en réseau. Les élèves ont pu interagir directement avec l'artiste. Pendant 12 semaines, il a accompagné les classes dans leur processus de création et ce, à distance.



L'apprentissage à travers des objets d'arts partagés

Lorsque les classes collaborent en réseau, leur travail est orienté autour de la création d'un objectif commun. Dans les projets d'arts, cet objectif commun devient un objet d'art: soit une œuvre, une pièce de théâtre ou l'articulation d'un discours d'appréciation sur une œuvre d'art, par exemple.. Il peut s'agir également de l'articulation d'un discours d'appréciation à propos d'une œuvre d'arts, par exemple. Cela

Les créations seront les témoins de leur travail collectif: le processus artistique et les créations finales sont aussi partagés à l'ensemble des classes lors de vernissages en réseau.

implique que les élèves doivent communiquer activement tout au long du processus de création. Le discours des élèves est donc au cœur de ce processus. À travers des dessins, des prototypes ou tout autre support permettant le partage de leurs idées, ils créent une vision partagée de leurs idées de création afin de prendre des décisions conjointes (Hennessy

et Murphy, 1999). Les créations seront les témoins de leur travail collectif: le processus artistique et les créations finales sont aussi partagés à l'ensemble des classes lors de vernissages en réseau.



Ci-dessus, une enfilade de contributions sur le KF où les élèves négocient leur compréhension de la notion d'interactivité afin de la réinvestir dans une œuvre collective.

Ci-dessous, lors d'un vernissage en réseau des classes présentent leur création aux autres classes ainsi qu'à l'artiste impliqué dans le projet.



En définitive, les projets d'Arts en réseau permettent à des jeunes, peu importe leur situation géographique, de prendre part à un travail de création collectif et ce, assisté par des artistes. Ils peuvent ainsi enrichir et développer leur pratique des arts.

Notes

1. Le KF est un outil numérique d'écriture collaborative qui permet de communiquer à l'écrit de manière asynchrone. Le KF permet aux élèves de collaborer sur des activités d'apprentissage en travaillant dans un espace commun afin de partager des idées et d'enrichir celles des autres.
2. La rencontre entre des classes, par l'entremise de la visioconférence, a pour but principal d'amener les élèves à interagir directement avec leurs pairs. La visioconférence peut être utile lorsque les élèves doivent présenter aux autres classes une production qu'ils ont effectuée en classe: une œuvre d'art, une vidéo ou une pièce de théâtre, par exemple. Cela amène également les élèves à développer des compétences liées à la communication.

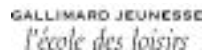
Références

- Borko, H. (2004). Professional development and teacher learning: Mapping the terrain. *Educational researcher*, 33(8), 3-15.
- Kangas, K., Seitamaa-Hakkarainen, P. et Hakkarainen, K. (2007). The artifact project—History, science, and design inquiry in technology enhanced learning at elementary level. *Research and Practice in Technology Enhanced Learning*, 2(03), 213-237.
- Hennessy, S. et Murphy, P. (1999). The potential for collaborative problem solving in design and technology. *International Journal of Technology and Design Education*, 9(1), 1-36.
- Peppler, K. et Wallace, F. (2013). *New Opportunities for Interest-Driven Arts Learning in a Digital Age*. Repéré à <http://www.wallacefoundation.org/knowledge-center/arts-education/key-research/Documents/New-Opportunities-for-Interest-Driven-Arts-Learning-in-a-Digital-Age.pdf>
- Roth, W.-M. et Lee, Y.-J. (2006). Contradictions in theorizing and implementing communities in education. *Educational Research Review*, 1(1), 27-40.
- Voogt, J., Laferrière, T., Breuleux, A., Itow, R. C., Hickey, D. T. et McKenney, S. (2015). Collaborative design as a form of professional development. *Instructional Science*, 43(2), 259-282.



2019- 2020 PRIX JACINTHE

PRIX DE RECONNAISSANCE EN
ENSEIGNEMENT EN LITTÉRATURE
JEUNESSE PRIMAIRE POUR
LES MEMBRES DE L'AQEP



EXPLICATION DU PRIX

Les prix Jacinthe de reconnaissance en enseignement de la littérature jeunesse au primaire sont une initiative de l'AQEP afin de poursuivre l'oeuvre éducative de madame Jacinthe Mathieu.

Ces deux prix se veulent :

Un témoignage du dynamisme et de l'implication dans le domaine de la littérature jeunesse d'un(e) pédagogue exceptionnel(le).

OU

Le partage d'un projet original créé par un(e) enseignant(e) passionné(e) qui propose une bibliographie innovatrice utilisant la littérature jeunesse pour favoriser les apprentissages et motiver les élèves.

PRIX CHAQUE LAURÉAT RECEVRA...

- Trophée souvenir
- Invitation au congrès annuel de l'AQEP (les frais d'inscription et d'hébergement défrayés par l'AQEP)
- Publication du projet dans la revue professionnelle *Vivre le primaire*
- Chèque-cadeau d'une valeur de 250 \$ pour l'achat de livres offert par Gallimard Jeunesse et L'École des loisirs
- Lot de livres d'une valeur de 250 \$ des éditions Les 400 coups
- Chèque-cadeau d'une valeur de 250 \$ de la Librairie Monet
- Logiciel Antidote d'une valeur de 130 \$ offert par Druide Informatique
- Adhésion à un club de lecture d'une valeur de 125 \$ de l'organisme Communication-Jeunesse
- Abonnement d'une valeur de 41 \$ à la revue *Le Pollen*
- Abonnement d'une valeur de 25 \$ à la revue *Lurelu*

Le 30 juin 2020 est la date limite pour déposer les documents de mise en candidature. Pour plus de détails, visitez le site www.aqep.org