

Création artistique multimédia au Collège

Dispositif de sensibilisation et d'initiation.

-- Contexte --

La manipulation des outils et moyens numériques est fortement développée chez les jeunes, mais ces pratiques, souvent empiriques, se bornent le plus souvent à des attitudes de consommation, principalement axées sur des usages de communications et de loisirs.

Au-delà de ces usages, l'univers numérique ouvre d'innombrables possibilités de pratiques et d'expressions artistiques encore méconnues du jeune public.

Ce dispositif propose de faire découvrir la création artistique numérique à travers la présentation de productions artistiques issues de programmes informatiques, la rencontre d'un artiste et la création collective d'une œuvre.

-- Objectifs --

- 🎯 **Découvrir** les différents types d'œuvres numériques interactives multimédia
- 🎯 **Appréhender** les nouveaux outils de création numérique
- 🎯 **Rencontrer** un artiste et son travail, et découvrir un lieu culturel multimédia
- 🎯 **Participer** à l'élaboration d'une création artistique commune
- 🎯 **Résultats**
Le travail réalisé sera valorisé par une performance / exposition de l'œuvre et par une mise en ligne des photos, vidéos et créations.

-- Caractéristiques --

- 🎯 **Volume horaire des interventions de l'artiste**
Volume horaire proposé : 12h d'atelier, soient
 - en classe : 4 x 2h
 - en extérieur : 2h dans un lieu culturel multimédia
- 🎯 **Artistes intervenants**
Les ateliers seront animés par un artiste professionnel impliqué dans un processus de création, il fera découvrir sa pratique aux élèves. Ils seront coordonnés par le médiateur de l'ECM partenaire et réalisés en accord avec le projet pédagogique de l'enseignant.
- 🎯 **Conditions financières**
Les interventions et les déplacements de l'artiste sont pris en charge par le Conseil Général et la DRAC.

-- Quel public concerné ? --

- Classes de la 6ème à la 3ème.
 - Domaines de compétences et de connaissances concernés : arts plastiques, français, histoire-géo, langues, mathématiques, musique, technologie, sciences de la vie.
- Plusieurs classes d'un même collège peuvent être inscrites au dispositif.

-- Partenaires --

- 🎯 **Structures ressources identifiées**
 - ECM Kawenga, coordinateur régional des ECM,
 - ECM Trencavel, à Béziers,
 - ECM médiathèque Mitterrand, à Sète.
- 🎯 **Partenaires institutionnels**
 - Département de l'Hérault
 - DRAC
 - Education Nationale

-- Contacts --

Pour informations et modalités d'inscription :

- 🎯 **au Conseil général de l'Hérault**
Service éducation artistique et culturelle
 - Coordinatrice :** Sylvie Deshayes
tél. 04 67 67 77 68
sdeshayes@cg34.fr
 - Chef du service :** Gilles GRECK
tél. 04 67 67 63 41
arts-plastiques@cg34.fr
- 🎯 **à l'Inspection académique**
Professeur projet : Jean-Marie DAYDE
tél. 04 67 91 52 30
jean-marie.dayde@ac-montpellier.fr
- 🎯 **à l'ECM Kawenga**
Responsable pédagogique : Luce PASQUINI
tél. 04 67 06 51 66
luce@ecmkawenga.com