

Les TraAM sont des expérimentations pédagogiques coordonnées mettant en question les Tice (Technologies de l'Information et de la Communication dans l'Enseignement), organisées à l'échelle de l'Académie. Il en existe dans chacune des disciplines d'enseignement. L'ensemble est piloté par la SD-Tice, un service central du Ministère à Paris et les Inspecteurs pédagogiques.

En 2012, l'enseignement des Arts plastiques de l'Académie de Rennes a postulé sur projet et a été retenu pour monter son expérimentation.

Lors d'une réunion plénière à Paris en octobre, la question posée pour notre expérimentation a été reformulée clairement :

Comment intégrer les pratiques collaboratives numériques des élèves dans le cours d'Arts plastiques ?

Cette courte présentation a pour parti-pris de présenter quelques bases pour la réflexion, menée selon le trois entrées de départ suivantes :

- *l'intérêt pédagogique d'une telle question ;*
- *la pratique des réseaux sociaux ;*
- *les caractéristiques du cyberspace.*

D'autres entrées pourraient être envisagées. Pour aborder les pratiques collaboratives dans l'enseignement plus spécifiquement, on se référera au dossier éducol très complet en lien dans les ressources en fin de propos.

Le sujet

Bien sûr, le travail collaboratif à l'école, ses théories didactiques, son inclusion dans les dispositifs d'apprentissage, ne sont pas nouveaux. Ils prennent des formes très variées et précèdent l'émergence des TIC (cf. Alain Baudrit¹). Par exemple, en Arts plastiques, un temps de verbalisation collective, par son caractère interactif, relève de cette modalité d'apprentissage. Cependant les TIC ont lancé un véritable engouement généralisé pour ces pratiques et l'Institution a rapidement structuré des outils de collaboration en ligne, notamment avec les ENT.

Par ailleurs, aujourd'hui nous savons que les élèves ont une pratique assidue du Web 2.0, des sites communautaires, forums, etc., qui continue sa progression grâce aux appareils portables permettant de se connecter en tout lieu et à toute heure.

A vrai dire, cette nouvelle pratique est perçue plus ou moins « d'un mauvais œil » par les parents et plus largement par la communauté éducative car celle-ci leur paraît chronophage, peu constructive, voire dangereuse. Une opinion qui est souvent relayée dans les médias.

Cette fréquentation des espaces virtuels communautaires par les adolescents est pourtant riche en échanges, en construction de l'identité, mais aussi en créativité : Confrontation d'opinions, argumentations, entraides, publications de textes et d'images, de choix artistiques et de critiques, ...

Aussi, au-delà des réticences, peut-on y voir une ressource faite d'énergies, de compétences qu'il conviendrait d'envisager pédagogiquement. Il s'agirait pour les enseignants de tenter de mobiliser cet ensemble en intégrant ces pratiques au sein même du cours usuel.

Les premiers objectifs en sont :

- Rapprocher l'enseignement des élèves d'aujourd'hui, de leur vie. Travailler à partir de « ce qui leur parle ». L'école n'est pas fermée, elle est perméable à ce qui les habite, à ceux qui l'habite ;
- Renouveler l'intérêt et la curiosité à partir de nouveaux dispositifs d'enseignement ;
- Mettre en place une pratique pédagogique qui valorise les élèves en leur montrant que chacun possède des compétences, que celles-ci ne sont pas inutiles.
- Contribuer à la réflexion pour faire entrer l'école dans l'ère numérique.

¹ Alain Baudrit, *L'apprentissage collaboratif : Plus qu'une méthode collective ?*, 2007, éd. De Boeck, Bruxelles. Cité in Rémi Thibert, *Quelles pratiques collaboratives à l'heure des TIC ?*, 2009, art. in Dossier d'actualité n°43, Service de Veille Scientifique et Technologique, IFÉ (ex INRP), Lyon. <http://ife.ens-lyon.fr/vst/DA-Veille/43-mars-2009.pdf>

- Conduire les élèves à développer une mise à distance critique de leurs propres pratiques sociales, ceci dans le cadre de la construction du futur citoyen.

Selon Monique Dagnaud, les *Digital natives* sont en rupture générationnelle, (se) construisent un nouveau système de valeurs et de représentation du monde. L'Internet en lui-même forme un nouveau cadre culturel de par son histoire, ses figures, ses modèles, les inégalités qu'il engendre et l'expérience qu'il procure.²

Parce qu'ils se caractérisent par un champ pédagogique ouvert, les Arts plastiques constituent un cours privilégié pour faire entrer la pratique des réseaux sociaux à l'école et avancer sur ces objectifs. En art, l'outil est « libre » : *a priori*, tout peut être source de création et, dans le cadre d'une pratique réflexive, le choix de cet outil permet de réfléchir à sa nature même, ses caractéristiques, son utilisation.

Ainsi les objectifs d'apprentissage disciplinaires peuvent être :

- Acquérir et mobiliser les compétences inhérentes à la maîtrise des TIC ;
- Mettre en place des synergies créatrices nouvelles ;
- Porter une réflexion sur l'artistique, ses traditions, ses remises en cause ;
- Aborder les démarches, les réflexions, les pratiques des artistes contemporains intégrant les technologies numériques, les réseaux numériques, l'interactivité, etc.

Enfin, à l'école, existent des cadrages institutionnels de l'échelle nationale à l'échelle locale (Règlement intérieur). Ce n'est bien sûr qu'à l'intérieur de ces cadres que la réflexion doit être menée. Si ces derniers semblent parfois constituer des freins, c'est grâce à un minimum de dialogue et de précautions qu'il est possible d'ouvrir la réflexion. A ce titre d'ailleurs, une expérimentation mettant en jeu les réseaux sociaux (en intranet ou sur Internet) peut devenir transversale, impliquer nombre d'acteurs et de disciplines d'enseignement d'un établissement, et contribuer à la formation du cyber-citoyen.

La pratique des réseaux sociaux en question face aux élèves

Nous évoluons tous aujourd'hui dans un espace social qui s'appelle Internet. Nous n'en sommes plus à la banalisation de l'accès à l'espace virtuel ; c'est notre réalité qui a commencé à changer. Notre condition humaine s'est « numérisée ». L'obsession de la connexion permanente fait d'Internet un prolongement de la vie réelle : être en permanence en lien avec l'information, avec le magasin, avec le réseau social, avec les proches.³ C'est un espace où l'on est et où l'on agit. Evidemment les élèves ne font pas exception, au contraire, ils ont été prompts à adopter cette nouvelle condition de « cyberconnecté ». Comment cela rétro-agit-il sur leur condition personnelle d'individu ?

Face à un espace social au flux ininterrompu qui mêle le mondial et l'intime, l'anonyme et l'exposé, la surpopulation et l'individu, où nous nous mouvons plus ou moins aisément, nous nous retournons vers la sphère la plus sécurisante : notre cercle de proximité. Se dessinent alors des « retribalisations ».⁴ Et comme avoir plusieurs identités est facile et courant, l'internaute appartient à plusieurs tribus. Comment les élèves pensent-ils le groupe dans le réseau ? Quelle valeur donnent-ils à l'autre, celui-ci faisant partie ou non du groupe ?

La participation active consiste très fréquemment à poster des contenus émotionnels dont l'objet du message est soi-même. On se regarde vivre, on regarde son groupe vivre. Chacun peut avoir une place et construire son identité et sa réalité. Quel impact à l'âge de la construction de la personne : émancipation ou aliénation ?

L'émancipation de son espace réel, de son temps réel ou ou bien l'aliénation par le besoin permanent de connexion ? L'école, lieu d'apprentissage de l'individu pour affronter le monde réel doit-elle mettre en garde face à une « dé-réalisation » ou prendre en compte cette nouvelle réalité pour permettre de l'affronter à son tour ?

2 Monique Dagnaud, *Génération Y, Les jeunes et les réseaux sociaux, de la dérision à la subversion*, 2013, coll. Nouveaux débats, éd. SciencesPO. Les Presses, Paris.

3 Bruno Patino & Jean-François Fogel, *La condition numérique*, 2013, éd. Grasset, Paris. *L'invité d'Inter*, 18 avril 2013, France Inter, propos recueillis par Patrick Cohen.

4 *Ibid.*

Les agrégations et désagrégations d'opinion, les intérêts et désintérêts massifs ne sont pas nouveaux mais se génèrent à toute vitesse grâce au réseau. Comment, pourquoi les élèves adhèrent, retiennent ou zappent-ils ?

Enfin, les réseaux sociaux donnent l'impression d'être des lieux où la maturité est une condition *sine qua non* pour y évoluer en sérénité. Jean-Noël Lafargue, lorsqu'il détourne l'expression *Digital natives* en *Digital naïves* veut renvoyer la dernière génération, celle de nos élèves, à la consommation passive de l'outil, à la récréation et à la communication plutôt qu'à la conception.⁵ Il s'agirait alors de partir de ces constats, des pratiques effectives des élèves, pour y réfléchir avec eux, les re-penser. Il s'agirait ensuite de reconstruire dans notre enseignement, grâce à lui, les outils critiques et le désir d'invention, de maîtrise, qui sembleraient faire défaut face à l'ordinateur, devenu média interactif plutôt qu'outil. Une mise en perspective opérante tant en pratique artistique qu'en culture, quand les artistes s'attachent à créer avec l'outil mais aussi à le détourner à « prendre en mains [leur] existence numérique »⁶.

De l'espace virtuel

Si l'on cherche à justifier une différence entre l'émergence de la télévision ou des radios libres, décrites comme une révolution sociétale à leur époque respective, et l'émergence de l'Internet, c'est l'interactivité et la possibilité d'investir un espace virtuel qu'on retiendra. Exister, agir, échanger dans cet espace est un comportement nouveau aujourd'hui très répandu. Il relève, selon la thèse de Pierre Levy, de l'émergence d'une « intelligence collective ».⁷

On peut distinguer au moins deux espaces virtuels :

- Celui qui modélise graphiquement, en 3D, un espace, un « monde virtuel » tendant vers le réalisme et dans lequel un avatar évolue, comme dans les jeux vidéo (cf. article de Marie-Line Nicol).
- Celui qui est un espace de rencontre et d'échange tendant vers la formation de groupes d'individus, de communautés. On parle alors de « cyberspace ». C'est celui qui nous intéresse ici.

Ces deux espaces virtuels peuvent fusionner. Exemples : La présence d'une interface graphique modélisée pour un réseau social (comme dans *Second Life*), la présence d'une messagerie en direct dans un jeu vidéo en réseau.

Le cyberspace possède ses caractéristiques propres, libérées notamment des contraintes de la physique de l'espace-temps réel, grâce notamment à la dématérialisation : l'instantanéité malgré l'éloignement, la « gloacité » (pouvoir à la fois envisager le global et le local, l'ensemble et l'individu), l'ubiquité, la « déterritorialisation », mais aussi le multimédia, l'interactivité facilitée, la collaboration mondiale.

S'il possède des espaces de stockage physiques, le cyberspace n'a pas de géolocalisation précise et n'existe vraiment que dans le flux continu d'interventions et d'informations. C'est un espace fluide, un espace dynamique habité, dont l'état est toujours transitoire.

La multiplication des serveurs, des interconnexions et des intervenants à l'échelle du monde l'a rendu autonome : Aujourd'hui, il paraît impossible de détruire cet espace mondial.

Par ailleurs, les fonctions des écrans qui se multiplient autour de nous convergent à présent : ils deviennent tous une porte-interface ouverte sur cet espace. Ainsi, cet espace virtuel (sans existence physique) tend paradoxalement vers une « présence » effective, une omniprésence et sa frontière avec la réalité est devenue poreuse.

Ces propriétés, dont l'approche résumée ici n'est pas exhaustive, engendrent de nouveaux comportements et réflexes, de nouveaux objets, de nouveaux modes de pensée, une nouvelle société...

Elles engendrent aussi de nouvelles plasticités, de nouvelles esthétiques, de nouvelles gestuelles, de nouveaux outils et une relecture de notions telles que l'espace et le temps, le territoire et la frontière, le corps, l'existence et l'identité, la réalité et la représentation, la copie, la communication et la perception, l'altérité...

5 « Les jeunes ne sont plus intéressés par l'outil-ordi », entretien avec Jean-Noël Lafargue, 10 mars 2010, Libération, propos recueillis par Astrid Girardeau. <http://www.liberation.fr/vous/0101623564-les-jeunes-ne-sont-plus-interesses-par-l-outil-ordi>

6 *Ibid.*

7 Pierre Lévy, *L'intelligence collective. Pour une anthropologie du cyberspace*, 1997, éd. La découverte, Paris.

Ressources

Pédagogie

- Dossier éducol : Les pratiques collaboratives dans l'enseignement. Un dossier complet regroupant définitions et enjeux.

<http://eduscol.education.fr/numerique/dossier/archives/travail-apprentissage-collaboratifs>

Art

- *L'art dans le tout numérique*, Artpress 2 n°29, mai-juillet 2013, éd. Artpress, Paris.

- Centre Pompidou : Dossier pédagogique synthétique sur l'art et les nouveaux médias. Liens en fin d'article vers des encyclopédies spécialisées.

<http://mediation.centrepompidou.fr/education/ressources/ENS-nouveaux-medias/ENS-nouveaux-medias.html>

- Le Jeu de Paume soutient la création Internet en présentant sur l'espace virtuel de son site, des projets d'artistes créés spécialement pour le web.

<http://espacevirtuel.jeudepaume.org/>

- Archée : Revue canadienne d'art en ligne : arts médiatiques & cyberculture.

<http://archee.qc.ca/>

- *Habiter l'Internet : les inscriptions artistiques du Cybertart*, article de Jean-Paul Fourmentaux, Sociologue, Maître de conférences (HDR) à l'Université de Lille 3 et Chercheur associé à l'École des Hautes Études en Sciences Sociales (EHESS Paris) au Centre d'Études Sociologiques et Politiques Raymond Aron (CNRS).

<http://gabriel.gallezot.free.fr/Solaris/d07/7fourmentaux.html>

- *Qu'est-ce qu'une œuvre net art ?*, entretien radiophonique avec Jean-Paul Fourmentaux, propos recueillis par Xavier de la Porte, 28.11.2010, *Place de la toile*, France Culture.

<http://www.franceculture.fr/emission-place-de-la-toile-qu-est-ce-qu-une-oeuvre-de-net-art-la-modelisation-des-imaginaires-2010-1>