

ANNEXES

Annexe 1 : Questionnaire sur la motivation	70
Annexe 2 : Questionnaire sur le sens	71
Annexe 3 : Storyboard réalisé par les élèves	72
Annexe 4 : Organisation à compléter par les élèves	73
Annexe 5 : Fiche d'auto-évaluation du projet pour les élèves	74
Annexe 6 : Déroulement séance d'introduction	75
Annexe 7 : Déroulement séance tournage	76
Annexe 8 : Déroulement séance montage	77

LISTES DES TABLEAUX

Tableau 1 : Stratégie d'apprentissage	14
Tableau 2 : Sondage sur la motivation	48
Tableau 3 : Sondage sur le sens	49
Tableau 4 : Analyse des données sur la motivation	52
Tableau 5 : Analyse des données sur le sens	54

LISTES DES FIGURES

Figure 1 : Les Arts Visuels mais à quoi ça sert ?	7
Figure 2 : Les Arts Visuels	9
Figure 3 : Modèle de la Dynamique motivationnelle de Viau	15
Figure 4 : La question du sens en Arts Visuels	33
Figure 5 : La motivation en question	35
Figure 6 : L'interdisciplinarité et la Pédagogie de Projet en Arts Visuels	41
Figure 7 : Cahier de cinéma d'animation distribué aux élèves	43
Figure 8 : Cahier de cinéma d'animation: théorie sur le cadrage	44
Figure 9 : Le storyboard	44
Figure 10 : Construction des décors pour le cinéma d'animation	45
Figure 11 : Tournage du film	46
Figure 12 : Montage du film	47
Figure 13 : Affiche d'un film réalisée par les élèves	47
Figure 14 : Diplômes de l'édition 2015	53
Figure 15 : Evolution du profil motivationnel	55
Figure 16 : Evolution de la construction du sens	57
Figure 17 : Extrait du journal l'Ajoie suite au Festival 2015	58

TABLE DES MATIÈRES

Introduction	2
Définition et importance de la recherche	8
Etat de la recherche	10
1- Les Arts Visuels	10
A. Définition des Arts Visuels par les plasticiens	10
B. Définition des Arts Visuels par l'institution	10
2- La question de la motivation des élèves en Arts Visuels	12
A. Définition de la dynamique motivationnelle des élèves	12
B. Les sources de la dynamique motivationnelle	13
1.La perception de la valeur de l'activité	13
a.Buts sociaux	14
b.Buts scolaires	14
c.Buts éloignés	15
2.Perception de la compétence	15
3.Perception de la contrôlabilité	15
C. Les manifestations de la dynamique motivationnelle	16
D. Les facteurs qui influent sur la dynamique motivationnelle de l'élève	17
E. Piste d'intervention pour motiver les élèves	18
3- La question du sens en Arts Visuels	20
A. Définition du sens	20
B. Les projets interdisciplinaires, ou comment donner du sens	24
4- La pédagogie de projet	25
A.Définition	25
B.Bref historique de la Pédagogie de projet	25
C.Pourquoi choisir une pédagogie de projet	26
D.Le rôle de l'enseignant	29
E.Les limites de la pédagogie de projet	29
5- L'interdisciplinarité	30
A. Définition	30
B. L'interdisciplinarité dans le monde de l'Art	30
C. Mettre en place l'interdisciplinarité à l'école	31
D. Conditions de réussite d'un travail interdisciplinaire	32
E. Limites du travail interdisciplinaire	32

Question de recherche	34
Méthodologie	36
1- Objectif de recherche	36
2- Présentation du projet	37
A. Identification du contexte et du sujet	37
B. Projet interdisciplinaire	38
C. Objectifs	41
D. Déroulement	42
3- Dispositifs méthodologiques	48
A. Population	48
B. Hypothèses	48
C. Elaboration des sondages maisons	49
D. Posture de l'enseignant	52
E. Limites méthodologiques	52
Présentation des résultats	54
1- Evolution du profil motivationnelle	54
2- Evolution de la construction de sens	56
Analyse et interprétation des résultats	59
1- L'influence de la pédagogie de projet sur la dynamique motivationnelle des élèves	59
A. Influence sur les sources de la motivation	60
B. Influence sur les manifestations de la dynamique motivationnelle	62
2- L'influence de la pédagogie de projet sur le sens attribué aux Arts Visuels	65
A. Influence sur l'implication dans le processus d'apprentissage	65
B. Influence sur la maîtrise de ce qu'i y a à connaître	65
C. Influence sur la perception des relations entre situations d'apprentissage et usage personnel et/ou professionnel	66
Conclusion	68
Bibliographie	71
Annexes	72

« En cassant certains murs, on s'ouvre sur l'incertain, sans lequel l'avenir ne pourrait plus être sujet de surprise et de créativité »

Georges Thill

Les Arts Visuels, c'est tout un programme.

Il est difficile d'expliquer mon rapport aux Arts Visuels car il fluctue en fonction des rencontres, des découvertes et des expériences. Une seule chose est immuable, c'est cette passion et cette admiration face à tous ces artistes qui font ce que nous sommes actuellement. Nous nous construisons grâce à ce qui nous entoure et à notre culture. Et l'une des cultures les plus présentes autour de nous, c'est la culture artistique.

L'Art est présent autour de nous depuis que l'homme existe, c'est une construction de l'esprit nécessaire à l'évolution sociétal.

Depuis notre plus tendre enfance, nous tenons des outils et instruments dans nos mains que ce soit pour coller, découper, colorier, assembler ou encore dessiner. L'Art, c'est un processus qui nous accompagne tout au long de notre vie quel que soit notre rapport au monde qui nous entoure.

L'enseignement des Arts Visuels dans le contexte scolaire a plusieurs objectifs et nous avons en tant qu'enseignant plusieurs missions.

Outre la découverte et le perfectionnement de certaines techniques, la maîtrise des outils et instruments, l'enseignement des Arts visuels est une ouverture de l'esprit et une éducation du regard.

La discipline est à la croisée de toutes les autres disciplines scolaires tant elle partage et utilise aussi bien des notions mathématiques, de français, d'histoire,...

Il peut paraître absurde pour bon nombre d'élèves, de parents et voir d'enseignants de dire que l'enseignement des Arts Visuels est primordial mais il s'agit d'une des seules disciplines à mêler aussi bien le développement de la motricité fine, la culture générale et la créativité.

Lorsque nous réalisons une œuvre que l'on soit élèves ou artistes, nous nous exposons à l'autre mais d'une manière plus précise et plus complète qu'en écrivant un texte.

Le langage artistique est beaucoup plus vaste que le langage écrit ou oral. Comme l'exprime Kan-

dinsky dans ses livres : Point et ligne sur plan, 1926 et Du spirituel dans l'art et dans la peinture en particulier, 1910, nous nous exprimons avec plus que des mots, nous utilisons, des formes, des couleurs, des textures, des volumes et notre langage est ainsi infini.

Nous sommes là pour guider les élèves afin qu'ils trouvent leurs moyens d'expression parmi toutes les techniques que propose l'Art.

Lorsque nous enseignons cette discipline, nous sommes régulièrement confrontés à des élèves peu motivés. Tout au long de l'année et peu importe le sujet abordé en classe, les élèves posent souvent la question « Les Arts Visuels, ça sert à quoi ? Pourquoi on fait ça ? à quoi ça va me servir plus tard ? ». Malgré nos réponses argumentées et illustrées, on peut constater que les élèves ont du mal à voir du sens dans les projets artistiques que nous leur proposons. Ils sont alors peu motivés à réaliser les tâches que nous leur demandons. Les élèves nous montrent ainsi que par manque de sens, leur motivation est moins importante et leur implication dans les projets décroît également.

La fréquence régulière de cette question implique une réflexion de notre part quant au sens à donner aux Arts Visuels à l'Ecole. Nous devons nous questionner sur les moyens que nous pouvons mettre en place pour que les élèves trouvent du sens dans leurs pratiques artistiques.

Dans le Plan d'Etude Romand (PER), les Arts visuels ont notamment pour objectif de « représenter et d'exprimer une idée, un imaginaire, une émotion, une perception dans différents langages artistiques ». A travers une transposition didactique du Plan d'Etude Romand et aux moyens d'outils et de techniques artistiques, des solutions sont à élaborer pour permettre aux élèves de trouver du sens à et dans leurs projets artistiques.

Réussir à intéresser et stimuler les élèves semble être indispensable dans l'optique de donner du sens à la pratique artistique. Réfléchir à différents moyens, procédés ou encore actions à mettre en place pour donner du sens aux Arts Visuels à ces élèves aux profils si divers, fait partie intégrante de la réflexion que mènent les enseignants d'Arts Visuels.

Cette notion de sens revient constamment dans toute pédagogie car elle est fondamentale pour l'apprenant. Si l'élève trouve du sens dans ce qu'il fait et ce qu'il apprend, il s'approprie et s'investit d'avantage dans les apprentissages. En partant du principe que le sens favorise positivement les apprentissages, nous pouvons nous interroger sur les mécanismes qui permettent aux élèves de trouver et de construire du sens.

Nous avons choisi d'élaborer et de réaliser un projet concret, afin que les élèves essayent de construire du sens.

La réalisation d'un projet passe par des étapes de questionnement, de réflexion et de résolution de problèmes. Comme le précise Perrenoud (1999), toute situation pédagogique qui rend l'élève acteur de ses apprentissages permet de construire du sens à partir de l'émergence et de l'identification des besoins et/ou des obstacles de l'élève en situation d'apprentissage.

A ce propos, la pédagogie de projet nous semble un terrain propice à cette construction de sens. Nous mettons donc en place un projet concret se basant sur la Pédagogie de projet.

Les Arts Visuels ont pour 'grand frère' le monde de l'Art. On peut chercher dans ce domaine des pistes, des procédés ou des actions que l'on pourrait adapter au cadre scolaire pour donner du sens aux élèves. Tout au long de l'Histoire, des artistes comme Marcel Duchamp ont montré que la séparation entre les disciplines, énoncées dans le « *Laocoon* » (Lessing, 1766), était arbitraire et conventionnelle, et ont considéré comme une exigence prioritaire le fait de travailler aux frontières des moyens d'expression, tout en les dépassant. La rupture avec les formes d'expressions traditionnelles et un vaste mouvement de décloisonnement entre les arts ont été entrepris tout au long du XX^e.

L'Art s'épanouit entre, à travers et par-delà les différents modes d'expression. Dans notre pratique d'enseignant, ce courant de pensée se basant sur l'interdisciplinarité, peut nous aider dans notre quête du sens.

On peut donc s'orienter vers un projet concret qui mêle différentes disciplines scolaires.

On peut définir l'interdisciplinarité au sens strict comme l'utilisation des disciplines pour la construction d'une représentation d'une situation.

Les objets sur lesquels portent des pratiques interdisciplinaires sont des notions, situations, problématiques dont la représentation excède le champ d'une discipline particulière et nécessite de convoquer les apports de différentes disciplines.

La pratique interdisciplinaire est, selon Dick Higgins dans « Postface » (1964), un art hybride qui « s'épanouit entre les pratiques » où « chaque œuvre détermine sa propre pratique et sa propre forme selon ses besoins ».

L'interdisciplinarité impose aux disciplines réunies une notion de finalité commune.

Cette recherche d'interaction entre les disciplines artistiques est très présente dans le monde de l'art et nous devons de nous en inspirer pour élaborer notre démarche pédagogique afin que les élèves puissent avoir une démarche artistique interdisciplinaire.

Le passage entre les disciplines est une aventure et les frontières sont des lieux d'échange où les projets les plus intéressants naissent et grandissent.

Nous souhaitons mettre en évidence dans notre démarche cette certaine corrélation entre la conception de l'interdisciplinarité dans le monde de l'art et celle dans la pratique des Arts Visuels dans le cadre scolaire.

Dans les projets artistiques que nous élaborons pour les élèves, on peut s'inspirer de cette pratique de l'interdisciplinarité pour essayer de donner du sens à travers une pédagogie de projet.

La plupart des objets de connaissance ne relèvent pas d'une seule analyse disciplinaire, ils exigent des regards croisés pour être véritablement compris. D'où l'utilité de multiplier les occasions d'un projet collectif réunissant plusieurs disciplines autour d'un thème fédérateur. Les œuvres artistiques offrent un sujet privilégié de travail interdisciplinaire.

Parce qu'elle est fédératrice et interdisciplinaire, l'éducation artistique s'avère un formidable et puissant instrument de formation.

La question « les Arts visuels mais à quoi ça sert ? » implique que les élèves ne sont pas motivés dans leur pratique et notamment parce qu'ils ne trouvent pas de sens à ce qu'ils font. Nous allons essayer d'organiser en classe d'Arts Visuels des activités qui suscitent la motivation de ceux-ci en les aidant à construire du sens. Nous essaierons de répondre aux questions suivantes :

- quelles sont les principales sources de motivations des élèves en cours d'Arts Visuels ?
- quels sont les facteurs externes qui influent sur leur dynamique motivationnelle ?
- quels sont les facteurs sur lesquels nous, enseignants, pouvons agir ?

On peut se demander si la mise en place d'un projet artistique interdisciplinaire permettrait de donner du sens à la discipline et ainsi motiver les élèves à la pratique des Arts Visuels.

Dans ce mémoire nous nous attacherons à l'étude d'un projet interdisciplinaire qui aura pour but la production d'un film d'animation.

Nous nous questionnerons de savoir, si le fait d'utiliser la Pédagogie de Projet pour réaliser un projet interdisciplinaire à long terme, permet aux élèves de construire du sens et augmenter ainsi leur dynamique motivationnelle ?

Nous nous intéresserons dans un premier temps à l'étude de la dynamique motivationnelle selon Viau et à son évolution suite à la mise en place d'une activité particulière.

Dans un second temps, nous étudierons la question du sens selon Develay et comment relier ce modèle à la discipline des Arts Visuels.

Puis dans un troisième temps, nous étudierons en quoi la Pédagogie de Projet pourrait être une solution pour permettre de motiver les élèves et les aider à construire du sens dans leur pratique.

Enfin dans un dernier temps, nous étudierons la mise en relation de l'interdisciplinarité, très chère au monde de l'Art, et de la Pédagogie de Projet.

Pour cela, nous étudierons l'évolution de la motivation et de la création de sens dans une classe de 11^eH qui aura créée un film d'animation selon la démarche de la Pédagogie de Projet.

DÉFINITION ET IMPORTANCE DE L'OBJET DE RECHERCHE

Les Arts Visuels font partie intégrante de la formation des élèves...

L'enseignement des Arts Visuels au secondaire 1 assure un rôle spécifique dans la formation générale des élèves, tant au niveau du développement de la sensibilité qu'au niveau culturel et social. Il fait partie des enseignements obligatoires et participe également à l'acquisition et au développement de connaissances et de capacités transversales.

Les Arts Visuels donnent le goût de l'expression personnelle et de la création. Ils conduisent à une éducation du regard et contribuent aux acquis de langage.

La place des Arts Visuels dans le cursus scolaire d'un élève de secondaire 1 correspond à deux périodes de 45 minutes par semaine. Les deux périodes peuvent se suivre ou être réparties dans la semaine. L'enseignement de cette discipline est l'un des seuls cours dans le programme où les élèves sont en classe entière et non pas répartis par niveau.

... mais ces derniers les considèrent en marge de leur formation dite "principale"...

Dans le cadre de l'enseignement de cette discipline, nous sommes régulièrement confrontés à des élèves dont le manque de motivation, est évident et qui parfois en 11^eH choisissent les Arts Visuels par défaut. Tout au long de l'année, et peu importe le sujet abordé en classe, les élèves se posent et nous posent souvent la question « Les Arts Visuels, ça va me servir à quoi ? Moi je veux être bûcheron, employé de commerce, ... ». On prend alors le temps d'expliquer que les Arts Visuels sont une manière de s'exprimer autre que par le mot, qu'on apprend à voir et comprendre ce qui nous entoure en prenant des exemples concrets et locaux. Par exemple, le thème de la perspective atmosphérique explique pourquoi par beau temps, dans un paysage de montagne, les montagnes les plus éloignées sont les plus claires et les plus bleutées.

... car ils ne voient pas le sens de cette discipline...

Malgré nos réponses argumentées et illustrées, on peut constater que les élèves ont du mal à voir du sens dans les projets artistiques qu'ils réalisent et un certain manque de motivation se fait ressentir. Ils nous montrent que par manque de sens, leur motivation est moins importante et leur implication dans les projets décroît également. On est en droit de se poser les questions de comment et par quels moyens peut-

on motiver les élèves lors d'un travail d'Arts Visuels. Comment donner du sens aux arts visuels pour des élèves qui n'y trouvent pas d'intérêts ?

Le manque de sens de la discipline des Arts Visuels provient également d'une 'tradition' sociétale transmise par de nombreux parents qui eux aussi lors de leur scolarité n'ont pas trouvé de sens dans leur pratique. La répétition quasi hebdomadaire de cette question implique par conséquent une réflexion de notre part quant au sens à donner aux Arts Visuels à l'Ecole et plus particulièrement quels moyens pouvons-nous mettre en place pour que les élèves trouvent du sens dans leurs pratiques artistiques et ainsi cassé cette tradition.

... et ne sont pas motivés.

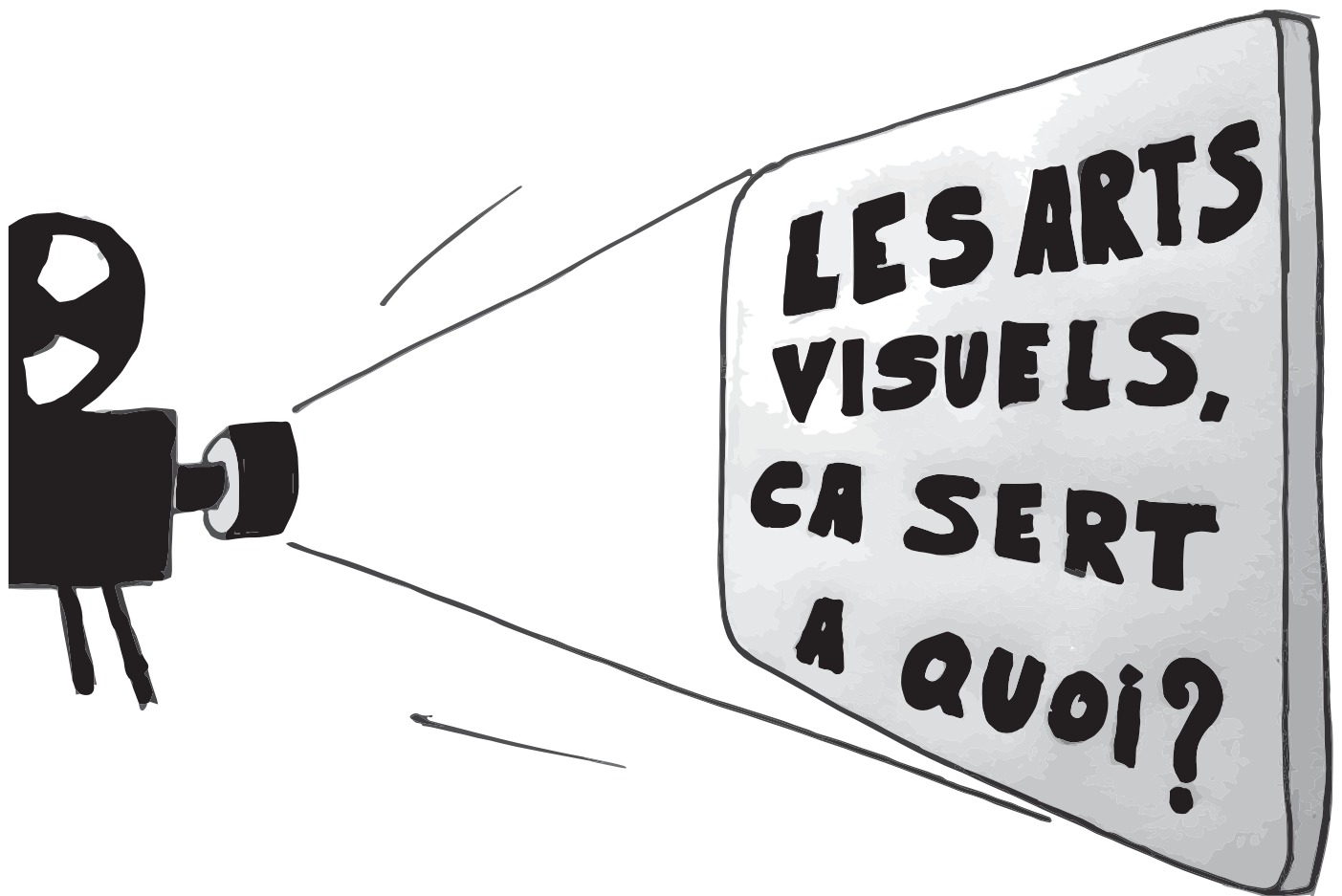


Figure 1 : Les Arts Visuels mais à quoi ça sert?

1. LES ARTS VISUELS

A. Définition des Arts visuels par les plasticiens

Les Arts sont en perpétuel mouvement...

Qu'est-ce que l'art ? Comment le définir ? C'est une question qui revient sans cesse dans l'histoire. L'art est un mot ancien qui dispose de plusieurs sens. L'expression « arts visuels » est définie essentiellement par des oppositions. Ce n'est pas des arts appliqués, ni des arts décoratifs, ni de l'art populaire ou encore commercial. Plusieurs philosophes se sont penchés sur ce terme. C'est Kant qui, au XVIII^e siècle, introduit le terme « bildenden Künste » que l'on traduit par arts visuels. Par ce terme, Kant entend la petite plastique, la sculpture, l'architecture et la peinture. Cette définition sera par la suite complétée avec les différentes techniques modernes comme la photographie, la vidéo, les performances,...

B. Définition des Arts visuels par l'institution scolaire

... ce qui explique les frontières floues et mouvantes de la discipline des Arts Visuels en contexte scolaire.

Dans le PER, le domaine des Arts fait partie intégrante du programme scolaire, avec les finalités et objectifs de l'école publique. L'enseignement des Arts, et plus particulièrement des Arts visuels, permet l'exploration des langages visuels et plastiques. Il participe également au développement et à la stimulation du potentiel créatif des élèves.

Le PER accentue sur le fait que l'enseignement des Arts Visuels au secondaire est important car il permet aux élèves d'élargir et de développer des modes de représentation, d'interprétation, d'expression et de communication en fonction de ce qui les entoure et des personnes avec qui ils échangent.

Les Arts visuels ont notamment pour objectif de représenter et d'exprimer une idée, un imaginaire, une émotion, une perception dans différents langages artistiques.

Le PER précise que les Arts visuels traitent toute production réalisée en 2 dimensions. Cela comprend les techniques telles que le dessin, la pein-

ture, l'estampe, le collage, les techniques mixtes, la photo, la vidéo ou encore les performances. Le domaine des Arts au Secondaire 1 contribue « au développement de la collaboration [...], de la communication [...], des stratégies d'apprentissage [...], de la pensée créatrice [...] et de la démarche réflexive [...] ». Il participe à la formation générale à travers notamment l'utilisation des MITIC, l'élaboration de projets collectifs et l'utilisation de la langue française en lien avec la description de créations.

De ce fait, on remarque que le PER place la discipline à la croisée des autres disciplines scolaires.

Les Arts Visuels sont à la croisée de toutes les disciplines.



Figure 2 : Les Arts Visuels

2. LA QUESTION DE LA MOTIVATION DES ÉLÈVES EN ARTS VISUELS

La motivation est un domaine sur lequel nous devons, en tant qu'enseignant, porter notre attention.

Malgré cette définition précise dans le PER, le domaine des Arts reste pour les élèves quelque chose de floue et de non mesurable. On note que la motivation liée à cette discipline n'est pas la même que pour les matières dites principales comme le français, les mathématiques, ou encore l'allemand. L'école attend des élèves qu'ils soient motivés, or ce n'est vraisemblablement pas le cas de tous.

Nous devons analyser les problèmes motivationnels que les élèves rencontrent en cours d'Arts Visuels et intervenir le plus efficacement possible pour influencer leur dynamique motivationnelle. On peut se poser les questions suivantes : Quelles sont les principales sources de motivation des élèves en cours d'Arts Visuels ? Quels sont les facteurs externes qui influent sur leur dynamique motivationnelle et quels sont ceux sur lesquels nous, enseignants pouvons avoir du pouvoir ? Comment faire en sorte que les activités que nous organisons en classe et notre comportement en tant qu'enseignant, suscitent la motivation des élèves en cours d'Arts Visuels ? Pourquoi certains s'engagent pleinement dans les activités d'Arts Visuels, alors que d'autres ont abandonné toute idée de suivre ? Par quels moyens peut-on accroître la motivation des élèves ?

A. Définition de la dynamique motivationnelle des élèves

Le mot « motivation », du latin *movere*, se déplacer, signifie le début et la source de tout mouvement.

Viau emploie le terme de dynamique motivationnelle à la place du terme de motivation afin d'appuyer le fait que la motivation est intrinsèque à l'élève et qu'elle varie en permanence en fonction de ce qui l'entoure, à savoir les facteurs externes. Pour lui, la motivation est définie comme suit :

« un phénomène qui tire sa source dans la perception que l'élève a de lui-même et de son environnement, et qui a pour

conséquence qu'il choisit de s'engager à accomplir l'activité pédagogique qu'on lui propose et de persévérer dans son accomplissement, et ce dans le but d'apprendre ». (Viau, 2009, p.12)

Nous nous baserons sur cette définition pour essayer d'établir le cadre motivationnelle du cours d'Arts Visuels.

B. Les sources de la dynamique motivationnelle.

Dans un premier temps, nous nous efforcerons de définir les sources multiples de ce phénomène complexe qu'est la motivation. Les élèves voient l'activité des Arts Visuels de manière différente en fonction de leurs propres perceptions. Nous notons que trois perceptions spécifiques exercent une influence importante sur la dynamique motivationnelle de l'élève.

La dynamique motivationnelle en Arts Visuels a différentes sources en fonction des perceptions des élèves.

1. La perception de la valeur de l'activité

Faire des Arts Visuels ? Mais pour quoi faire ? Cette phrase très présente dans la bouche des élèves est le reflet de la valeur qu'ils accordent aux activités pédagogiques qui leur sont proposées dans cette discipline. Selon Viau (2009, p.24),

« la perception de la valeur d'une activité se définit comme le jugement qu'un élève porte sur l'intérêt et l'utilité de cette dernière, et ce en fonction des buts qu'il poursuit ».

On note ici l'importance des notions d'intérêt et d'utilité dans la valeur que l'élève donne à une activité pédagogique comme les Arts Visuels. La notion d'utilité renvoie aux avantages que l'on retire de l'accomplissement d'une activité.

La perception de l'utilité de la discipline...

Par exemple, un élève qui aimerait devenir architecte peut voir rapidement l'utilité des Arts Visuels à travers le travail de la perspective.

Cependant, la notion d'utilité n'est pas nécessairement associée à celle de l'intérêt. En effet, une activité peut nous paraître plus ou moins intéressante alors que nous la jugeons utile pour arriver à nos fins. Dans le cadre scolaire, pour qu'un élève

perçoive la valeur des Arts Visuels, il est souhaitable qu'il la juge à la fois intéressante et utile. Il peut difficilement valoriser les activités des Arts Visuels qui lui sont proposées s'il n'a pas de but à poursuivre. La perception de la valeur d'une activité a des origines intrinsèques que l'on peut regrouper sous trois catégories différentes.

a. Buts sociaux

... tant au niveau social...

Les élèves ne vont pas à l'école uniquement pour apprendre, mais ils y vont aussi pour se socialiser. Nous pouvons mettre en place des travaux de groupe afin de nous appuyer sur ces buts sociaux pour essayer de susciter la motivation des élèves.

b. Buts scolaires

... que dans un but d'apprentissage et de performance, ...

Les élèves poursuivent également des buts d'apprentissage quand ils essayent de développer leurs connaissances. Ils valorisent alors une activité car cela leur permet d'acquérir des connaissances et des habilités spécifiques.

Il y a aussi des buts de performance. Les élèves veulent dans ce cas obtenir une bonne note et montrer ainsi de quoi ils sont capables. Dans le cadre des Arts Visuels où la note n'est pas prise en compte, l'explication de la liaison entre la motivation et les buts de performance aide à comprendre pourquoi ils sont jugés peu utiles aux yeux de certains élèves. En effet, ces derniers jugent la valeur des Arts Visuels en fonction de la performance qu'ils peuvent afficher plutôt que de l'apprentissage qu'elle permet de faire.

... amène l'élève à s'engager ou non à faire des Arts Visuels.

On peut ainsi voir que la motivation d'un élève se compose à la fois de buts d'apprentissage et de buts de performance dans le cas où ces deux types de buts amènent l'élève à s'engager à faire les activités des Arts Visuels plutôt que de tenter de les éviter.

Le plaisir d'apprentissage par curiosité et intérêt personnel est caractéristique de la motivation intrinsèque. A l'inverse le but de performance est un but de recherche de reconnaissance. Il s'agit alors de motivation extrinsèque (la source de motivation se situe à l'extérieur de l'individu).

c. Buts éloignés

Les élèves ont également des buts éloignés qui

influent sur la perception de la valeur positive ou non qu'ils ont des Arts Visuels. Ces buts éloignés sont les projets que les élèves font de leur futur en faisant des passerelles avec les activités pédagogiques qui composent les Arts Visuels.

En résumé, la perception de la valeur des Arts Visuels par les élèves est intimement liée aux buts sociaux, scolaires et éloignés qu'ils poursuivent en fréquentant l'Ecole. Pour qu'un élève perçoive la valeur d'une activité, il faut qu'il ait des buts scolaires, qu'il perçoive l'intérêt et l'utilité des Arts Visuels en combinant aussi bien les buts d'apprentissage que de performance.

2. La perception de sa compétence

La perception de sa compétence est le jugement que l'élève porte sur sa capacité à réussir une activité pédagogique, organisée par exemple dans le cadre des Arts Visuels et qui va influencer sa motivation. On peut alors se demander comment en tant qu'enseignant, nous pouvons aider l'élève à se percevoir capable de réussir en Arts Visuels et ainsi influencer directement sur sa dynamique motivationnelle ?

La perception de compétence et de capacité à réussir ou non un travail, influence la motivation de l'élève.

Les élèves ont des difficultés à avoir une perception réaliste de leurs compétences à accomplir des tâches en Arts Visuels. Ils se jugent parfois trop compétents et parfois ils se sous-estiment. Il nous faut en tant qu'enseignant, à travers notre évaluation, leur fournir les outils nécessaires pour s'autoévaluer au plus juste et ainsi leur montrer les points positifs et négatifs de leur travail. Il nous faut faire attention à mettre en valeur les points réussis qui sont mérités ce qui stimulera plus l'élève et ainsi augmentera sa perception de compétence.

3. La perception de contrôlabilité

Viau (2009, p.44) définit cette perception en milieu scolaire comme « le degré de contrôle qu'un élève croit exercer sur le déroulement d'une activité ». Plus les élèves ont la perception de contrôler les activités et se sentent autonomes, plus ils s'engagent dans leur apprentissage. Ils sont ainsi dans une dynamique motivationnelle positive. On ne doit cependant pas confondre la nécessité d'agir sur la

Les perceptions d'autonomie et de contrôle sur l'activité permettent aux élèves de s'engager.



perception de la contrôlabilité des élèves et le fait de leur accorder toute liberté d'action. On peut leur offrir la possibilité de faire des choix dans le déroulement de projet d'Arts Visuels avec par exemple le choix de l'organisation et la répartition des tâches dans un groupe.

C. Les manifestations de la dynamique motivationnelle.

- Nous allons maintenant nous pencher sur les manifestations de la dynamique motivationnelle sur les comportements d'apprentissage des élèves.

Selon Viau, la première manifestation est l'engagement cognitif de l'élève dans l'accomplissement d'une activité. Cet engagement correspond au degré d'effort mental que l'élève déploie lors de cette activité. Un élève motivé montre qu'il est engagé sur le plan cognitif quand il met en place les stratégies d'apprentissage efficaces pour réaliser les tâches demandées par l'enseignant lors d'une activité. Une stratégie d'apprentissage est un moyen mis en place par l'élève pour acquérir des connaissances et des compétences.

Un élève montre sa motivation par son engagement dans l'apprentissage...

Il existe différentes stratégies d'apprentissage que Viau regroupe dans le tableau suivant (2009, p.55) :

Stratégies d'apprentissage			
Stratégies cognitives	Stratégies métacognitives	Stratégies de gestion de l'apprentissage	Stratégies affectives
Liées aux connaissances déclaratives : <ul style="list-style-type: none"> - Stratégies de répétition - Stratégies d'élaboration - Stratégies d'organisation 	Stratégies de planification	Stratégies de gestion du temps	Stratégies d'éveil et de maintien de la motivation
Liées aux connaissances conditionnelles : <ul style="list-style-type: none"> - Stratégies de généralisation - Stratégies de discrimination - 	Stratégies d'ajustement	Stratégies d'organisation de l'environnement et des ressources matérielles	Stratégies de maintien de la motivation
Liées aux connaissances procédurales : <ul style="list-style-type: none"> - Stratégies de compilation - 	Stratégies de régulation (autoévaluation)	Stratégies d'identification des ressources humaines	Stratégies de contrôle de l'anxiété

Tableau 1 : Stratégie d'apprentissage

- La deuxième manifestation de la dynamique motivationnelle est la persévérance, à savoir le temps que les élèves consacrent à leur travail pour le réussir et le terminer.
- Enfin, la troisième manifestation est l'apprentissage visé par l'activité. Il s'agit tout aussi bien de l'acquisition de connaissances, que des compétences à travailler en groupe ou encore que de savoir élaborer des projets.

... et dans sa persévérance à terminer une tâche...

D. Les facteurs qui influent sur la dynamique motivationnelle de l'élève

Nous allons maintenant aborder les facteurs qui influent sur la dynamique motivationnelle des élèves en contexte scolaire. On peut les regrouper en quatre grandes catégories : les facteurs relatifs à la vie personnelle de l'élève, à la société, à l'école et à la classe. Identifier ces facteurs est important car cela permet de constater que les enseignants ne sont pas les seuls responsables des changements de motivation des élèves. L'enseignant n'a que peu de contrôle sur les trois premiers types de facteurs par contre il en a beaucoup sur les facteurs relatifs à la classe.

L'enseignant peut influencer la dynamique motivationnelle de l'élève au niveau des facteurs relatifs à la classe.

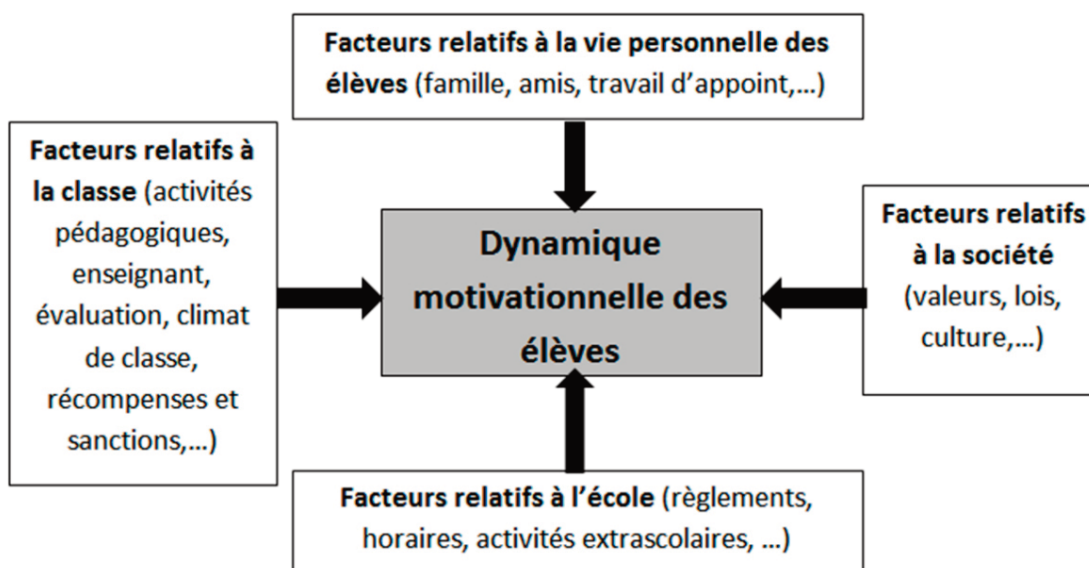


Figure 3 : Modèle de la dynamique motivationnelle de Viau

E. Piste d'intervention pour motiver les élèves

Nous allons donc nous pencher plus particulièrement sur ces derniers facteurs afin de dynamiser la motivation des élèves. Les facteurs relatifs à la classe sur lesquels nous pouvons jouer sont :

- Le choix des activités proposées en classe
- Le comportement de l'enseignant
- L'évaluation
- Le climat de la classe
- Les sanctions et récompenses

Dans les projets que nous mettons en place en classe d'Arts Visuels, nous devons avoir à l'esprit tous ces facteurs afin de stimuler au maximum la dynamique motivationnelle des élèves.

Pour Viau, une activité d'apprentissage doit respecter dix conditions spécifiques pour motiver les élèves.

Nous cherchons, en tant qu'enseignant, constamment à susciter l'intérêt et la motivation de nos élèves. Mais finalement, comment pouvons-nous jouer sur les différentes sources et les différents facteurs de la dynamique motivationnelle de l'élève pour qu'il s'implique volontairement et par lui-même dans le processus d'apprentissage ?

Selon Viau, pour qu'une activité d'apprentissage suscite la motivation des élèves, elle doit respecter les conditions suivantes :

1. Etre signifiante aux yeux de l'élève.

Pour cela l'activité doit correspondre à ses champs d'intérêt, s'harmoniser avec ses projets personnels et répondre à ses préoccupations. Plus une activité est signifiante pour un élève, plus il la jugera intéressante et utile et plus sa motivation à la réaliser augmentera.

2. Etre diversifiée et s'intégrer à d'autres activités.

Quand on parle de diversifiée, nous entendons ici dans un premier temps la multiplicité et la variation des tâches à accomplir dans l'activité. Plus l'élève répète la même et unique action jour après jour, plus la motivation et l'implication de ce dernier décroît.

3. Représenter un défi pour l'élève.

L'activité ne doit ni être trop facile ni être inaccessible. Un élève n'éprouve aucun désir à accomplir une activité qui ne lui coûte aucun effort. Un élève qui se trouve face à une tâche à son niveau, a le sentiment qu'il triomphera s'il se montre persévérant. Le but

étant que l'élève attribue sa réussite non pas à la complexité de la tâche mais à ses propres capacités et à ses efforts.

4. Etre authentique.

Les activités proposées doivent mener à une réalisation concrète qui n'a pas pour seul intérêt la réponse à la question de l'enseignant et la note finale. La réalisation d'un produit améliore la perception de l'élève sur ce qu'il fait et il y apporte ainsi de la valeur.

5. Exiger un engagement cognitif de l'élève.

Un élève est motivé à accomplir une activité si celui-ci doit s'engager d'un point de vue cognitif c'est-à-dire lorsqu'il utilise des stratégies d'apprentissage qui l'aident à comprendre et à réaliser la tâche.

6. Responsabiliser l'élève en lui permettant de faire des choix.

Dans la mesure du possible, l'élève, en choisissant les œuvres, le thème, le matériel, ses coéquipiers éventuels, le calendrier, s'implique plus et se motive à la réalisation de l'activité.

7. Permettre à l'élève d'interagir et de collaborer avec les autres.

Le travail en collaboration suscite en général de la motivation pour la majorité des élèves. Le travail collaboratif favorise la perception qu'ont les élèves de leurs compétences et de leurs capacités à contrôler leurs apprentissages.

8. Avoir un caractère interdisciplinaire.

Afin que l'élève perçoive la nécessité de maîtriser les compétences liées au domaine des Arts, il est souhaitable que les activités proposées qui se déroulent dans le cadre des cours d'Arts Visuels soient liées à d'autres domaines d'études comme le Français, les Mathématiques, l'Histoire,...

9. Comporter des consignes claires.

Le fait d'avoir des consignes claires permet aux élèves de ne pas avoir peur quant à leur capacité à accomplir ce qu'on leur demande.

10. Se dérouler sur une période de temps suffisante.

La durée impartie à un travail doit permettre aux élèves de ne pas avoir un goût d'inachevé. Ils n'hésitent ainsi pas à s'investir dans une mission quand ils savent qu'ils pourront la terminer.

Une activité doit être signifiante pour motiver les élèves, ...

Nous tenterons dans notre recherche d'examiner de quelle manière évolue la motivation des élèves qui participent à un projet afin de déterminer si ce genre de démarche stimule l'implication et le désir d'apprendre des élèves. Une des raisons du manque de motivation des élèves est qu'ils ne voient pas le sens des tâches qu'ils ont à effectuer.

Le fait qu'un élève perçoive le sens de la discipline est-il suffisant pour le motiver ? Quelles stratégies faut-il mettre en place pour donner du sens aux élèves?

3. LA QUESTION DU SENS EN ARTS VISUELS

... or ces derniers ne voient pas le sens de la discipline.

A travers une transposition didactique du Plan d'Etude Romand et aux moyens d'outils et de techniques artistiques, des solutions sont à élaborer pour permettre aux élèves de trouver du sens à et dans leurs projets artistiques. Différentes actions peuvent être envisagées et appliquées en classe. Par exemple, nous pouvons contextualiser et personnaliser nos sujets et nos thèmes en fonction des intérêts de chaque élève. Lors d'un travail sur le graphisme, les élèves peuvent travailler sur la création d'un logo d'une entreprise fictive dans le domaine d'activité qui les touche particulièrement. Cette démarche est intéressante mais cela s'avère difficile à mettre en place tout au long de l'année sur tous les sujets et avec tous les élèves. Elle est ponctuelle et ne peut donc donner du sens à la discipline en général. Réussir à intéresser et stimuler les élèves semble être pourtant indispensable dans l'optique de donner du sens à la pratique artistique. Réfléchir à différents moyens, procédés ou encore actions à mettre en place pour donner du sens aux Arts Visuels à ces élèves aux profils si divers, fait partie intégrante de la réflexion que mènent les enseignants d'Arts Visuels.

A. Définition du sens

Les Arts visuels mais à quoi ça sert ? C'est une question qui revient souvent dans la bouche des élèves et à laquelle nous devons formuler une réponse. Les élèves trouvent que l'apprentissage des Arts Visuels est souvent déconnecté d'un usage opérationnel. Pour eux, on fait des Arts Visuels juste pour faire des Arts Visuels car cela fait partie du programme scolaire et non pas parce que cela permet de s'ouvrir à la compréhension de ce qui nous entoure. On note que dans la journée d'un élève, diverses disciplines scolaires s'enchaînent et pour les élèves la multipli-

cité des savoirs s'accumule sans pour autant qu'ils fassent des liens entre ces différents savoirs. Michel Develay, (2007, p.88) exprime l'idée que pour les élèves, les savoirs des différentes disciplines apparaissent « comme autant de pièces de puzzle qu'on présenterait en vrac sans jamais avoir à composer une maquette avec ».

Il explique que le sens provient de l'investissement affectif personnel que les élèves mettent en place dans une situation quelconque. Le sens à l'école ne va pas de soi pour les élèves. C'est le rôle de l'enseignant que d'aider les élèves à construire du sens dans leurs apprentissages. (Develay, 2007, p.91) :

« Le sens est au cœur de la construction de la personne. Donner un sens à son action, à sa vie, c'est se donner un dessein, une fin, un projet personnel et plus tard professionnel, c'est se construire une identité. L'Ecole peut constituer le théâtre de ces opérations. »

Les concepts de motivation et de sens sont intimement liés mais la motivation ne se suffit pas à elle-même. Le sens doit se construire en premier lieu puis entraîne par la suite intérêt et motivation.

Un élève ne trouvera du sens dans une situation d'apprentissage que si cela correspond à un dessein qu'il souhaite atteindre. Toujours selon Develay, ce dessein peut être vu selon trois plans : celui de la réalité, de l'imaginaire et celui des symboles. En ce qui concerne la réalité, nous donnons du sens aux choses que nous vivons car nous pensons les dominer. Par exemple dans un cours d'Arts Visuels, l'élève peut trouver du sens car il espère comprendre grâce au cours pourquoi les montagnes au loin deviennent de plus en plus bleues et de plus en plus claires (phénomène de la perspective atmosphérique traduit pour la première fois par le Sfumato de Léonard de Vinci). Pour l'imaginaire, cela correspond à la manière personnelle qu'a l'élève de réagir à l'interprétation. L'élève peut ainsi trouver du sens dans l'enseignement des Arts Visuels parce qu'il peut imaginer des nouveaux lieux en 3 dimensions grâce à la perspective, chose qu'il ne pourrait pas faire dans la réalité. Enfin au niveau du symbolique, l'élève trouve du sens quand il interprète ce qui l'entoure. Les cours d'arts visuels permettent à l'élève de pouvoir analyser l'utilisation des

Selon Develay, le sens ne va pas de soit et doit être amené par l'enseignant.

Le sens et la motivation sont intimement liés.

Le sens se construit en premier. Il correspond à un dessein...

... selon 3 plans : la réalité, l'imaginaire et les symboles.

C'est à l'élève de construire du sens avec le soutien de l'enseignant.

Sans sens, l'élève ne s'engage pas dans l'activité et la dynamique motivationnelle diminue.

Le sens se négocie en permanence en fonction du contexte et de l'environnement.

couleurs dans le monde qui l'entoure à travers notamment les textes de Vassily Kandinsky sur la symbolique des formes et des couleurs.

De plus, selon Philippe Perrenoud, la quête de sens est complexe car il est avant tout quelque chose d'« intime ». C'est à l'élève de construire le sens en fonction de ce qu'il ambitionne consciemment ou inconsciemment. L'élève qui est en cours d'Arts Visuels cherche du sens dans ce qu'il fait et il parvient à construire ce dernier s'il développe le désir d'apprendre.

Le sens n'est pas donné d'avance et se bâtit dans une interaction. Les activités organisées lors des séances d'Arts Visuels n'auront pas le même sens en fonction des personnes. Le sens ne réside pas dans les situations que vivent les élèves. Rien n'a de sens en soi.

Si un élève ne trouve pas de sens à ce qu'il fait, il ne va pas s'engager de lui-même dans l'activité. Dans le cadre classique de l'école, l'élève est rarement maître du jeu, il est donc contraint à s'engager dans une activité. Le sens des savoirs et des apprentissages scolaires a de multiples sources qui se conjuguent ou se compensent de manière différente en fonction de l'individu ou de la situation. Nul n'est seul dans la construction du sens. Il est le résultat et la continuité de l'ensemble des valeurs des générations précédentes (scolaires et familiales). Il faut souvent lutter contre « le dessin ça sert à rien mon fils. En plus ça ne compte pas dans la moyenne d'option alors on s'en moque de ce que tu fais. » Le sens se négocie en situation et en permanence, il n'est jamais assuré. Un élève ne se projette pas, il doit trouver du sens dans chaque tâche à chaque étape du projet. Certains élèves sont portés par l'intérêt intrinsèque des tâches et des savoirs qu'on propose, d'autres sont portés par la magie de la pratique artistique, d'autres encore pour se mesurer aux autres élèves. Si le sens se construit chez l'élève, alors l'apprentissage devient possible.

Lorsqu'un élève construit ou trouve du sens à une activité, cela se traduit par une augmentation de la dynamique motivationnelle de l'élève.

On peut noter que cette notion de sens revient constamment dans toute pédagogie car elle est fondamentale pour l'apprenant.

Si l'élève trouve du sens dans ce qu'il fait et ce qu'il apprend, il s'approprie et s'investit davantage dans les apprentissages. Comme le soulignent Rioult et Tenne (2002, p.32)

« Ce n'est que lorsqu'il aura décidé de donner du sens à une situation, de s'investir personnellement dans cette recherche de signification que l'enfant sera capable d'assurer lui-même l'apprentissage. »

L'interdisciplinarité, par sa nature, crée des liens...

En partant du principe que le sens favorise positivement les apprentissages, nous pouvons nous interroger sur les mécanismes qui permettent aux élèves de trouver et de construire du sens. Le recours à l'interdisciplinarité, de par sa vocation à tisser des liens entre les disciplines apparaît comme un moyen de donner du sens aux apprentissages.

... et permet à l'élève de construire du sens.

Elaborer et réaliser un projet concret semblent permettre également aux élèves de construire du sens.

Trouver du sens dans une activité scolaire pour l'élève relève de cinq entrées. Pour lui, donner du sens aux apprentissages, c'est :

- Apprendre à mieux se connaître : être capable d'anticiper (élève psychologue)
- Maîtriser ce qu'il y a à connaître (élève épistémologue de ses savoirs)
- Percevoir les relations entre la situation d'apprentissage et son usage possible au niveau personnel et au niveau professionnel (élève stratège)
- S'impliquer dans le processus d'apprentissage (élève méthodologue)
- Se distancier de la situation d'apprentissage :
 - Au niveau des processus de l'apprentissage grâce à des activités métacognitives
 - Au niveau de la totalité de la situation d'apprentissage (l'élève analysant)

B. Les projets interdisciplinaires, ou comment donner du sens

Philippe Perrenoud précise que l'enseignant peut favoriser la construction du sens chez un élève en lui laissant un espace d'initiative et d'autonomie. Le fait de placer l'élève en situation de se questionner et de rechercher des réponses par lui-même, l'emmène à construire du sens par rapport à ses apprentissages. (Behrens, 2008). Les didactiques préconisent souvent la mise en place de situations d'apprentissage qui permettent la réalisation d'un projet passant par des étapes de questionnement et ainsi aidant à la construction du sens.

Si l'élève est acteur de son apprentissage alors il construit du sens...

Pour Perrenoud (1999), toute situation pédagogique qui rend l'élève acteur de ses apprentissages permet de construire du sens. L'émergence et l'identification des besoins et obstacles par l'élève lors d'une situation d'apprentissage telle que la pédagogie de projet aident l'élève à la construction du sens.

... or l'élève a un rôle central dans la pédagogie de projet.

Ainsi, la démarche de projet semble un moyen approprié pour amener l'élève à construire du sens de par sa capacité à créer du dialogue et de la négociation. Dans cette situation d'apprentissage, l'élève a le rôle central dans la création et la conduite du projet.

Au regard de ces postulats théoriques, il semblerait que la pédagogie de projet serait un des moyens les plus efficaces pour conduire l'élève à construire du sens. Cette hypothèse rejoint les propos de Rilout & Tenne (2002, p.22) qui expliquent que :

« la pédagogie de projet, c'est la pédagogie du sens, l'aptitude à l'anticipation (penser avant d'agir), c'est aussi, pour l'élève mesurer l'impact de ses actes, envisager plusieurs solutions, sélectionner les plus opérantes. Elle recherche l'autonomie, la coopération, la confiance en soi, la responsabilisation, l'engagement (tenacité, persévérance), la discussion et l'argumentation. »

4. LA PÉDAGOGIE DE PROJET

A. Définition

Nous devons dans un premier temps essayer de donner une définition de la pédagogie de projet. Cette pédagogie est basée sur le fait que l'apprenant est associé à l'élaboration de ses savoirs. L'élève est placé au centre, il est l'acteur de son savoir. Le projet est une tâche définie et réalisée en groupe et qui implique une adhésion et une mobilisation de ce dernier. Il résulte d'une volonté collective basée sur des désirs et aboutit à un résultat concret, matérialisable et communicable. Il présente également une utilité par rapport à l'extérieur. Selon Perrenoud, une démarche de projet est une entreprise collective gérée par le groupe-classe (l'enseignant anime, mais ne décide pas de tout) qui suscite l'apprentissage de savoirs, savoir-être et de savoir-faire de gestion de projet (décider, planifier, coordonner, etc.). Cette pédagogie crée des tâches dont les objectifs d'apprentissage sont identifiables et figurent au programme d'une ou plusieurs disciplines.

La pédagogie de projet c'est la pédagogie du sens.

B. Bref historique de la Pédagogie de Projet

La pédagogie de projet est le résultat de plusieurs traditions. Tout d'abord, celle de John Dewey (1859-1952), philosophe et psychologue américain, qui est l'initiateur des méthodes actives en pédagogie et notamment de la méthode des projets. Sa doctrine est le fameux "learning by doing", apprendre en faisant et non en écoutant : l'enfant doit agir, construire des projets, les mener à leur terme, faire des expériences et apprendre à les interpréter. Ovide Decroly (1871-1973), médecin, psychologue et pédagogue belge, lui, fait de l'intérêt de l'enfant le levier de son développement. Sa pédagogie vise à donner une grande importance à la dimension affective de l'enfant en utilisant ses intérêts afin de renforcer sa motivation et donner sens à l'enseignement. Enfin Célestin Freinet (1896-1966) qui pense qu'il faut rendre les élèves actifs. En parallèle, Jean Piaget contribue à théoriser la pédagogie de projet. Elle retient du constructivisme l'idée que l'important dans l'apprentissage, c'est l'activité du sujet. L'élève est motivé à élaborer le projet auquel il adhère et il vit activement toutes les étapes du projet avec une volonté de réussir et d'en voir la réalisation finale.

Or une activité signifiante est une des conditions selon Viau pour augmenter la dynamique motivationnelle.



Dans le domaine de l'Art, une école était avant-gardiste dans le domaine de la Pédagogie de Projet. Il s'agit du Bauhaus. Pendant l'entre-deux Guerres, le centre européen de l'Art se situe en Allemagne. C'est un lieu incontournable pour les artistes. La mentalité de ces derniers était novatrice. Tous passés par le projet et l'interdisciplinarité dans cette école. Ils pratiquaient la Pédagogie de Projet sans en connaître encore le nom.

C. Pourquoi choisir une Pédagogie de Projet

Philippe Perrenoud (1999) nous explique qu'une démarche de projet, dans le cadre scolaire, peut viser différents objectifs. Il en cite dix en particulier qui nous incitent à choisir ce type de pédagogie dans le cadre de notre recherche de sens et de motivation pendant les leçons des Arts Visuels:

1. « Entraîner la mobilisation de savoirs et savoir-faire acquis, construire des compétences. »

Lors d'un projet, les élèves sont confrontés à de 'vrais' problèmes pour arriver à leurs fins. Il ne s'agit pas d'exercices scolaires. L'élève-acteur prend conscience de ce qu'il sait et de sa capacité à s'en servir en situation. Il apprend également à construire les compétences dont il a besoin.

2. « Donner à voir des pratiques sociales qui accroissent le sens des savoirs et des apprentissages scolaires. »

Le projet permet de mobiliser les élèves car les enjeux leur importent. Or, ces enjeux sont de réussir et d'atteindre le but qu'ils se sont fixés.

L'existence d'un véritable enjeu rapproche le travail scolaire de situations qu'on pourrait rencontrer dans l'existence des élèves (dans notre cas, tourner et monter un film). Cela permet de donner davantage de sens aux notions, méthodes et connaissances qu'on apprend en classe. La réalisation d'un projet passe par des étapes de questionnement, de réflexion et de résolution de problèmes. Comme le précise Perrenoud (1999), toute situation pédagogique qui rend l'élève acteur de ses apprentissages permet de construire du sens à partir de l'émergence et de l'identification des besoins et/ou des obstacles de l'élève en situation d'apprentissage.

Decroly s'intéresse particulièrement à la motivation et au sens conférés aux apprentissages. Ces deux notions sont importantes car elles s'inscrivent au cœur de la pédagogie de projet.

La pédagogie de projet est une pédagogie dite du sens...

... et qui dans son mode de fonctionnement répond aux critères de Viau pour augmenter la motivation des élèves.

A ce propos, la pédagogie de projet nous semble un terrain propice à cette construction de sens. Cette hypothèse rejoint les propos de Rioult et Tenne (2002, p.32) qui stipulent que :

« La pédagogie de projet, c'est la pédagogie du sens, l'aptitude à l'anticipation (penser avant d'agir), c'est aussi, pour l'élève, mesurer l'impact des actes, envisager plusieurs solutions, sélectionner les plus opérantes. »

3. « Découvrir de nouveaux savoirs, de nouveaux mondes, dans une perspective de sensibilisation ou de " motivation ". »

La pédagogie de projet est une forme de pédagogie dans laquelle l'apprenant est associé à l'élaboration de ses savoirs. Elle est fondée sur la motivation des élèves car ce sont eux qui font le choix du projet puisqu'il s'agit de les impliquer personnellement. Dans notre cas, le projet naît d'une opportunité d'origine externe, un concours, dont l'enseignant se sert pour stimuler la curiosité des élèves afin qu'ils prennent des initiatives et des décisions.

Un projet amène les élèves à buter sur des obstacles inattendus et à découvrir de nouvelles choses sur leur sujet de recherche. Les élèves sont confrontés à la réalité qui donne à voir des pratiques et des compétences qui mobilisent des savoirs dont des mots, des notions, des problèmes, des règles sont déjà présents en partie dans les apprentissages scolaires ce qui a pour conséquence d'accroître le sens des disciplines scolaires concernées.

L'élève est associé à l'élaboration des savoirs en relation avec le projet...

4. « Placer devant des obstacles qui ne peuvent être surmontés qu'au prix de nouveaux apprentissages, à mener hors du projet. »

Lors d'un projet, les élèves sont confrontés à des obstacles qui ne peuvent être surmontés individuellement. Lorsqu'on ne sait pas faire, on apprend au moins qu'il existe des tâches utiles, pertinentes, face auxquelles on manque de connaissances ou de savoir-faire opératoires et qu'il nous faut de l'aide pour accomplir les tâches problématiques. L'enseignant doit considérer l'erreur comme une étape importante des apprentissages de l'élève.

... ce qui accroît le sens des disciplines scolaires concernées...

5. « Provoquer de nouveaux apprentissages dans le cadre même du projet. »

Il arrive que l'élève soit face à une difficulté où un apprentissage est nécessaire. L'apprentissage requis

... comme le préconise Viau pour motiver les élèves.

pour surmonter l'obstacle peut se faire 'sur le tas', par essais et erreurs, en observant et en discutant. On peut aussi suspendre l'action et aller demander un complément de formation à l'enseignant.

6. « Permettre d'identifier des acquis et des manques dans une perspective d'autoévaluation et d'évaluation-bilan. »

L'autoévaluation permet à chacun de repérer ses points forts et ses points faibles et choisir ses investissements et son rôle en conséquence. L'enseignant peut aussi se servir des projets pour mieux connaître ses élèves, parce qu'il les voit à l'œuvre dans des tâches qui sortent du contexte scolaire classique de sa discipline.

7. « Développer la coopération et l'intelligence collective. »

Un projet oblige à coopérer et rentre ainsi dans le cadre du PER et des compétences transversales à développer. Savoir écouter, formuler des propositions, négocier, prendre des décisions et s'y tenir, offrir ou demander de l'aide, partager ses soucis ou ses savoirs, savoir répartir les tâches et les coordonner, savoir évaluer en commun l'organisation et l'avancement du travail, sont autant de compétences transversales que la pédagogie de projet met à contribution et développe.

8. « Aider chaque élève à prendre confiance en soi, renforcer l'identité personnelle et collective à travers une forme d'empowerment, de prise d'un pouvoir d'acteur. »

Dans un projet, chacun est acteur et mesure qu'il a un certain pouvoir sur lui et les autres et que ce pouvoir est fonction de son travail, de sa détermination, de sa conviction, de sa compétence. C'est une source majeure de confiance en soi.

9. « Développer l'autonomie et la capacité de faire des choix et de les négocier. »

Une démarche de projet favorise un double apprentissage. D'une part, l'apprentissage de l'autonomie par rapport au groupe, qui permet à l'individu de s'occuper de tâches seul, d'autre part, l'apprentissage des façons de se faire entendre dans un groupe et d'influencer les décisions collectives.

10. « Former à la conception et à la conduite de projets. »

Apprendre à conduire des projets ou à y contribuer de façon à la fois critique et constructive est un

Travailler en collaboration fait partie des dix conditions à respecter pour qu'une activité motive les élèves...

... tout comme le travail de l'autonomie et la responsabilisation de l'élève.

apprentissage important. On apprend en faisant. Dans la classe, l'enseignant joue le rôle de personne ressource et de coordinateur, mais il peut donner à quelques élèves la chance d'assumer certains aspects de cette conduite de projet.

D. Le rôle de l'enseignant

La pédagogie de projet conduit l'enseignant à changer son regard sur son rôle. Il n'est plus le détenteur du savoir. En effet, l'enseignant anihile le projet, guide les élèves dans leurs recherches et productions et les relance lorsqu'ils sont en manque d'idées. Il responsabilise les élèves et les encourage. L'enseignant joue également le rôle de médiateur. Il doit ainsi gérer les conflits socio-cognitifs et affectifs, analyser les causes de ceux-ci et, les résoudre. Il joue aussi un rôle de ressource, de personne de référence en cas de questions et de problèmes de la part des élèves. Il doit malgré tout laisser les élèves chercher et construire leurs apprentissages, mais en aucun cas les laisser échouer. En Arts Visuels, l'enseignant accompagne l'élève dans son processus de créativité.

E. Les Limites de la Pédagogie de projet

La mise en place de la pédagogie de projet implique pour l'enseignant, une grande organisation au niveau du planning, du matériel et une très bonne gestion de classe. En effet, les élèves, répartis en groupe, auront choisi des sujets et des techniques différentes que l'enseignant devra connaître et organiser de concert. De plus, une grande préparation est nécessaire pour l'enseignant en amont du projet afin d'être prêt à répondre aux différentes questions des élèves.

Il faut également faire attention sur le fait de donner une priorité à la réalisation de la tâche plutôt qu'aux apprentissages. Le plus important n'est pas le fait de participer au festival mais le processus que les élèves ont accompli pour arriver à participer à ce concours. Une des limites de la Pédagogie de Projet est aussi, dans le cadre du cinéma d'animation, la gestion du planning en fonction des absences des élèves, de la location du matériel, de la météo ou encore du placement de la séance d'Arts Visuels dans la semaine de l'élève (début ou fin de journée et début ou fin de semaine).

Il y a beaucoup d'imprévus qu'il faut savoir gérer et nous devons en tant qu'enseignant être réactif et capable de s'adapter (absence d'élèves, manque de matériels, panne ou vol de matériels,...)

5. L'INTERDISCIPLINARITÉ

La pédagogie de projet semble être un des chemins dans lequel nous pouvons nous orienter pour donner du sens à la discipline des Arts Visuels. Il est possible désormais de s'interroger sur le choix de notre approche à mettre en place dans le cadre de notre pédagogie de projet.

A. Définition

Dans le cursus classique des élèves, il est de coutume de voir une juxtaposition des disciplines scolaires. Placées côte à côte, cet agencement de disciplines ne permet pas aux élèves de voir les liens qui les unissent ce qui conduit à l'ennui et à la diminution de leur motivation. D'où l'idée de créer des liens entre les disciplines scolaires pour trouver une unité et les faire interagir entre elles. Antonio Valzan (Interdisciplinarité et situation d'apprentissage, 2009, p.12) définit l'interdisciplinarité comme « un type d'organisation des activités pédagogiques ayant pour but l'adjonction de différentes matières sollicitées à partir d'un thème pour faire aboutir un projet. »

B. L'interdisciplinarité dans le monde de l'Art

Les Arts Visuels ont pour support le monde de l'Art. On peut chercher dans ce domaine des pistes, des procédés ou des actions que l'on pourrait adapter au cadre scolaire pour donner du sens aux élèves. Au XX^e siècle, des artistes comme Marcel Duchamp ont montré que la séparation entre les disciplines, énoncée dans le « Laocoon » (Lessing, 1766), était arbitraire et conventionnelle, et ont considéré comme une exigence prioritaire le fait de travailler aux frontières des moyens d'expression, tout en les dépassant. La rupture avec les formes d'expression traditionnelles et un vaste mouvement de décroisement entre les arts ont été entrepris tout au long du XX^e. L'Art s'épanouit entre, à travers et par-delà les différents modes d'expression. Dans notre pratique d'enseignant, ce courant de pensée se basant sur l'interdisciplinarité, peut nous aider dans notre quête du sens. La pratique interdisciplinaire est, selon Dick Higgins dans « Postface » (1964), un art hybride qui « s'épanouit entre les pratiques » où « chaque œuvre détermine sa propre pratique et sa propre forme

selon ses besoins ». L'interdisciplinarité impose aux disciplines réunies une notion de finalité commune. Cette recherche d'interaction entre les disciplines artistiques est très présente dans le monde de l'art et elle anime particulièrement les réalisations de John Cage et Merce Cunningham. A travers leurs œuvres, ces artistes ont su utiliser différentes disciplines pour donner du sens à un projet artistique. Le passage entre les disciplines devient une aventure et les frontières sont des lieux d'échange où les projets les plus intéressants naissent et grandissent.

C. Mettre en place l'interdisciplinarité à l'école

On peut voir une certaine corrélation entre la conception de l'interdisciplinarité dans le monde de l'art et celle dans la pratique des Arts Visuels dans le cadre scolaire. Dans les projets artistiques que nous élaborons pour les élèves, on peut s'inspirer de cette pratique de l'interdisciplinarité pour essayer de donner du sens à travers une pédagogie de projet.

On peut alors se demander dans un premier temps, si la pratique de l'interdisciplinarité peut aider les élèves à trouver du sens dans leur pratique des Arts Visuels et par conséquent les motiver à la pratique de la discipline.

La plupart des objets de connaissance ne relèvent pas d'une seule analyse disciplinaire, ils exigent des regards croisés pour être véritablement compris. D'où l'utilité de multiplier les occasions d'un projet collectif réunissant plusieurs disciplines autour d'un thème fédérateur. Les œuvres artistiques offrent un sujet privilégié de travail interdisciplinaire. Parce qu'elle est fédératrice et interdisciplinaire, l'éducation artistique s'avère un formidable et puissant instrument de formation.

L'avantage de la démarche interdisciplinaire sur les disciplines associées, c'est notamment qu'elles gardent leurs spécificités tout en participant à un projet collectif. Dans le cadre de notre projet sur le cinéma d'animation, les AC&M, les Arts Visuels, le français, l'informatique,... apportent leurs savoirs et leurs méthodes dans le but de concrétiser le film. Fondée sur le décroisement des disciplines, l'interdisciplinarité permet aux élèves de développer leur aptitude à se représenter une

Les Arts Visuels sont à la croisée de toutes les disciplines...

... ce qui peut favoriser la pratique de l'interdisciplinarité...

... et ainsi, comme l'explique Viau, permettre une augmentation de la dynamique motivationnelle des élèves...

... et en parallèle permettre également la construction de sens.

problématique. Les disciplines entrent au service les unes des autres et ainsi les élèves font des liens et perçoivent l'utilité de chaque discipline ce qui agit favorablement sur leur motivation. En jouant positivement sur la motivation, cette pratique s'inscrit dans les pédagogies qui visent à rendre les élèves actifs et acteurs de leurs apprentissages à partir des besoins qu'ils ont pour réaliser le projet en éveillant leur curiosité et en s'impliquant dans le projet. Les orientations de la pédagogie interdisciplinaire relèvent d'une perspective socioconstructiviste. Les élèves apprennent en construisant une réponse à une problématique posée au départ lors du projet choisi dans le cadre de la pédagogie de projet. Cette pédagogie envisage les apprentissages comme une restructuration permanente des représentations et des rapports au monde. Le savoir n'est ni transmissible, ni recevable passivement. Il se reconstruit par le sujet qui apprend. L'interdisciplinarité est une démarche pédagogique fondée sur une association de disciplines où chacune apporte savoir et savoir-faire au projet collectif. Elle permet de tisser des liens entre les disciplines mais aussi les relier à leurs usages possibles dans la vie quotidienne.

D. Conditions de réussite d'un travail interdisciplinaire

Lors d'un projet interdisciplinaire, les élèves sont amenés à comprendre l'utilité de la combinaison des disciplines pour réaliser le projet final. Le choix du support va forcément influencer la vision et le fonctionnement du projet. Les effets positifs de l'interdisciplinarité, notamment sur la dynamique motivationnelle des élèves, est dépendante de l'organisation et du choix du projet final.

E. Limites du travail interdisciplinaire

Une des limites principales du travail interdisciplinaire provient du décalage entre la motivation, les projets, les intérêts des uns et les compétences des autres. Il faut également veiller à ne pas accentuer le travail du tressage entre les disciplines au détriment des compétences travaillées. La pratique de l'interdisciplinarité est chronophage tant au niveau de la préparation que de la mise en œuvre car l'interaction entre les disci-

plines exige un travail de recherche soutenu et doit s'inscrire dans une planification spécifique harmonisant les progressions de chaque discipline. Ici dans le cadre du cinéma d'animation, il est intéressant de planifier le projet en 11^e Harmonos afin de pouvoir aborder des projets plus complexes.

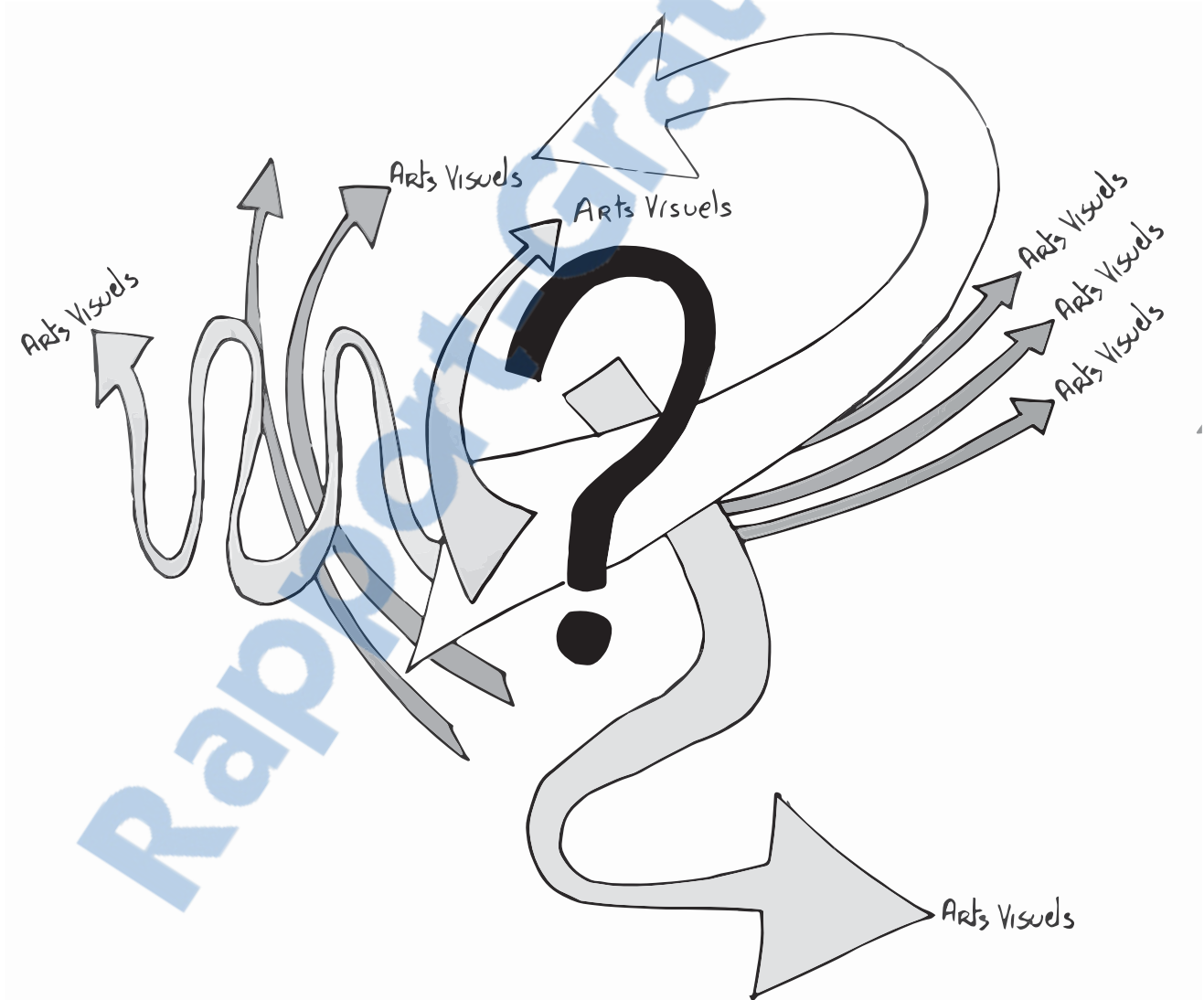


Figure 4 : La question du sens en Arts Visuels

QUESTION DE RECHERCHE

Dans le cadre de notre pratique des Arts Visuels, Nous avons constaté que la question “Mais à quoi ça sert les Arts Visuels” revenait souvent dans notre enseignement. La fréquence régulière de cette question implique une réflexion de notre part quant au sens à donner aux Arts Visuels à l’Ecole et plus particulièrement quels moyens pouvons-nous mettre en place pour que les élèves trouvent du sens dans leurs pratiques artistiques. Nous constatons également à travers cette question le manque de motivation des élèves. Nous avons pu remarquer précédemment la corrélation entre le manque de sens et la diminution de la dynamique motivationnelle des élèves.

Nous nous sommes donc dans un premier temps interroger sur les moyens à mettre en place afin que les élèves construisent du sens et augmentent ainsi en parallèle leur motivation.

La pédagogie de projet semble être un des chemins dans lequel nous pouvons nous orienter pour donner du sens à la discipline des Arts Visuels.

Il est possible désormais de s’interroger sur le choix de notre approche à mettre en place dans le cadre de notre pédagogie de projet.

Nous avons vu que l’Art s’épanouit entre, à travers et par-delà les différents modes d’expression. Dans notre pratique d’enseignant, ce courant de pensée se basant sur l’interdisciplinarité, va nous aider dans notre quête du sens.

On a défini l’interdisciplinarité au sens strict comme l’utilisation des disciplines pour la construction d’une représentation d’une situation. Les objets sur lesquels portent des pratiques interdisciplinaires sont des notions, situations, problématiques dont la représentation excède le champ d’une discipline particulière et nécessite de convoquer les apports de différentes disciplines.

On peut alors se demander si la mise en place d’un projet artistique interdisciplinaire permettrait de donner du sens à la discipline et si le fait d’associer la discipline des arts visuels à des disciplines telles que le français, les mathématiques,... permet de

motiver et de donner du sens aux élèves ?

Dans ce mémoire, nous nous attacherons à l'étude d'un projet interdisciplinaire qui aura pour but la production d'un film d'animation. Nous nous questionnerons de savoir si le fait d'avoir un but bien défini à travers un projet interdisciplinaire dans une démarche de pédagogie de projet permet aux élèves de construire du sens et ainsi augmenter leur dynamique motivationnelle?

Nous nous attacherons au final à répondre à la question suivante:

Quel est l'impact de la pédagogie de projet sur le sens et la motivation des élèves en Arts Visuels?

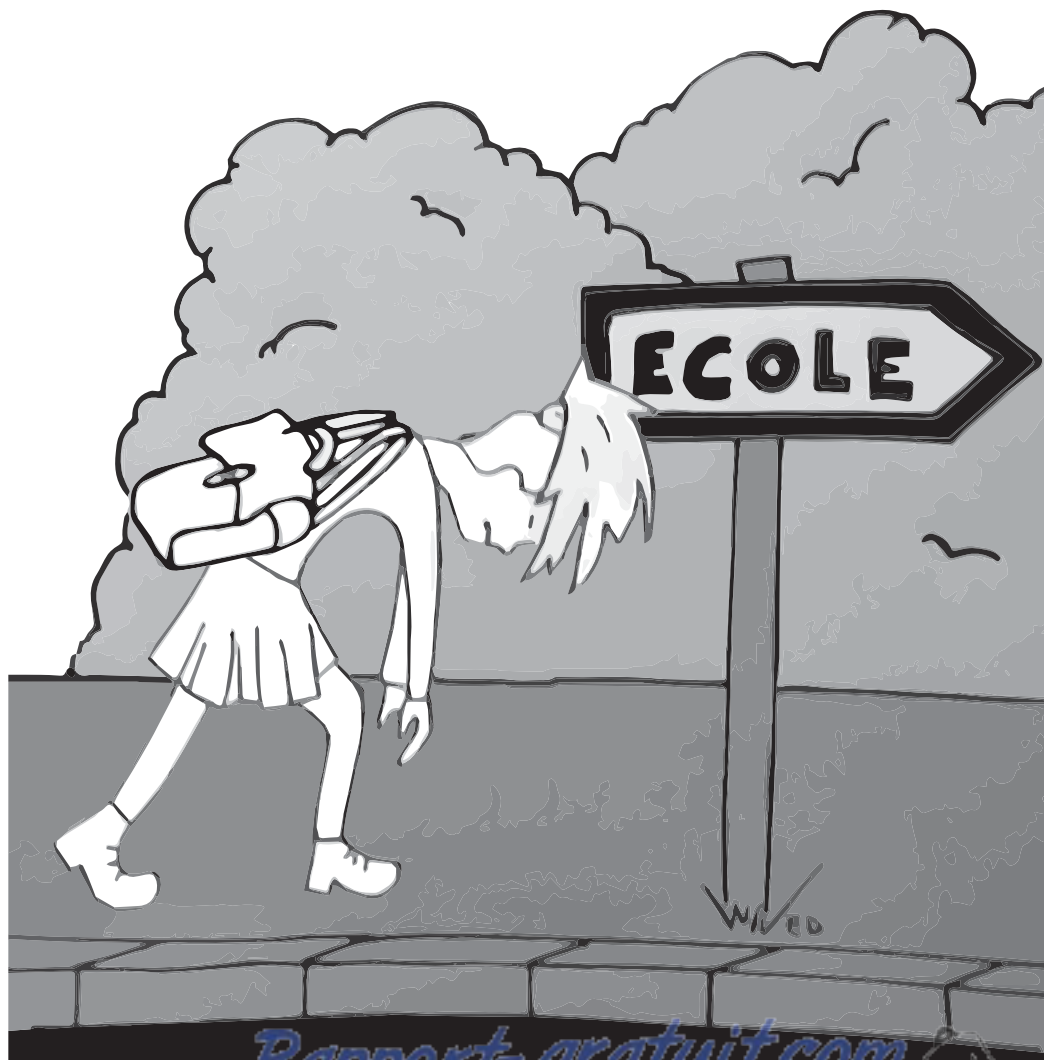


Figure 5 : La motivation en question



1. OBJECTIF DE RECHERCHE

« Les Arts Visuels mais à quoi ça sert ? »

Nous sommes partis de cette question récurrente pour mener une recherche sur la manière de donner du sens aux Arts Visuels et augmenter la dynamique motivationnelle des élèves, et cela à travers un projet interdisciplinaire. La pédagogie de projet, méthode d'enseignement active qui promeut l'importance de l'apprentissage par l'expérience sera notre axe de fonctionnement pour la réalisation de notre projet interdisciplinaire.

Cette question implique que les élèves ne sont pas motivés dans leur pratique et notamment parce qu'ils ne trouvent pas de sens à ce qu'ils font. Nous pouvons essayer d'organiser, en classe d'Arts Visuels, des activités qui suscitent la motivation de ceux-ci en les aidant à construire du sens. Nous nous sommes alors posé les questions suivantes :

- quelles sont les principales sources de motivation des élèves en cours d'Arts Visuels ?
- quels sont les facteurs externes qui influent sur leur dynamique motivationnelle ?
- quels sont les facteurs sur lesquels, nous, enseignants, pouvons agir ?

A partir de ces questions et selon Viau, on constate qu'il existe quatre grandes catégories de facteurs qui influent sur la dynamique motivationnelle des élèves en contexte scolaire :

- les facteurs relatifs à la vie personnelle de l'élève,
- les facteurs relatifs à la société,
- les facteurs relatifs à l'école,
- les facteurs relatifs à la classe.

Nous avons vu que les facteurs identifiés par Viau permettent de constater que les enseignants ne sont pas les seuls responsables des changements de motivation des élèves. L'enseignant n'a que peu de contrôle sur les trois premiers types de facteurs par contre il en a beaucoup sur les facteurs relatifs à la classe. Nous allons donc nous pencher plus particulièrement sur ces derniers facteurs afin de dynamiser la motivation des élèves. Nous pouvons jouer sur

le choix des activités proposées en classe, le comportement de l'enseignant et sur l'évaluation. En organisant un projet interdisciplinaire, nous étudierons l'impact de l'activité proposée en classe sur la dynamique motivationnelle des élèves et sur la construction de sens.

Nous nous demanderons également si le fait d'associer la discipline des Arts Visuels à des disciplines telles que le français, les mathématiques,... permettrait de motiver et de donner du sens aux élèves ? L'objectif de cette recherche est de rendre compte dans quelle mesure la pédagogie de projet stimule le sens et la motivation des élèves.

Dans notre mémoire nous nous attacherons à l'étude d'un projet interdisciplinaire qui aura pour but la production d'un film d'animation. Nous nous questionnerons de savoir, si le fait d'avoir un but bien défini à travers un projet interdisciplinaire, dans une démarche de pédagogie de projet, permet aux élèves de construire du sens et augmenter ainsi leur dynamique motivationnelle ?

2. PRÉSENTATION DU PROJET

A. Identification du contexte et du sujet

Nous nous sommes donc interrogés sur les moyens et méthodes que nous pouvons utiliser et mettre en place afin de faire augmenter la motivation des élèves et également leur permettre de construire du sens. Nous avons choisi d'étudier l'impact de l'utilisation de la pédagogie de projet sur la motivation des élèves et sur le sens.

Nous avons dans un premier temps conduit nos séances d'Arts visuels en suivant le PER sans mettre en place de dispositifs pédagogiques particuliers. Nous avons alors évalué le profil motivationnel des élèves en contexte scolaire par le biais du questionnaire de Viau. Cette échelle basée sur le principe de Likert, devrait nous permettre de voir la motivation des élèves pour les cours d'Arts Visuels en situation normale.

Nous mettrons en place ensuite un projet de cinéma d'animation se basant sur la pédagogie de projet. Les élèves doivent réaliser un stop motion allant de 30 secondes à 3 minutes dans le but de participer

au festival de l'Ultracourt.. Afin de mener leur projet à bien, ils devront suivre pas à pas le cahier de cinéma d'animation mis à leur disposition. Ils feront appel à des savoirs, savoir-faire et des savoir-être provenant aussi bien des Arts Visuels, des AC&M, du français, de l'informatique que de la musique.

B. Projet interdisciplinaire

Comme nous l'avons déjà évoqué, nous travaillerons sur le cinéma d'animation qui est un projet interdisciplinaire car les élèves ont besoin, afin de mener à bien leur mission, d'utiliser des savoirs, savoir-faire et des savoir-être liés au Français, aux AC&M, à l'informatique et bien sûr aux Arts Visuels.

Français

Dans le projet, les élèves doivent concevoir de A à Z leur synopsis puis leur scénario. Par groupe, et suite à une tempête d'idées, les élèves complètent leur cahier et écrivent précisément l'histoire de leur stop motion.

LE PER explicite le fait que les élèves doivent être capables en 11^eH, « d'écrire des textes de genres différents adaptés aux situations d'énonciation, en organisant ses idées, en personnalisant son message et en précisant sa pensée. »

Dans ce projet les élèves doivent être capables de mobiliser les compétences qu'ils ont acquises en français pour mener à bien le film. Ils approfondissent leurs connaissances dans le domaine de l'écriture et nourrissent une réflexion sur la réalisation de leur concept. Ils sont capables de créer et d'adapter des types d'écrits différents afin de réaliser des scripts, scénario ou encore storyboard.

AC&M : Activités créatrices et manuelles

Une des étapes importante de la réalisation d'un film en Stop motion est la construction des décors. Les élèves doivent trouver les moyens les plus justes pour réaliser en 3 dimensions les décors de leur film. Pour cela ils devront chercher quelles techniques et quels matériaux sont les plus appropriés. Dans le cadre des AC&M et selon le PER, les élèves sont capables de :

« A 31 AC&M — Représenter et exprimer une idée, un imaginaire, une émotion, une perception dans différents langages artistiques en inventant et réalisant des objets, des volumes sous forme de projet ou à partir de consignes, en exploitant le langage des formes, des matières, en choisissant le matériau, le support et l'outil appropriés à la réalisation d'un projet, en participant à la création d'une œuvre plastique et en organisant et en transformant l'espace en plans et en volumes »

Ils développent ainsi des savoirs-faire lors de la confection de différents objets. Ils apprennent à travailler les matériaux et développent des techniques fondamentales à la réalisation de certains décors de leur projet.

Les élèves sont capables de concevoir, d'élaborer et de réaliser un projet personnel en travaillant sur leur planification tout en réalisant des expériences et des essais nécessaires à la recherche de solutions aux problèmes qu'ils rencontrent.

Arts Visuels

Les Arts visuels constituent une étape cruciale et centrale pour le projet du stop motion. En effet, en fonction de la technique choisie par les élèves (dessin, lego, pâte à modeler, papier découpé,...), différents domaines de compétences liées aux Arts Visuels seront incontournables pour réussir le projet. Dans ce projet, l'objectif est de faire découvrir aux élèves les notions liées à l'histoire du cinéma, à la technique d'animation, aux cadrages, à la photographie, à la composition, à l'éclairage,...

Le PER, demande aux élèves de 11e H de savoir :

« A 31 AV — Représenter et exprimer une idée, un imaginaire, une émotion, une perception dans différents langages artistiques en inventant, produisant et composant des images librement ou à partir de consignes, en exploitant le langage plastique : matières, couleurs, lignes, surfaces, en choisissant le matériau, le support et l'outil appropriés à la réalisation d'un projet, en participant à une création collective et en utilisant diverses technologies de traitement de l'image. »

A la fin du projet, les élèves seront capables de mener un dossier du début à la fin en choisissant de manière raisonnée la technique adaptée au scénario qu'ils ont écrit. Après avoir construit les décors, les élèves devront prendre des photos afin de réaliser l'animation en Stop Motion (entre 6 et 12 images par secondes).

Musique

Les élèves, dans notre projet de cinéma d'animation, doivent mettre, trouver ou créer les musiques qui sont en accord avec leur scénario. Pour cela ils doivent faire appel à leurs connaissances acquises lors des cours d'éducation musicale. Selon le PER, les élèves doivent être capable en 11^eH d' :

A 33 Mu — Exercer diverses techniques musicales en maîtrisant des habiletés de motricité globale et fine (souplesse, précision, coordination, rapidité du geste, ...), en utilisant la voix et/ou en choisissant divers instruments et objets sonores pour réaliser un projet, en variant les usages de la voix (pose de voix), en variant les nuances, les tempos et les accompagnements, en utilisant des éléments de notation musicale et en utilisant des techniques audio-visuelles et numériques.

MITIC

Les MITIC ont une place très importante dans notre projet de cinéma d'animation. En effet, les nouvelles technologies sont au centre de la réalisation du Stop Motion par l'utilisation des appareils photos et des ordinateurs avec logiciel de montage.

Les médias, images et technologies de l'information et de la communication sont omniprésents dans notre vie quotidienne et beaucoup de nos élèves savent utiliser les outils numériques avant d'entrer au secondaire 1 mais nous sommes là pour compléter leur formation ainsi que pour les informer sur l'utilisation à bon escient de ces différentes technologies.

Selon le plan d'études romand, les MITIC jouent des rôles multiples dans le cadre scolaire.

C. Objectifs

Dans le cadre de notre projet, les élèves ont reçu un certain nombre de directives en fonction des disciplines et directement liées au stop motion comme cité précédemment. Cependant, ce projet implique d'autres objectifs spécifiques liés à la conduite de projet :

- Exercer un travail d'équipe en tenant compte des envies et compétences de chacun
- Collaborer au sein du groupe, échanger, prendre des décisions,...
- Effectuer un travail sur une longue période en respectant sa planification
- Lister les différentes tâches et les assumer en temps et en heure
- Se répartir des tâches et tenir un rôle particulier dans un groupe.
- Développer une pensée réflexive
- Identifier les problèmes potentiels et trouver des solutions adéquates
- Défendre son projet et ses choix
- Apprendre décider et devenir autonome
- Savoir gérer les conflits et les imprévus
- Education aux médias : réaliser un film permet de voir l'envers du décor et d'avoir un regard critique sur les images qui imprègnent l'univers des élèves.

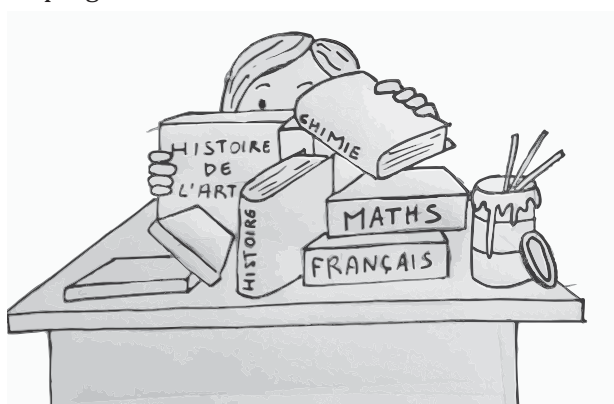


Figure 4 : L'interdisciplinarité et la Pédagogie de Projet en Arts Visuels

D. Déroulement

Le projet est divisé en plusieurs étapes successives que nous allons détailler ci-dessous. Nous ferons découvrir le cinéma d'animation aux élèves avec une approche à la fois théorique et pratique. A travers la conception d'un film d'animation, nous aborderons et travaillerons les différentes compétences du programme dans le cadre d'une démarche qui donnerait du sens aux activités et permettrait de motiver les élèves.

Diffusion extraits de film

Afin de sensibiliser les élèves au cinéma d'animation et aux différentes techniques du stop motion, nous avons diffusé un ensemble de films. Les élèves ont pu ainsi choisir en connaissance de cause la technique pour leur propre film.

Formation des groupes

Nous avons conduit le projet dans deux classes différentes de 11^eH. Nous avons laissé le choix aux élèves de la formation des groupes. La seule contrainte était le nombre de membres limités à 3 afin que chacun ait des missions pendant la réalisation du projet (1 caméraman, 1 scripte et 1 accessoiriste). Les élèves doivent déterminer leur rôle pendant le projet.

Cahier de cinéma d'animation

Les élèves ont à disposition un « cahier de cinéma d'animation » qui leur permet de découvrir de manière ludique la théorie liée au cinéma et de suivre au fur et à mesure du projet, leur avancement. Ce cahier est un support pour conduire le projet (tempête d'idées, scénario, storyboard,...), le suivre (fiches de tournage, fiches de montage,...) et le finaliser (autoévaluation,...).

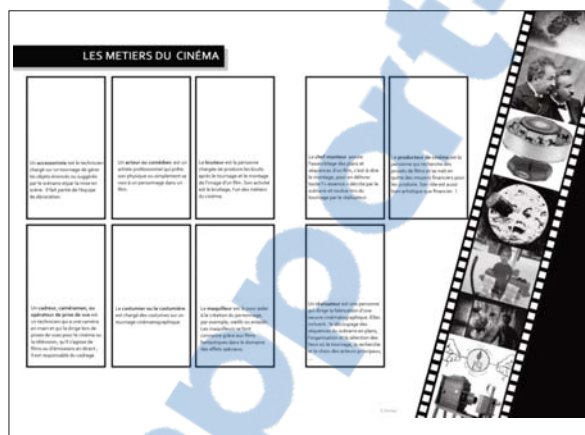
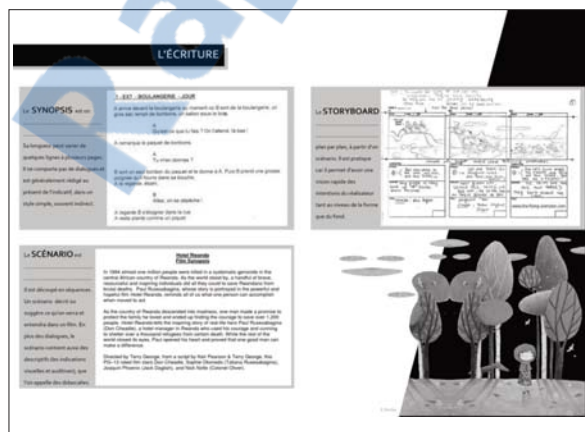


Figure 7 : Le cahier de cinéma d'animation distribué aux élèves

Exercice de prise de vue

Afin de s'exercer aux notions de cadrages, les élèves ont eu pour exercice de faire, par groupe, des photos les mettant en scène. Après une projection de leur travaux, les élèves ont dû débattre et défendre leurs choix.



Figure 8 : Cahier de cinéma d'animation : théorie sur le cadrage

Elaboration du scénario et du storyboard

A l'aide des outils proposés, les élèves sont amenés à travailler sur leur scénario puis à leur storyboard. Cette étape constitue une des plus grandes parties du projet (6 périodes). Elle est primordiale et demande de la rigueur. C'est grâce à leur storyboard, qu'une fois sur leur lieu de tournage, les élèves pourront rejouer les scènes avec précision.

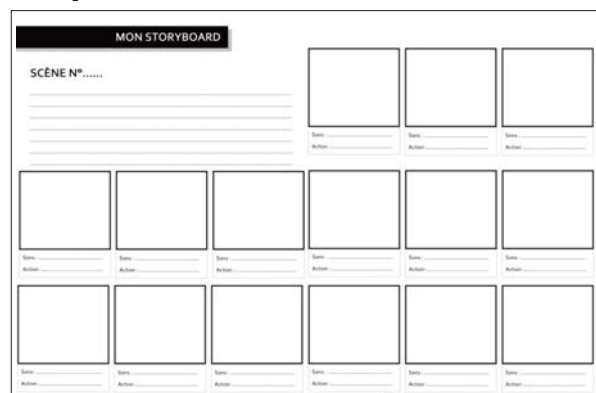


Figure 9 : Le storyboard

Construction des décors

Les élèves doivent en amont de leur tournage, construire tous les éléments de leur décor. Dans un premier temps ils doivent construire la box qui sera le support des différents décors. Ils font ici appel à leurs connaissances en géométrie et en AC&M. Par la suite, ils doivent trouver des solutions pour construire les différents décors et personnages en lien avec leur histoire.

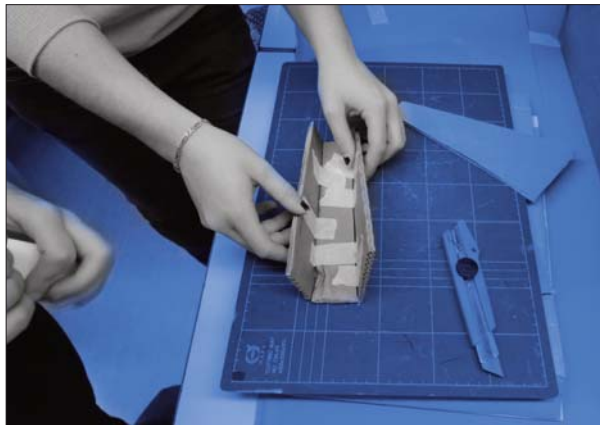


Figure 10 : Construction du décors pour le cinéma d'animation



Tournage

Les élèves ont à disposition pour le tournage 10 périodes. A l'aide d'un trépied et d'un appareil photo numérique et en fonction de leur storyboard, leurs décors et les notions de cadrage vues en cours, les élèves réalisent leur film. Ils doivent prendre entre 6 et 8 photos pour une seconde de film. Pour participer au Festival de l'Ultracourt, les élèves doivent tourner entre 30 secondes et 3 minutes de film.

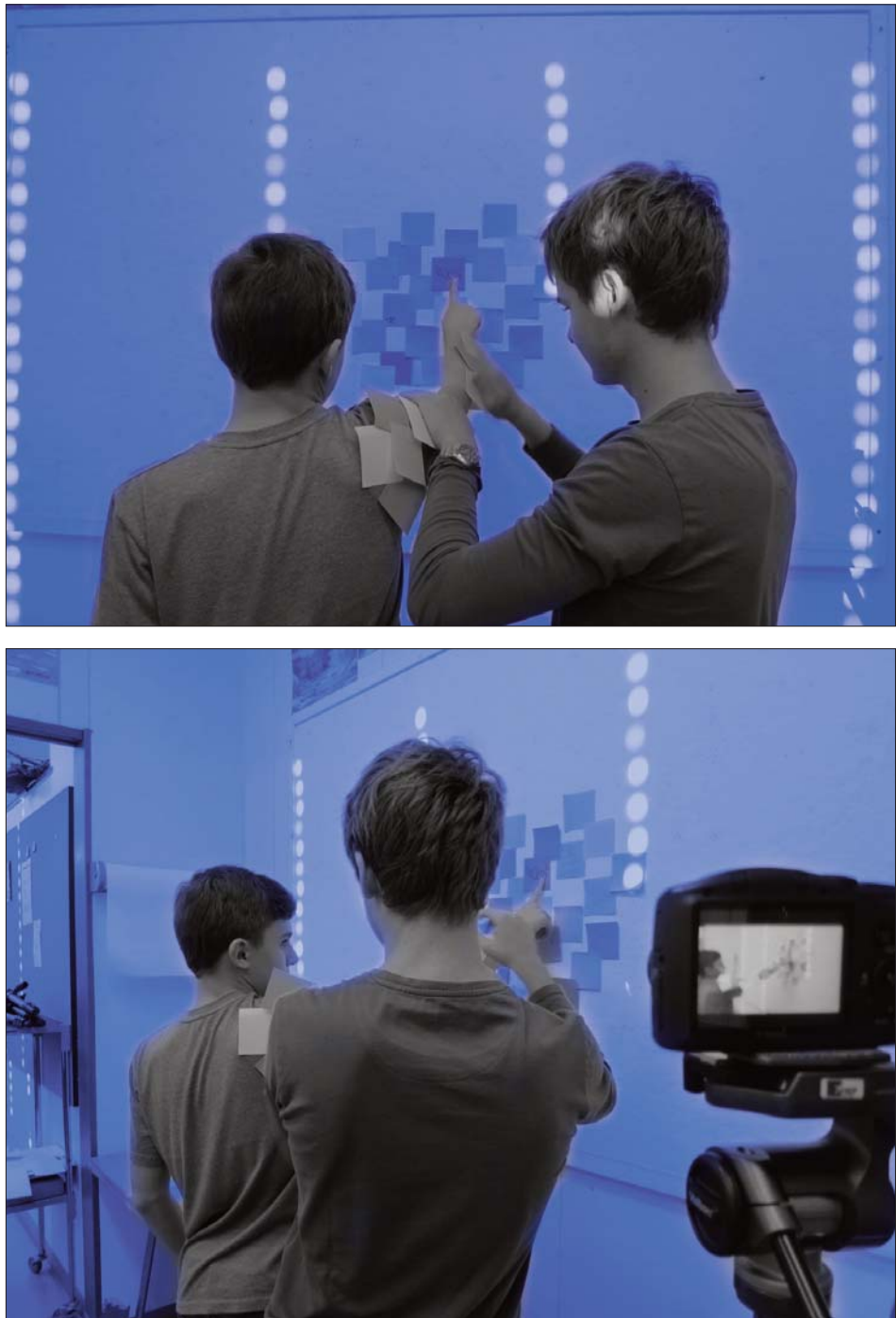


Figure 11 : Tournage du film

Montage

Pour réaliser leur montage, les élèves ont à disposition un ordinateur portable muni du logiciel Pinnacle Studio, qui permet de faire du stop motion de manière intuitive. Ils apprennent à mettre les images dans la timeline, à les dupliquer, à les classer, à gérer le temps et la longueur d'affichage des images. Les notions de droits et de libre de droit sont également abordées lors du montage son.



Figure 12 : Montage du film

Création de l'affiche du film

Dans la continuité du projet, les élèves réalisent chacun une affiche de leur film. Ils devront défendre leur projet d'affiche et faire un choix pour la projection finale. Ils défendent argumentent ainsi leurs idées.



Figure 13 : Affiche d'un film réalisée par les élèves

Projection des films

A la fin de la séquence du cinéma d'animation, nous projetons les films de chaque groupe soit 12 films. Ils doivent expliquer ce qu'ils trouvent intéressant dans chacun des film et pourquoi tel ou tel élément leur plait ou les dérange.

3. DISPOSITIFS MÉTHODOLOGIQUES

A. Population

La recherche a été menée sur 31 élèves (15 filles et 16 garçons) de 11^e Harmos. Ils sont issus de deux classes différentes et sont tous scolarisés dans le même établissement.

Ce niveau a été choisi en prenant en compte les compétences et savoirs nécessaires à la réalisation du projet.

Dans le cadre de notre recherche, nous allons étudier l'évolution de la dynamique motivationnelle et du sens donné aux Arts visuels suite à la mise en place d'une pédagogie de projet.

Pour cela, une classe servira de classe dite de 'contrôle' où nous continuerons nos cours sans mettre en place de pédagogie de projet. Dans l'autre classe, nous mettrons en place la pédagogie de projet à travers le cinéma d'animation.

On s'attachera à la variable motivation qui sera calculée selon le modèle de Viau. Nous mesurerons la dynamique motivationnelle de chaque individu avant et après la mise en place d'une pédagogie de projet. Nous effectuerons les mêmes tests dans la classe "contrôle" afin de pouvoir comparer l'évolution de la motivation en fonction de la mise en place ou non de la pédagogie de projet.

Nous aurons la même démarche pour la question du sens.

B. Hypothèses

Effet Pédagogie de Projet

H0 : La dynamique motivationnelle et le sens donné à la discipline des Arts Visuels sont identiques avant et après la mise en place de la pédagogie de projet

H1: La dynamique motivationnelle et le sens donné à la discipline des Arts Visuels sont différents avant et après la cession de test

C. Elaboration des sondages maisons

Nos objectifs de recherche sont de connaître l'influence et l'impact de la pédagogie de projet sur la dynamique motivationnelle des élèves et sur la construction du sens lié à la discipline des Arts Visuels.

Pour être en mesure de comprendre les caractéristiques de la dynamique motivationnelle en cours d'Arts Visuels, nous allons faire passer un sondage. Viau utilise dans ce cas plutôt le terme de sondage que de questionnaire. C'est un outil d'analyse qui permet aux élèves de donner leur avis sur les différentes caractéristiques de la pédagogie de projet. Selon Viau, les activités pédagogiques proposées peuvent avoir une influence sur la dynamique motivationnelle des élèves. Ce sur quoi nous porterons notre étude dans notre recherche. Pour répondre à notre problématique, les élèves devront répondre à deux sondages par le biais d'une échelle de Likert en 5 points. Deux sondages avant et après activité concernant le sens et deux sondages avant et après activité concernant la motivation.

Notre but est de voir l'évolution de la motivation des élèves et de la construction du sens suite à la mise en place d'une activité sous l'égide de la pédagogie de projet. Pour cela, nous prendrons une classe contrôle où nous mesurerons l'évolution de la motivation et du sens avant et après une activité pédagogique dite « classique ». Nous comparerons ensuite l'évolution de ces deux variables avec l'évolution de la motivation et de la construction du sens dans une classe où la pédagogie de projet a été mise en place.

Le premier sondage évaluera le profil motivationnel des élèves en fonction de l'activité pédagogique proposée d'après les 10 critères de Rolland Viau. Il est composé de 10 questions qui découlent de travaux de plusieurs auteurs ayant identifié certaines caractéristiques associées à des activités d'apprentissage motivante, comme présence d'un but et d'un objectif clair, des consignes claires, un temps suffisant, rendre l'élève responsable, être diversifiée, représenter un défi, exiger un engagement cognitif, avoir un caractère interdisciplinaire, permettre l'interaction et la collaboration et être signifiante.

Tableau 2 : Sondage sur la motivation

Enoncés du sondage	Conditions d'une activité pédagogique motivante de Viau	Rôle dans la dynamique motivationnelle
les activités vous ont été suffisamment expliquées pour que vous sachiez comment vous y prendre ?	Une activité doit comporter des buts et des consignes claires	Réduit le doute et l'anxiété et favorise la perception de la compétence à réaliser l'activité
elles ont exigé de vous que vous accomplissiez différentes tâches ?	Une activité doit être diversifiée et s'intégrer aux autres activités	Perception de contrôlabilité et perception de la valeur de l'activité
elles avaient un rapport avec ce qui vous intéresse dans la vie ?	Une activité doit être authentique aux yeux des élèves	Favorise la perception de la valeur et l'intérêt de l'activité
en pratiquant cette activité, vous avez eu la possibilité de faire des choix ?	Une activité doit responsabiliser l'élève en lui permettant de faire des choix	Favorise la perception de la contrôlabilité
elles ont comporté un défi à relever ?	Une activité doit représenter un défi pour l'élève	Perception de la compétence à réaliser l'activité
elles ont nécessité que vous travailliez fort pour réussir ?	Une activité doit exiger un engagement cognitif de l'élève	Perception de la compétence à réaliser l'activité
elles ont exigé que vous vous serviez des connaissances acquises dans d'autres cours (d'éducation physique, de français, de mathématiques, ...) ?	Une activité doit avoir un caractère interdisciplinaire	Favorise la perception de la valeur et l'intérêt de l'activité
elles se sont déroulées en collaboration avec vos collègues de classe ?	Une activité doit permettre à l'élève d'interagir et de collaborer avec les autres	Perception de la compétence à réaliser l'activité et favorise la perception de contrôlabilité
dans le cadre de ces activités, on vous a laissé assez de temps pour que vous fassiez du bon travail ?	Une activité doit se dérouler sur une période de temps suffisante	Perception de la compétence à réaliser l'activité
l'enseignant t'a expliqué pourquoi tu faisais cette activité et pourquoi elle était importante ?	Une activité doit être signifiante aux yeux des élèves	Favorise la perception de la valeur et l'intérêt de l'activité

Le second sondage concerne le sens et sera construit selon la théorie de Develay. Il sera également basé sur 10 questions.

Tableau 3 : Sondage sur le sens

Enoncés du sondage	Conditions de la construction du sens par Develay	Rôle dans la construction du sens
1. Je me sers du cours d'Histoire de l'Art pour réaliser le projet	Maîtriser ce qu'il y a à connaître	Elève épistémologue de ses savoirs
2. Je vois un lien entre le cours d'Histoire de l'Art et le travail pratique	Maîtriser ce qu'il y a à connaître	Elève épistémologue de ses savoirs
3. Ce que j'apprends maintenant pourra me resservir plus tard dans ma vie de tous les jours	Percevoir les relations entre la situation d'apprentissage et son usage possible au niveau personnel	Elève stratège
4. Ce que j'ai fait dans ce projet me servira pour mon futur emploi	Percevoir les relations entre la situation d'apprentissage et son usage possible au niveau professionnel	Elève stratège
5. J'ai pu prendre des décisions au bon moment pour la réussite du projet	Apprendre à mieux se connaître : être capable d' anticiper	Elève psychologue
6. Je maîtrise toutes les notions nécessaires à la réussite du projet	S'impliquer dans le processus d'apprentissage	Elève méthodologue
7. Dans ce projet, je suis libre de le conduire et de l'élaborer comme je le souhaite	S'impliquer dans le processus d'apprentissage	Elève méthodologue
8. J'ai utilisé les notions vu en cours pour interpréter ce qui m'entourent et réaliser le projet	Se distancier de la situation d'apprentissage : - Au niveau des processus de l'apprentissage grâce à des activités métacognitives - Au niveau de la totalité de la situation d'apprentissage	Elève analysant
9. Dans ce projet, j'ai mis en place les stratégies qui me conviennent pour faciliter ma réussite	S'impliquer dans le processus d'apprentissage	Elève méthodologue
10. Ce projet a du sens pour moi	Percevoir les relations entre la situation d'apprentissage et son usage possible au niveau personnel	Elève stratège

Le sens que les élèves donnent à l'école provient des situations que les enseignants mettent en place, situations qui doivent favoriser la capacité à relier intention et action, à mettre en tension conflit et solidarité, à favoriser liaisons et déliaison entre enseignants et élèves, entre élèves, entre élèves et savoirs.

D. Posture de l'enseignant

Tout au long du projet sur le cinéma d'animation, en tant qu'enseignant, nous nous sommes efforcés de ne pas trop intervenir dans les idées et les choix des élèves afin de créer un espace d'autonomie, d'initiative et de négociation. Les élèves ont eu une grande marge de manœuvre et se sont appropriés leur projet. Nous étions cependant présents pour les guider, les réorienter en cas de besoin tout en favorisant un questionnement et une prise de décision des élèves (accompagnement du processus créatif de l'élève).

E. Limites méthodologiques

Concernant les sondages, un certain nombre d'éléments peuvent fausser les résultats. Par exemple, certains élèves peuvent répondre aux questions de façon plus ou moins sérieuse. L'échelle de mesure (ici Likert) proposée peut également forcer l'élève à faire un choix qui ne lui convient pas. Il faut ainsi faire attention à tous ces paramètres afin de limiter au maximum ces contraintes méthodologiques.

L'avantage du sondage maison est qu'il est rapide à préparer et qu'il convient à des petits groupes d'élèves sans nécessiter de longues étapes de validation normalement requise pour les grands groupes. Or comme le mentionne Viau, l'avantage de l'outil a aussi une limite. En effet, le fait que le questionnaire maison soit simple à préparer requiert en revanche une formulation des énoncés très claire. Nous avons adapté le questionnaire de Viau destiné au français, à notre discipline des Arts Visuels.



Figure 14 : Diplôme de l'édition 2015

PRÉSENTATION DES RÉSULTATS

Notre étude ci-dessous est l'analyse et le compte rendu de nos deux sondages sur la motivation et sur le sens relatif à la mise en place d'une pédagogie de projet en classe de 11^eH. Nous allons donc dans un premier temps analyser le sondage relatif à l'évolution de la motivation en fonction de l'activité proposée. Nous analyserons par la suite le sondage relatif à l'évolution de la construction du sens de la discipline en fonction de l'activité mise en place.

Suite à cela, nous répondrons à nos hypothèses de départ à travers une discussion qui mettra en regard nos résultats sur le mode comparatif.

1 . Evolution du profil motivationnel

Suite au premier sondage, tous les participants ont été pris en compte, les questionnaires étant remplis entièrement.

Nous avons étudié le profil motivationnel de chaque élève d'une classe contrôle de 11^eH avant une activité, sans mise en place de pédagogie particulière, et à la fin de cette activité. Ce sondage se base sur les 10 critères à respecter pour qu'une activité soit motivante selon Viau.

La même procédure avec les mêmes sondages a été mise en place avec la classe 11^e12.

Suite au passage du premier test sur la motivation, on constate que les scores des élèves ne sont pas très élevés ce qui implique que les élèves présentent peu de motivation dans les cours d'Arts Visuels sans mise en place de pédagogie particulière.

Tableau 4 : Analyse des résultats sur la motivation

Cellule N°	Test HSD de Tukey ; variable VD_1 (Feuille de données3) Probabilités Approximatives des Tests Post Hoc Erreur: MC Inter ; Intra; Groupée = 23,164, dl = 33,141					
	Var1	SESSION	{1}	{2}	{3}	{4}
1	PP	PRE		0,000162	0,638882	0,381105
2	PP	POST	0,000162		0,000163	0,000163
3	GC	PRE	0,638882	0,000163		0,629153
4	GC	POST	0,381105	0,000163	0,629153	

Avant l'intervention pédagogique, les deux classes présentaient le même profil motivationnel.

On constate que la motivation des élèves de 11^e12 ayant réalisé le cinéma d'animation (pédagogie de projet) a augmenté significativement de 52%.

La motivation des élèves de la classe contrôle qui n'ont pas eu d'activité liée à la pédagogie de projet, diminue de 4%

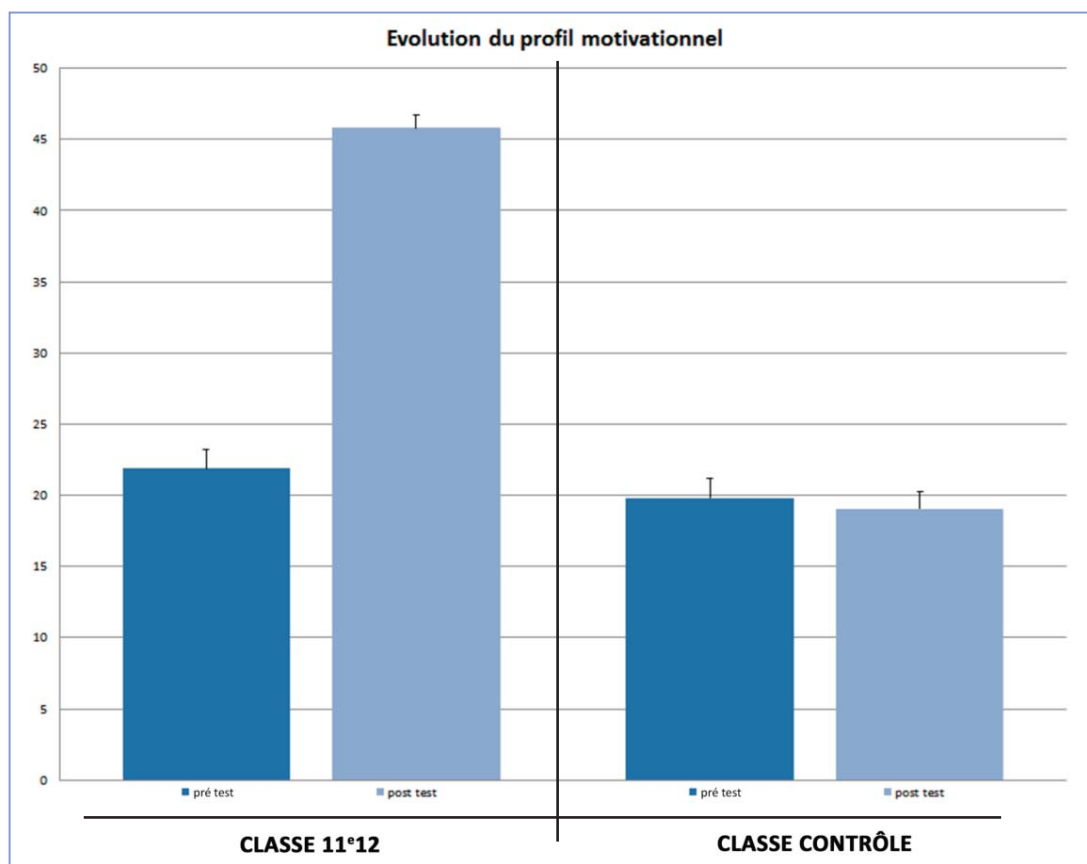


Figure 15 : Evolution du profil motivationnel

Les résultats montrent que les élèves de la classe 11^e12 estiment que le projet Cinéma d'animation répond aux dix conditions d'une activité motivante de Viau (2009) avec une augmentation de la moyenne du profil motivationnel de l'activité de 52% sur un échantillon de 15 élèves (n=15 élèves).

On note que toutes les conditions pour qu'une activité soit motivante selon Viau sont plus présentes dans l'activité construite avec la pédagogie de projet. Tout en faisant preuve de prudence devant ces résultats nous voyons notamment que les condi-



tions ayant connu la plus grande augmentation par rapport au pré test (activité sans pédagogie de projet) sont les conditions : les activités doivent être diversifiées (augmentation de 70%), représenter un défi (63%), avoir un caractère interdisciplinaire (66%), permettre l'interaction et la collaboration (72%) et enfin être signifiante (57%).

Concernant la classe contrôle qui n'a pas eu de changement de pédagogie, on note une légère diminution de la moyenne du profil motivationnel de l'activité. (4%)

2. Evolution de la construction du sens

Nous avons fait passer un deuxième questionnaire concernant le sens cette fois-ci. Tous les participants ont été pris en compte, les questionnaires étant remplis entièrement.

Nous avons étudié le fait de mettre en place un projet sous l'égide de la pédagogie de projet et nous nous interrogeons sur le fait qu'il permettait aux élèves de construire du sens.

Ce questionnaire se base sur la définition du sens par Develay.

La même procédure avec les mêmes questionnaires a été mise en place avec la classe 11^e12 (pédagogie de projet) et avec la classe contrôle.

Suite au passage du premier test sur le sens, on constate que les scores des élèves ne sont pas très élevés ce qui implique que les élèves ne trouvent pas ou peu de sens à la discipline des Arts Visuels sans mise en place de pédagogie particulière.

Tableau 5 : Analyse des résultats sur le sens

Cellule N°	Test HSD de Tukey ; variable VD_1 (Feuille de données3) Probabilités Approximatives des Tests Post Hoc Erreur: MC Inter ; Intra; Groupée = 26,410, dl = 30,208					
	Var1	SESSION	{1}	{2}	{3}	{4}
1	PP	PRE		0,000162	0,125231	0,305618
2	PP	POST	0,000162		0,000160	0,000160
3	GC	PRE	0,125231	0,000160		0,072503
4	GC	POST	0,305618	0,000160	0,072503	

Avant l'intervention pédagogique, les deux classes avaient le même rapport au sens pour cette discipline.

On constate que le sens apporté à la discipline des Arts Visuels par les élèves de 11^e12 ayant réalisé le cinéma d'animation (pédagogie de projet) a augmenté significativement de 51% .

Le sens conféré aux arts visuels par les élèves de la classe contrôle qui n'ont pas eu d'activité liée à la pédagogie de projet, augmente de 5%

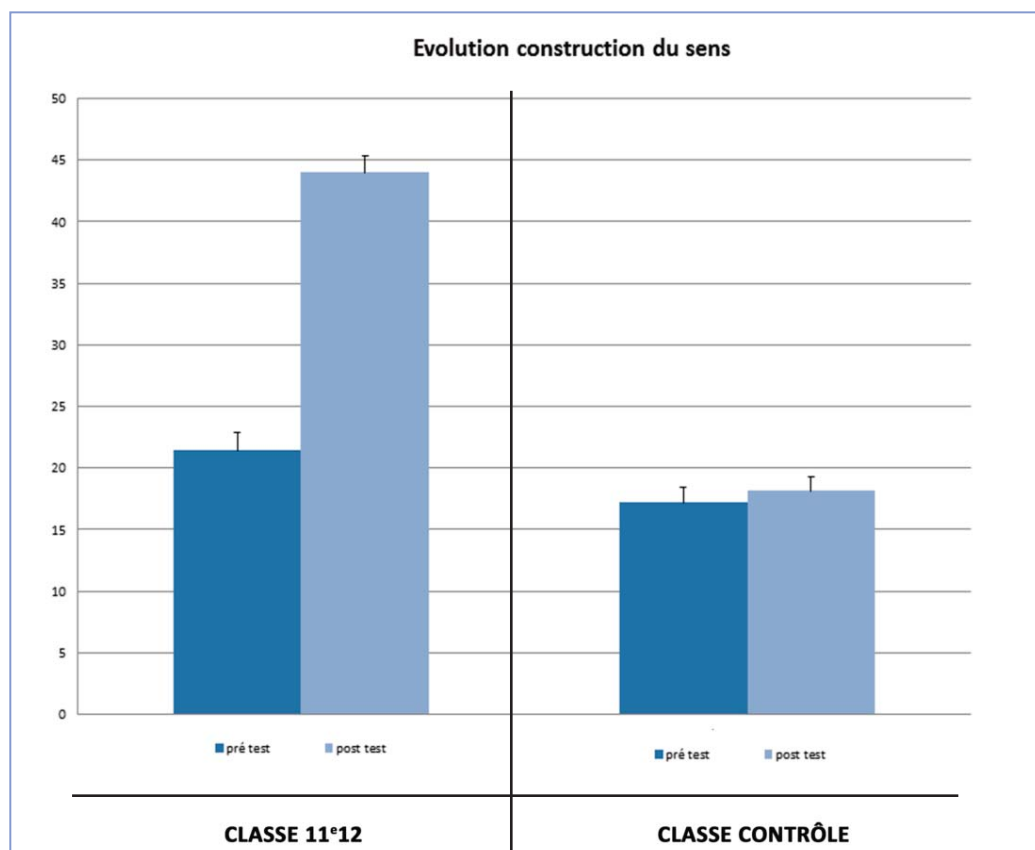


Figure 16 : Evolution de la construction du sens

Les résultats montrent que les élèves de la classe 11^e12 estiment que le projet Cinéma d'animation répond aux conditions d'une activité qui aide à la construction du sens selon Develay avec une augmentation de la moyenne du sens de l'activité de 51% sur un échantillon de 15 élèves (n=15 élèves).

On note que toutes les conditions pour qu'une activité qui a du sens selon Develay sont plus présentes dans l'activité construite avec la pédagogie de projet.

Tout comme pour le sondage sur la motivation, nous ferons preuve de prudence devant ces résultats. Nous observons que les conditions ayant connu la plus grande augmentation par rapport au pré test (activité sans pédagogie de projet) sont les conditions : l'élève perçoit les relations entre la situation d'apprentissage et son usage possible au niveau professionnel (augmentation de 76%), il apprend à mieux se connaître et peut anticiper (54%), l'élève s'implique dans le processus d'apprentissage (66%) et il se distancie de la situation d'apprentissage (72%). Enfin à la question ce projet a du sens pour moi, on note une augmentation de 60%

Concernant la classe contrôle qui n'a pas eu de changement de pédagogie, on note une légère augmentation de la moyenne du sens de l'activité (5%).

L'Ajoie - Samedi 20 juin 2015 **5**

Six élèves de Stockmar s'essayaient au cinéma d'animation



Le Festival de l'Ultracourt, c'est un concours pour les films scolaires de moins de trois minutes. Il est ouvert aux productions des élèves de l'école obligatoire du Jura et de la partie francophone du canton de Berne. Cette année, ce sont 62 films qui concouraient pour les neuf prix en jeu. Six élèves de 11^e Harmos au Collège Stockmar ont reçu deux prix hier soir à Vicques.

L'idée pédagogique, c'est de soutenir et motiver les élèves dans les domaines de l'éducation aux médias et à l'utilisation des technologies de l'information et de la communication. Le but du concours : donner aux jeunes la possibilité de raconter une histoire ou de partager des émotions en créant eux-mêmes un mini film de fiction ou d'animation à partir de dessins, de personnages en pâte à modeler ou de tout autre matériel qu'ils jugent intéressant. Les scènes sont filmées, montées et sonorisées à l'aide

d'outils numériques par les élèves eux-mêmes qui découvrent ainsi, par la pratique, les principales règles qui régissent les productions filmées.

Six Ajourlots primés

Mégane Amsler, Julia De Luigi, Romane Staub et Lily Worsham pour le mini film «Objectif Suisse». Alexis Chamillot et François Mouttet pour l'ultracourt «The Fall» (la chute en français). Sous la direction de leur enseignante Emilie Duclay, les élèves ont passé presque l'intégralité de leur second semestre, durant le cours de dessin, à réaliser leur film d'animation. Cette première participation au Festival de l'Ultracourt aura été concluante puisque les jeunes Ajourlots sont repartis avec deux prix. «Pour les élèves, c'était une grande découverte. Pour moi aussi», explique Emilie Duclay. Travailler sur le cinéma d'animation, c'était nouveau. Pour aboutir, les étapes sont nombreuses : scénario, storyboard, prise des photos et montage vidéo.

A six illustrations par seconde, ça donne du boulot. Cela nous a occupé presque tout le deuxième semestre.

Loin du cours de dessin traditionnel, la participation au Festival de l'Ultracourt permet de valoriser les arts visuels. Ça motive Emilie Duclay. «C'est ça qui est intéressant. Ce projet donne un sens aux arts visuels. Le fait d'avoir un but, c'est beaucoup plus concret pour les élèves.» Sans oublier l'interdisciplinarité. «Nous faisons du français, de l'informatique, des activités manuelles en construisant les décors et du dessin bien sûr.»

«The Fall», c'est un mini film de 35 secondes imaginé par Alexis Chamillot et François Mouttet, deux élèves de 16 ans. L'histoire se déroule sur un tableau noir. Les deux élèves ont obtenu, en classe, la note de 5,8. L'intrigue met en scène un personnage qui fait une chute libre en tombant d'un avion. Le parachute se déchire, il tombe à l'eau, se fait attaquer par un requin. Et se réveille car c'était un rêve. Qu'est-ce qui a plu aux auteurs?

François et Alexis répondent en chœur. «Ça nous a plu parce que c'est différent des cours de dessin classiques. De pouvoir imaginer ce qu'on voulait, d'être libre, de pouvoir montrer nos talents, ça change d'être derrière une feuille.»

Le second ultracourt, «Obectif Suisse», a été pensé par Mégane Amsler, Julia De Luigi, Romane Staub et Lily Worsham, également d'une classe de 11^e Harmos. Il dure environ deux minutes et a obtenu, en classe, la note maximale de 6. L'histoire, c'est un jeune homme qui prend sa fusée pour aller sur la lune. Il y pose le pied et plante le drapeau suisse. Il a la nostalgie de sa compagne et décide de rentrer chez lui, en fusée. «Ce sont eux qui ont imaginé leurs histoires», relève Emilie Duclay. La dynamique de groupe était très belle. Nous participerons sans doute à nouveau l'an prochain.» (sju)

Vous pouvez visionner les deux mini films ajourlots primés, «The Fall» et «Obectif Suisse», en vous rendant sur la page Facebook du journal

ANALYSE ET INTERPRÉTATION DES RÉSULTATS

Rappelons-nous que l'objet de cette recherche porte sur l'utilisation de la pédagogie de projet dans une séquence d'Arts Visuels auprès d'une classe qui pose souvent la question des Arts Visuels mais à quoi ça sert. La pédagogie de projet livrée sous la forme de la réalisation d'un film d'animation est une approche qui est peu utilisée et qui peut avoir un intérêt, voire une influence et un impact sur la dynamique motivationnelle de certains élèves en Arts Visuels.

La méthode de collecte de données a permis de recueillir des informations visant à répondre le mieux possible à notre question de recherche et ses objectifs sous-jacents.

Nous divisons l'analyse des résultats en deux parties, selon qu'elle nous permette de répondre à nos deux objectifs de recherche : L'impact de la pédagogie de projet sur le sens accordé aux Arts Visuels par les élèves et l'impact de la pédagogie de projet sur la motivation des élèves.

1. L'influence de la pédagogie de projet sur la dynamique motivationnelle des élèves.

Afin de décrire et discuter de l'influence possible de l'utilisation de la pédagogie de projet sur la dynamique motivationnelle des élèves de notre échantillon, il nous faut présenter notre analyse en tenant compte des différentes facettes du modèle de la dynamique motivationnelle de Viau (2009).

Nous savons que celui-ci est caractérisé par le fait qu'il repose sur des sources qui influencent par la suite, les manifestations du comportement de la motivation.

Nous présentons maintenant notre analyse de l'influence de la pédagogie de projet sur les sources de la dynamique motivationnelle : perception de valeur d'une activité, perception de compétence à réussir et contrôlabilité et ensuite, sur les manifestations : persévérance, engagement cognitif et apprentissage.

Analyse des résultats selon le modèle de Viau...

...à travers l'influence de la Pédagogie de Projet sur les sources et les manifestations de la motivation.

A . L'influence sur les sources de la motivation

Influence sur la perception de la valeur de l'activité

L'utilisation de la pédagogie de projet a-t-il une influence sur la perception de la valeur de l'activité, une des sources de la dynamique motivationnelle selon Viau ? La valeur de l'activité c'est l'intérêt et l'utilité de l'activité perçus par l'élève.

Or l'un des principes de la pédagogie de projet est de donner à voir aux élèves les relations entre les pratiques sociales et les apprentissages scolaires (Perrenoud, 1999).

Decroly précise que la motivation s'inscrit au cœur de la Pédagogie de Projet.

Dans notre étude, on constate que les élèves trouvent que l'activité créée à partir de la pédagogie de projet est plus motivante quand elle exige d'eux de réaliser diverses tâches, qu'elle est authentique et qu'elle est signifiante à leurs yeux.

L'élève dans le projet du cinéma d'animation doit accomplir différentes tâches avec l'aide de connaissances et de savoir-faire venant de différentes disciplines scolaires afin de réaliser son film. Le choix du scénario est fait en fonction de ses centres d'intérêts. Le but de ce projet a été clairement explicité au début et les élèves ont pu questionner l'enseignant concernant les différentes étapes de réalisation et de production du film.

Les résultats des sondages sur la classe 11^e12 et sur la classe contrôle corroborent ce que Viau a mis en avant. En effet, on note que dans la classe contrôle, qui n'a pas connu de pédagogie particulière, la moyenne concernant le sentiment d'utilité de la discipline est faible et n'augmente pas au cours des projets. Contrairement à la classe 11^e12 dont le sentiment d'utilité de l'activité augmente grandement suite à la mise en place du projet de cinéma d'animation (70% d'augmentation pour la perception de l'élève que l'activité est diversifiée, 36% d'augmentation pour la perception de l'élève de l'existence du lien entre l'activité et ses propres envies, 66% d'augmentation pour la perception de lien avec les autres disciplines et enfin 57% d'augmentation pour la perception de l'élève que l'activité est signifiante).

La pédagogie de Projet fabrique des liens entre les pratiques sociales et les apprentissages scolaires.

Influence sur la perception de sa compétence à réussir

Le principe est en apparence simple : pour améliorer sa perception de compétence à réussir, il faut vivre des réussites et se sentir compétent. Pour faciliter cet objectif, nous avons vu que la pédagogie de projet offre divers moyens à l'élève.

En effet, l'élève peut choisir les domaines d'activité (AC&M, Informatique, français,...) dans lesquels il se sent à l'aise pour construire le projet avec ses camarades. Il fait profiter ses camarades de ses compétences et se place comme expert dans certains domaines. Il vit ainsi un sentiment de réussite, ce qui peut améliorer le sentiment de compétence par rapport à la tâche. Le facteur facilitant le sentiment de réussite est le fait que les élèves partagent et expliquent les connaissances qu'ils maîtrisent à leurs camarade afin qu'ensemble ils puissent réaliser le projet.

L'élève comme expert dans certains domaines.

Dans notre étude, on constate que les élèves trouvent que l'activité créée à partir de la pédagogie de projet est plus motivante quand les consignes sont claires ce qui a un impact sur les sources de la dynamique motivationnelle et en particulier sur la perception qu'ont les élèves de leurs compétences à réaliser l'activité. En comprenant parfaitement les consignes, les élèves arrivent à mettre en place des stratégies efficaces pour avancer dans le projet. Si l'activité représente un défi comme ici le cinéma d'animation (produire un film qui sera diffusé à l'école et lors du Festival de l'Ultracourt), les élèves la trouvent plus motivante (63% d'augmentation) et ils s'engagent ainsi plus d'un point de vue cognitif. Le projet de Cinéma d'animation étant organisé sur une longue période, les élèves ne sont pas stressés par le temps et peuvent l'organiser en fonction des tâches à effectuer.

Les résultats des sondages sur la classe 11^e12 et sur la classe contrôle corroborent ce que Viau a mis en avant. En effet, on note que dans la classe contrôle, qui n'a pas connu de pédagogie particulière, la moyenne concernant la perception de la compétence à réussir de l'élève dans la discipline est faible et n'augmente pas au cours des projets. Contrairement à la classe 11^e12 dont le sentiment de compétence augmente grandement suite à la mise en place du projet de cinéma d'animation.

La Pédagogie de Projet rend l'élève acteur de son projet ce qui accentue sa perception de contrôlabilité.

Influence sur la perception de la contrôlabilité

L'utilisation de la pédagogie de projet a-t-elle une influence sur la perception de contrôlabilité, une des sources de la dynamique motivationnelle selon Viau ? La contrôlabilité c'est lorsque l'élève ressent qu'il a son mot à dire sur le déroulement d'une activité. Or l'un des principes de la pédagogie de projet est de rendre l'élève acteur du projet et le place au centre de l'activité. Dans notre revue de littérature, nous avons vu que Perrenoud (1999) précise que la Pédagogie de Projet aide chaque élève à prendre confiance en soi et renforce l'identité personnelle à travers une forme d'empowerment. Il précise également qu'elle permet de développer la capacité de faire des choix et de les négocier.

L'élève dans le projet du cinéma d'animation doit choisir sa technique, son histoire et comment le réaliser. Il contrôle ainsi de A à Z son projet tout en s'appuyant sur les connaissances spécifiques de chacun des membres de son groupe.

Les résultats des sondages sur la classe 11^e12 et sur la classe contrôle corroborent ce que Viau a mis en avant. En effet, on note que dans la classe contrôle, qui n'a pas connu de pédagogie particulière, la moyenne concernant le sentiment de contrôlabilité est faible et n'augmente pas au cours des projets. Contrairement à la classe 11^e12 dont le sentiment de contrôle sur l'activité augmente grandement suite à la mise en place du projet de cinéma d'animation (72%).

B. Influences sur les manifestations de la dynamique motivationnelle

Dans cette section, nous présentons notre analyse des résultats sur l'influence de la Pédagogie de Projet sur les manifestations de la dynamique motivationnelle : l'engagement cognitif, la persévérance et l'apprentissage.

Influence sur la persévérance

Au niveau des influences de la pédagogie de projet sur la persévérance, le cadre de notre recherche nous permet de constater qu'il y a eu une véritable influence. L'investissement des élèves durant les 4 mois du projet n'a pas diminué. A chaque séance, les élèves arrivaient en avance en cours et certains sont même revenus en dehors du cours officiel pour travailler sur leur film. De plus, aucun groupe n'a abandonné et tous ont réalisé un film.

Influence sur l'engagement cognitif

Pour être en mesure de discuter de l'influence de l'utilisation de la Pédagogie de Projet sur l'engagement cognitif, il est important dans un premier temps de se rappeler ce qu'est l'engagement cognitif. Pour des enseignants, l'engagement cognitif correspond « au niveau d'attention et de concentration déployés dans une activité pédagogique » (Viau, 2009).

S'engager d'un point de vue cognitif, c'est le fait qu'un élève fait appel à certaines stratégies d'apprentissage pour réussir l'activité : des stratégies cognitives, métacognitives, de gestion de l'apprentissage et des stratégies affectives.

À la lumière de ce rappel et de nos résultats recueillis, nous pouvons constater que durant les séances du cinéma d'animation, l'utilisation de la Pédagogie de Projet a eu une influence positive sur la manifestation de l'engagement cognitif. Tout d'abord, tous les élèves pendant leurs séances ont maintenu un niveau d'attention et de concentration élevé. Les élèves ont cherché des solutions aux problèmes qui venaient au fur et à mesure de l'évolution du projet. Des échanges constructifs entre les élèves et entre les groupes se sont mis en place pour que chaque étape du projet se déroule correctement.

Dans ce projet, les élèves ont utilisé leurs connaissances et élaboré les stratégies adéquates pour réaliser le film.

Influence sur l'apprentissage

La Pédagogie de Projet semble être utile pour apprendre : tous les sujets de notre recherche sont de cet avis comme nous le montre nos sondages en plus de la littérature scientifique sur le sujet. Or, il est difficile d'affirmer que l'utilisation de la Pédagogie de Projet en Arts Visuels a une influence positive sur l'apprentissage artistique puisque nous n'avons pas évalué les connaissances acquises durant les 4 mois. Nous avons cependant demandé aux élèves s'ils pensaient avoir appris quelque chose.

Synthèse de cet objectif

Cette section, sur les influences de la Pédagogie de projet, sur la dynamique motivationnelle, a montré qu'elle suscitait un grand intérêt notamment en répondant aux conditions d'une activité motivante selon Viau (2009).

De plus, l'analyse des résultats a présenté des influences de la Pédagogie de Projet sur les sources de la motivation : la perception de la valeur et de l'utilité, du sentiment de compétence et sur le sentiment de contrôle.

La Pédagogie de Projet apparaît donc comme un moyen de dynamiser la motivation des élèves.

La pédagogie de projet permet, entre autres, une plus grande motivation à apprendre, une meilleure compréhension de l'information, un développement des capacités de recherche, d'analyse et de résolution de problème, et davantage d'interactions sociales. A mesure que les élèves ont réalisé le projet de cinéma d'animation, ils ont appris à mieux réfléchir, à avoir plus confiance en eux, et ont développé un modèle d'apprentissage dont ils se serviront tout au long de leur vie.

L'apprentissage par projet demande de la part des élèves un engagement important, à maintenir sur le long terme.

De nombreuses recherches ont montré que l'apprentissage par la résolution de problèmes avait un effet positif sur la motivation : beaucoup de chercheurs ont repris ces résultats en l'appliquant à l'apprentissage par projet (Barron & Darling-Hammond, 2010). Peu d'études réelles existent sur le lien entre motivation et apprentissage par projet (Helle et al., 2007).

Ces auteurs se sont intéressés à la motivation intrinsèque et aux processus cognitifs mis en œuvre par une soixantaine d'étudiants en 3e année de sciences de l'information investis dans un projet pré-professionnel de sept mois. Ces étudiants ont au préalable été classés selon leur niveau d'auto-régulation de leurs apprentissages et sont soumis à des questionnaires avant et après les séances d'apprentissage par projet. Les résultats indiquent que la motivation intrinsèque des étudiants augmente fortement dans le groupe test (ce qui va dans le sens des études sur l'apprentissage par problème), alors que les indicateurs mesurant les processus cognitifs sont semblables dans les deux groupes et dans le temps.

Notre étude va dans le même sens que les résultats des différentes recherches déjà menées mais il est difficile de généraliser pour la discipline des Arts Visuels avec si peu de recul.

2. L'influence de la pédagogie de projet sur le sens attribué aux Arts Visuels

Afin de décrire et discuter de l'influence possible de l'utilisation de la pédagogie de projet sur le sens attribué à la discipline des Arts Visuels par les élèves de notre échantillon, il nous faut présenter notre analyse en tenant compte des différentes facettes du modèle de Develay.

A. Influence sur l'implication dans le processus d'apprentissage

Le principe est en apparence simple : pour que l'élève construise du sens dans sa pratique des Arts Visuels, il doit s'impliquer dans le processus d'apprentissage. En d'autre terme, il doit mettre en place des stratégies afin d'apprendre et de réaliser le projet.

Dans le cadre du projet du cinéma d'animation, l'élève peut choisir les domaines d'activité (Arts Visuels, AC&M, Informatique, français,...) dans lesquels il a les compétences nécessaires pour construire le projet avec ses camarades. Il conduit et élabore des stratégies pour faciliter la réussite du projet en collaboration avec ses camarades.

Selon Perrenoud, la Pédagogie de Projet permet de provoquer de nouveaux apprentissages dans le cadre du même projet ce qui permet aux élèves d'avoir toujours de nouvelles choses à apprendre.

Dans notre étude, on constate que les élèves trouvent que l'activité créée à partir de la Pédagogie de Projet permet de donner plus de sens à la discipline quand ils se savent libre de conduire, en utilisant des stratégies adaptées, le projet de a à z. On note une augmentation de 66% de l'augmentation de l'implication des élèves dans le processus d'apprentissage pour la classe ayant travaillé à l'aide de la Pédagogie de Projet. Augmentation qui n'est pas présente dans la classe contrôle.

B. Influence sur la maîtrise de ce qu'il y a à connaître

Est ici en jeu le fait de savoir quelle est l'influence de la Pédagogie de Projet sur la connaissance des savoirs à maîtriser, la capacité à les situer au sein

Dans la Pédagogie de Projet, pour réaliser le projet, les élèves doivent maîtriser les notions de certains domaines afin de les mettre en application immédiatement

des Arts Visuels, l'aptitude à envisager les relations qu'ils entretiennent avec d'autres contenus, la faculté d'en percevoir les conditions d'émergence historique.

Dans le cadre du projet du cinéma d'animation, l'élève doit être capable de réinvestir les notions de cinéma (cadrage, lumière,...) vues en classe et dans leur culture générale personnelle pour réaliser le film.

Dans notre étude, on constate que les élèves trouvent que l'activité créée à partir de la pédagogie de projet permet de donner plus de sens à la discipline quand ils se savent libre de conduire, en utilisant des stratégies adaptées, le projet de a à z. On note une augmentation de 66% de l'augmentation de l'implication des élèves dans le processus d'apprentissage pour la classe ayant travaillé à l'aide de la Pédagogie de Projet. Augmentation qui n'est pas présente dans la classe contrôle.

C. Influence sur la perception des relations entre situations d'apprentissage et usage personnel et/ou professionnel

Notre étude est partie de la question mais à quoi ça sert les Arts Visuels ? Rien n'est plus décourageant pour un élève que de se dire "ça sert à rien ce truc...". Dans son livre *Expanding Boundaries: Serving and Learning*, l'éducatrice Lucy Calkins écrit :

"Si on demandait aux élèves quel a été le temps fort de leur scolarité, la plupart choisiraient un moment où ils se sont impliqués dans un projet important... Je pense à des jeunes qui ont lancé une campagne "sauvons les arbres" pour éviter que les chênes à l'extérieur de leur école ne soient abattus. Je pense aux enfants qui écrivent le journal de l'école, jouent dans la pièce de fin d'année, organisent le comité de construction de l'aire de jeu... Sur de tels projets, les jeunes travailleront avant l'école, après l'école, pendant la pause déjeuner. Nos élèves veulent travailler dur sur des aventures qu'ils considèrent importantes."

L'utilisation de la Pédagogie de Projet n'est pas seulement favorable à une dynamique de classe, elle crée une culture partagée de l'action qui permet de construire du sens. Il importe en effet, dans le travail scolaire, de pouvoir non seulement répondre de façon convaincante à la question " A quoi ça sert ? ", mais de la susciter et de connecter la réponse à des problèmes concrets. Les démarches de projet ne font pas le tour des pratiques sociales, mais elles permettent d'accéder à quelques-unes d'entre elles de façon plus probante que par une évocation abstraite.

Notre étude corrobore d'ailleurs ces observations. On note une augmentation de 76% du sentiment des élèves qui pensent que ce qu'ils font dans le projet de cinéma d'animation leur servira dans leur vie future.

Synthèse de cet objectif

« Donner du sens » aux apprentissages est devenu, comme le dirait Mérieu « un lieu commun pavé des meilleures intentions du monde ». Mais il ne s'agit pas d'une opération facile.

S'il y a, incontestablement, une part de technicité dans la « création du sens », ce dernier s'inscrit toujours dans une relation pédagogique qui échappe, par définition, à toutes les tentatives d'enfermement. Nous avons choisi la Pédagogie de projet comme approche pour donner du sens aux élèves. Il apparaît sensiblement que cette approche semble fonctionner auprès des élèves, tout du moins dans le cadre de notre projet.

Mérieu tout comme Perrenoud explicite le fait que la Pédagogie de Projet est une pédagogie du sens. Avec une augmentation du sens donnée à l'activité et à la discipline des Arts Visuels de 51%, après activité, notre expérience corrobore les dires de notre revue de littérature. La pédagogie de projet permet donc de donner du sens aux apprentissages des élèves.

Conclusion

Notre projet avait pour but de mieux comprendre la dynamique motivationnelle et la création de sens en Arts Visuels. Nous voulions décrire l'influence de la pédagogie de projet en Arts Visuels sur la création de sens et sur la dynamique motivationnelle des élèves.

A la lumière des résultats de notre recherche, nous avons remarqué qu'il existe des avantages et des limites à l'utilisation de la pédagogie de projet.

D'après nos observations, la Pédagogie de Projet permet, en responsabilisant les élèves et en les rendant acteur de leurs apprentissages, de construire du sens. Dans cette démarche, il ne s'agit plus uniquement d'apprendre pour apprendre, mais les actions sont planifiées, réfléchies, coordonnées, structurées et remises en question par l'apprenant dans un but précis. Ce but permet à l'élève de s'impliquer et de concrétiser ses apprentissages en identifiant ses moyens et ses limites.

Nous relevons l'importance d'objectifs clairement explicités pour susciter l'implication et la motivation des élèves car il est fondamental qu'ils se fixent un but pour que l'activité soit valorisée. Dans le cadre du cinéma d'animation, le but de l'activité est davantage centré sur la performance avec la réalisation du film.

Nous avons remarqué également que la mise en place de la pédagogie de projet permet aux élèves d'avoir une perception différente d'eux même, de l'activité, de leur compétence à l'accomplir et de la contrôlabilité de la tâche. Ils s'engagent cognitivement ainsi plus et perçoivent l'utilité de leurs investissements. En valorisant ces perceptions dans notre démarche pédagogique, nous, en tant qu'enseignant, travaillons directement sur la dynamique motivationnelle des élèves. Celle dernière détermine leur engagement dans un but d'apprentissage et de performance. Cependant, parvenir à procéder de cette manière avec l'ensemble des élèves est une tâche difficile et nécessite un enseignement différencié dû à la diversité des projets et sujets choisis par les élèves.

Par le biais de cette recherche, nous avons pu dans notre situation montrer que la mise en place de la pédagogie de projet avait un impact positif

sur la motivation des élèves et sur leur construction de sens. Plus précisément, c'est le respect des dix conditions proposées par Viau qui a permis de favoriser la motivation des élèves.

Nos résultats vont dans le sens de notre hypothèse de départ à savoir que la pédagogie de projet a une influence sur la dynamique motivationnelle des élèves et qu'elle permet une augmentation de cette dernière. Toutefois, nous devons tempérer cette affirmation. En effet, la pédagogie de projet n'est pas l'unique garante de l'augmentation de la dynamique motivationnelle. Les facteurs motivationnels restent difficiles à cerner et à solliciter, étant donné qu'ils sont propres à chacun, fluctuant et parfois éphémères. La pédagogie de projet semble être une solution pour augmenter la dynamique motivationnelle mais elle n'est pas la seule et ne convient pas à l'ensemble des élèves.

Nous avons pu également constater dans notre recherche que le sens et la motivation sont intimement liés. Afin que le projet stimule le sens, nous remarquons qu'il est essentiel que ce dernier présente des enjeux qui touchent les élèves et qui relèvent d'une certaine utilité.

Dans ce projet de cinéma d'animation, les élèves ont réalisé que l'organisation, la réalisation et le tournage d'un film nécessitent beaucoup de moyens. Elles demandent du travail, de la collaboration, de la persévérance, de la méthode, de la réflexion, des solutions face aux problèmes rencontrés et surtout des compétences et des savoirs. Cette prise de conscience permet de donner d'avantage de sens aux notions, méthodes et connaissances qui sont dispensées à l'école. Le fait également que le projet se finalise par un objet concret et médiatisé stimule d'avantage la motivation des élèves ainsi que la création de sens. Il faut toutefois faire attention à ne pas se concentrer trop sur la finalité et négliger les moyens et les apprentissages pour y parvenir. On constate que les élèves sont plus attachés à la finalité du projet que par les apprentissages. Mais ils se rendent compte qu'il est nécessaire de passer par ces apprentissages pour réussir le film. Ils donnent ainsi plus de sens à leurs apprentissages.

Malgré tout, on peut se poser la question de savoir si l'augmentation de la motivation des élèves est due à l'utilisation de la Pédagogie de Projet elle-même ou si elle est due à l'attrait de la nouveauté. On peut également se demander si l'utilisation des TICE ne perturbe pas nos résultats. Pour cela, il faudrait travailler à plus grande échelle, avec plus de classe, plus souvent et sur des projets n'impliquant pas forcément les TICE.

A notre niveau et suite à nos résultats, la mise en place de la Pédagogie de Projet en Arts Visuels semble néanmoins être une solution possible pour aider les élèves à construire du sens dans leur pratique artistique. Elle peut donc être une piste pour répondre à la question récurrente des élèves. Elle reste néanmoins marginale car difficilement applicable en tout temps avec tous les élèves tout en respectant le PER dans son ensemble. Il semble intéressant de l'utiliser le plus possible dans le cursus des élèves pour relancer la motivation et permettre à ces derniers de construire du sens. C'est à nous de diversifier les approches et les projets afin d'utiliser le plus souvent possible la Pédagogie de Projet tout en respectant les directives du PER.

Nous réitérerons cette expérience l'année prochaine en apportant des modifications aux supports de suivi et plus particulièrement à la partie sur l'auto-évaluation où nous prendrons en compte les remarques des élèves de cette année. Nous essaierons également de faire plus de liaisons entre les cours dit "classiques" et le projet de cinéma d'animation afin de ne pas rompre la dynamique mise en place par la Pédagogie de projet.

BLIBLIOGRAPHIE

- Arpin, L., Carpa L. (2001). L'apprentissage par projets. Montréal : Chenelière.
- Bordallo, I., Ginestet, J.-P. (1993). Pour une pédagogie de projet. Paris : Hachette.
- Delannoy, C. (2005). La motivation : Désir de savoir, décision d'apprendre. Paris : Hachette.
- Develay, M. (2000). Donner du sens à l'école. Issy-les-Moulineaux : ESF.
- Huber, M. (2005). Apprendre en projet : la pédagogie du projet-élèves. Lyon : Chronique sociale.
- Lagoutte, D. (2002). Enseigner les arts visuels. Paris : Hachette Education
- La classe inversée (consultée le 19 avril 2016), <http://classeinversee.com/pedagogie-de-projet/>
- Maingain A. , Dufour B. , Fourez G.(2002). Approches didactiques de l'interdisciplinarité : De Boeck Université
- Mercier, O. (coord.) (2008). Ouvrage collectif, Pédagogie de projet : Mieux enseigner est toujours possible. LEP.
- Perrenoud, Ph. (1999). Apprendre à l'école à travers des projets : Pourquoi ? Comment ?. Genève : Faculté de Psychologie et des Sciences de l'Éducation, Université de Genève.
- Perrenoud, Ph. (2008). Construire des compétences dès l'école. Issy-les-Moulineaux : ESF éditeur.
- Perrenoud, Ph. (1994). Métier d'élève et sens du travail scolaire. Issy-les-Moulineaux : ESF éditeur.
- Rioult, J., Tenne, Y. (2002). Concevoir et animer un projet d'école. Paris : Bordas.
- Viau, R. (2009). La motivation en contexte scolaire. Bruxelles : De Boeck

ANNEXE 1 : QUESTIONNAIRE SUR LA MOTIVATION

près test classe 11e12 et groupe contrôle	les activités vous ont été suffisamment expliquées pour que vous sachiez comment vous y prendre ? (être claires)	elles ont exigé de vous que vous accomplissiez différentes tâches ? (être diversifiées)	elles avaient un rapport avec ce qui vous intéresse dans la vie ? (être authentique)	en pratiquant cette activité, vous avez eu la possibilité de faire des choix ? (rendre l'élève responsable)	elles ont comporté un défi à relever ? (représenter un défi)	elles ont nécessité que vous travailliez fort pour réussir ? (exiger un engagement cognitif)	elles ont exigé que vous serviez des connaissances acquises dans d'autres cours (d'éducation physique, de français, de mathématiques, etc.) ? (avoir un caractère interdisciplinaire)	elles se sont déroulées en collaboration avec vos collègues de classe ? (permettre l'interaction et la collaboration)	dans le cadre de ces activités, on vous a laissé assez de temps pour que vous fassiez du bon travail ? (se dérouler sur une période suffisante)	l'enseignant t'a expliqué pourquoi tu faisais cette activité et pourquoi elle était importante? (être signifiante)	
Elliott	4	2	2	2	3	3	4	2	2	3	27
Emmanuelle	3	2	3	3	2	3	2	2	2	3	25
Nathan	2	1	1	2	1	2	1	1	1	1	13
Saskia	2	2	2	3	1	3	1	1	3	2	20
Marco	3	1	3	3	1	3	1	1	1	1	18
Alessia	3	1	2	2	2	4	1	1	3	3	22
Manuel	4	1	3	3	2	4	2	1	3	3	26
Célia	2	2	2	2	1	3	1	1	2	1	17
Léa	4	1	3	2	2	4	1	1	3	2	23
Estelle	4	2	2	3	2	4	1	2	3	3	26
Artan	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	12
Lorin	4	1	2	3	2	4	2	2	4	2	26
Clara	4	1	2	2	2	3	2	2	4	2	24
Alexandra	3	1	2	3	1	3	2	1	2	2	20
Killian	4	2	3	3	2	4	2	2	4	3	29
	3,2	1,466666667	2,2	2,533333333	1,666666667	3,266666667	1,466666667	1,4	2,533333333	2,133333333	

Groupe contrôle											
André	2	2	2	2	2	3	1	2	3	1	20
Julia	2	1	2	2	2	3	1	2	3	2	20
Justine	3	2	1	2	2	3	1	1	3	2	20
Mathis	3	2	1	2	2	2	1	1	2	1	17
Nathan	4	2	2	2	2	4	3	3	3	3	28
Yoann	3	1	1	1	1	2	2	2	3	1	17
Marion	4	1	1	2	2	3	1	1	2	2	19
Téa	2	1	1	2	2	3	1	1	1	1	15
Léonin	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	18
Bastien	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	12
Gaël	3	2	2	2	2	3	3	2	3	3	25
Séolane	2	2	1	2	1	3	1	1	2	1	16
Chloé	2	1	2	2	1	2	1	1	2	1	15
Arianit	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	12
Laura	4	2	2	2	2	3	2	2	2	1	22
Roman	4	3	3	2	3	4	3	3	3	3	31
	2,625	1,625	1,5625	1,875	1,75	2,75	1,5	1,625	2,25	1,625	

post test classe 11e12 et groupe contrôle	les activités vous ont été suffisamment expliquées pour que vous sachiez comment vous y prendre ? (être claires)	elles ont exigé de vous que vous accomplissiez différentes tâches ? (être diversifiées)	elles avaient un rapport avec ce qui vous intéresse dans la vie ? (être authentique)	en pratiquant cette activité, vous avez eu la possibilité de faire des choix ? (rendre l'élève responsable)	elles ont comporté un défi à relever ? (représenter un défi)	elles ont nécessité que vous travailliez fort pour réussir ? (exiger un engagement cognitif)	elles ont exigé que vous serviez des connaissances acquises dans d'autres cours (d'éducation physique, de français, de mathématiques, etc.) ? (avoir un caractère interdisciplinaire)	elles se sont déroulées en collaboration avec vos collègues de classe ? (permettre l'interaction et la collaboration)	dans le cadre de ces activités, on vous a laissé assez de temps pour que vous fassiez du bon travail ? (se dérouler sur une période suffisante)	l'enseignant t'a expliqué pourquoi tu faisais cette activité et pourquoi elle était importante? (être signifiante)	
Elliott	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	49
Emmanuelle	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	48
Nathan	4	4	2	5	3	3	4	5	5	5	40
Saskia	5	5	3	5	4	3	3	5	5	5	43
Marco	5	5	4	5	4	4	4	5	5	5	46
Alessia	5	5	3	5	5	3	4	5	5	5	45
Manuel	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
Célia	5	5	3	5	3	3	3	5	5	5	42
Léa	5	5	3	5	5	4	5	5	5	5	47
Estelle	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	49
Artan	3	5	2	5	3	2	4	5	5	5	39
Lorin	5	5	4	5	5	3	5	5	5	5	47
Clara	5	5	3	5	5	5	4	5	5	5	47
Alexandra	5	5	3	5	5	4	4	5	5	5	46
Killian	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	49
	4,8	4,933333333	3,466666667	5	4,466666667	3,933333333	4,333333333	5	4,866666667	5	

Groupe test											
André	2	2	2	2	2	3	1	2	2	1	19
Julia	2	2	2	2	2	3	1	2	3	2	21
Justine	3	2	1	2	2	3	1	1	3	2	20
Mathis	3	1	1	2	2	2	1	1	2	1	16
Nathan	4	2	2	2	2	4	2	3	2	3	26
Yoann	3	1	1	1	1	2	2	2	3	1	17
Marion	4	1	1	2	2	3	2	1	2	2	20
Téa	2	1	1	2	2	3	1	1	1	1	15
Léonin	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	19
Bastien	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	11
Gaël	3	2	2	2	2	3	3	2	3	3	25
Séolane	2	2	1	2	1	3	1	1	2	1	16
Chloé	2	1	2	2	1	2	2	1	2	1	16
Arianit	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	12
Laura	4	3	2	2	2	3	2	2	2	1	23
Roman	4	3	3	2	3	4	3	3	2	2	29
	2,625	1,6875	1,5625	1,875	1,75	2,75	1,5625	1,625	2,0625	1,5625	

ANNEXE 2 : QUESTIONNAIRE SUR LE SENS

près test classe 11e12 et groupe contrôle	1. Je me sers du cours d'Histoire de l'Art pour réaliser le projet	2. Je vois un lien entre le cours d'Histoire de l'Art et le travail pratique	3. Ce que j'apprends maintenant pourra me resservir plus tard dans ma vie de tous les jours	4. Ce que j'ai fait dans ce projet me servira pour mon futur emploi	5. J'ai pu prendre des décisions pour la réussite du projet	6. Je maîtrise toutes les notions nécessaires à la réussite du projet	7. Dans ce projet, je suis libre de le conduire et de l'élaborer comme je le souhaite	8. J'ai utilisé les notions vues en cours pour interpréter ce qui m'entoure et réaliser le projet	9. Dans ce projet, j'ai mis en place les stratégies qui me conviennent pour faciliter ma réussite	10. Ce projet a du sens pour moi	
Elliott	2	3	2	2	3	4	2	2	3	3	26
Emmanuelle	2	3	3	2	3	3	2	2	3	3	26
Nathan	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	12
Saskia	2	2	3	1	2	3	1	1	2	2	19
Marco	1	2	3	2	1	3	1	1	2	1	17
Alessia	2	3	2	2	2	4	1	1	3	2	22
Manuel	3	3	3	2	3	4	2	1	3	3	27
Célia	1	2	2	1	1	3	1	1	2	1	15
Léa	3	2	3	1	2	4	1	1	3	2	22
Estelle	3	3	2	2	3	4	1	2	3	2	25
Artan	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	11
Lorin	3	3	2	3	3	4	2	2	3	2	27
Clara	2	3	2	1	2	3	2	2	3	2	22
Alexandra	2	3	2	2	1	3	2	1	2	2	20
Killian	3	3	3	3	3	4	2	2	4	3	30
	2,06666667	2,53333333	2,26666667	1,73333333	2,06666667	3,26666667	1,46666667	1,4	2,6	2	21,4
Groupe contrôle											
André	1	2	1	2	2	2	1	2	2	1	16
Julia	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	18
Justine	2	2	1	2	2	2	1	1	2	2	17
Mathis	1	2	1	2	2	1	1	1	2	1	14
Nathan	3	2	2	2	2	3	3	3	3	3	26
Yoann	1	1	1	1	1	2	2	2	1	1	13
Marion	2	1	1	2	2	2	1	1	2	2	16
Téa	2	1	1	2	2	2	1	1	1	1	14
Léonin	1	1	2	2	2	1	1	2	2	2	16
Bastien	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	11
Gaël	3	2	2	2	2	2	3	2	3	3	24
Séolane	2	2	1	2	1	2	1	1	2	1	15
Chloé	2	1	2	2	1	2	1	1	2	1	15
Arianit	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	12
Laura	3	2	2	2	2	2	2	2	2	1	20
Roman	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	28
	1,875	1,625	1,5	1,875	1,75	1,9375	1,5	1,5625	1,9375	1,625	17,1875
post test classe 11e12 et groupe contrôle											
Elliott	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	49
Emmanuelle	5	5	4	3	5	5	5	5	5	5	47
Nathan	4	4	3	2	3	3	4	5	3	5	36
Saskia	3	5	3	3	4	3	3	5	5	5	39
Marco	4	5	4	3	4	4	4	5	4	5	42
Alessia	4	5	4	3	5	4	4	5	5	5	44
Manuel	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	49
Célia	4	5	3	3	3	3	3	5	5	5	39
Léa	4	5	4	3	5	4	5	5	5	5	45
Estelle	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5	48
Artan	3	4	3	2	3	2	4	5	3	5	34
Lorin	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	49
Clara	5	5	4	3	5	5	4	5	5	5	46
Alexandra	4	5	4	2	5	4	4	5	5	5	43
Killian	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
	4,33333333	4,86666667	4,06666667	3,13333333	4,46666667	4,13333333	4,33333333	5	4,66666667	5	44
Groupe test											
André	2	2	2	1	2	2	1	2	2	2	18
Julia	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	21
Justine	2	2	1	2	2	3	1	1	2	2	18
Mathis	3	1	1	1	2	1	1	1	1	1	13
Nathan	3	3	2	2	2	3	2	3	2	3	25
Yoann	3	1	1	1	1	2	2	2	3	1	17
Marion	4	1	1	2	2	2	1	1	1	1	16
Téa	2	1	1	2	2	3	1	1	1	2	16
Léonin	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	18
Bastien	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	11
Gaël	3	2	2	2	2	3	3	2	3	3	25
Séolane	2	2	1	2	1	3	1	1	2	2	17
Chloé	2	1	2	2	1	2	2	1	2	1	16
Arianit	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	11
Laura	3	2	2	2	2	3	2	2	1	1	20
Roman	4	3	3	2	3	3	2	3	2	3	28
	2,4375	1,6875	1,5625	1,625	1,75	2,375	1,5	1,625	1,8125	1,75	18,125

ANNEXE 3 : STORYBOARD RÉALISÉ PAR LES ÉLÈVES

MON STORYBOARD

SCÈNE N° 2....

le moque se fait "bouffe" par les adit. ille après de l'avoir touché.
Et rentre dans le monde des petit.

<p>plan rapproché</p> <p>Sons : vent de feuille Action : se fait recueillir</p>	<p>plan rapproché</p> <p>Sons : vent de feuille Action : se fait recueillir</p>	<p>plan rapproché</p> <p>Sons : vent de feuille Action : se fait recueillir</p>	<p>plan rapproché</p> <p>Sons : vent de feuille Action : se fait recueillir</p>	<p>plan rapproché</p> <p>Sons : vent de feuille Action : se fait recueillir</p>	<p>plan rapproché</p> <p>Sons : vent de feuille Action : se fait recueillir</p>
<p>plan rapproché</p> <p>Sons : vent de feuille Action : se fait recueillir</p>	<p>plan rapproché</p> <p>Sons : vent de feuille Action : se fait recueillir</p>	<p>plan rapproché</p> <p>Sons : vent de feuille Action : se fait recueillir</p>	<p>plan rapproché</p> <p>Sons : vent de feuille Action : se fait recueillir</p>	<p>plan rapproché</p> <p>Sons : vent de feuille Action : se fait recueillir</p>	<p>plan rapproché</p> <p>Sons : vent de feuille Action : se fait recueillir</p>

ANNEXE 4 : ORGANISATION À COMPLÉTER PAR LES ÉLÈVES

BESOINS TECHNIQUES

DECORS PAR SCÈNE	A APPORTER	A TROUVER	A FAIRE	PERSONNE RESPONSABLE

PERSONNAGES PAR SCÈNE	A APPORTER	A TROUVER	A FAIRE	PERSONNE RESPONSABLE

ACCESSOIRES PAR SCÈNE	A APPORTER	A TROUVER	A FAIRE	PERSONNE RESPONSABLE

ORGANISATION

SCÈNE	LIEUX ET OBJETS NÉCESSAIRES	RÔLE DE CHACUN (MANIPULATEUR DÉCORS, MANIPULATEUR PERSONNAGE SCRIPTEUR, PHOTOGRAPHE)

PLAN DE MONTAGE

SCÈNE	VITESSE IMAGE/SECONDE	TRANSITION	EFFETS SPECIAUX	MUSIQUE EFFET SONORE

	GÉNÉRIQUE DE DÉBUT	GÉNÉRIQUE DE FIN
STYLE D'ANIMATION		
CONTENU		



ANNEXE 5 : FICHE D'AUTO-ÉVALUATION DU PROJET PAR LES ÉLÈVES

MON AUTO -ÉVALUATION

Les objets de pré cinéma

	Oui	Un peu	Non
Je suis capable de citer le nom d'un objet de pré cinéma :			
Je suis capable d'expliquer comment on passe d'une image fixe à une image animée			
Je suis capable de situer sur une frise historique la date de l'invention de ces objets			
Ce que je n'ai pas compris :			

La réalisation du film d'animation

	Oui	Un peu	Non
Je connais plusieurs techniques de cinéma d'animation :			
J'ai appris de nouveaux mots de vocabulaire :			
Je suis capable de décrire toutes les étapes nécessaires à la fabrication d'un film			
Je suis capable de travailler en groupe en écoutant les autres et en respectant leur travail			

Notre film :

	+++ (Très bien)	+ (Moyen)	--- (Faible)
Le synopsis et le scénario sont respectés			
Le décor, est-il bien rendu sur le film ?			
L'éclairage, est-il bien dosé ?			
Le mouvement, est-il à la bonne vitesse ?			
L'action du film, est-elle facile à comprendre ?			
Le son, est-il bien choisi ?			
Le générique, les caractères choisis sont-ils en lien avec l'histoire racontée par le film ?			
L'ensemble du film est-il satisfaisant ?			

EVALUATION DU PROFESSEUR

	Le film respecte le thème proposé
	Le film respecte en général le synopsis et le story-board
	Le film se comprend facilement et prend en considération le point de vue du spectateur
	La maquette et le ou les personnages sont réalisés avec soin
	La maquette et le ou les personnages utilisent de façon variée le langage plastique (textures, motifs, lignes, couleurs, formes, etc.)
	L'organisation des éléments met en valeur les éléments animés du film
	Les cadrages et les plans sont choisis de façon à enrichir l'image et le message ou le propos du film
	Le vocabulaire disciplinaire fut utilisé tout au long de la création TIC
	Les outils informatiques (caméra, ordinateurs, logiciels, etc.) ont été utilisés de façon adéquate

ANNEXE 6 : DÉROULEMENT SÉANCE D'INTRODUCTION

Etape	Tâche élève	Tâche enseignant	Timing	Liens /support
1	Formation des groupes en fonction de la technique (x2, x3)	Explication du projet et du thème général sur lequel les élèves vont travailler. Présentation du cahier de cinéma d'animation	20 minutes	Cahier de cinéma d'animation
2	Les élèves doivent choisir quel style il aimerait travailler. (A noter sur une feuille à choix par ordre de préférence)	Projection de différents types d'animation avec explication de la technique à chaque fois	25 minutes	https://www.youtube.com/user/PESfilm
3	Exercice par groupe : photos à réaliser en fonction des sujets et cadrages demandés puis présentation devant toute la classe	Théorie sur le cadrage Correction de l'exercice sur le cadrage	15 minutes	Cahier de cinéma d'animation Films Publicités
4	Tempête d'idée Scénario	Présentation des éléments clés pour rédiger une histoire	30 minutes	Fiche d'aide pour la rédaction d'une histoire

ANNEXE 7 : DÉROULEMENT SÉANCE DE TOURNAGE

Etape	Tâche élève	Tâche enseignant	Timing	Liens /support
1	Construction décors Dessins des personnages	Soutien lors de la réalisation des décors	4 x 45 minutes	Cahier de cinéma d'animation
2	Tournage des scènes en fonction du storyboard	Présentation du matériel Distribution et démonstration de l'utilisation du matériel	10 x 45 minutes	Cahier de cinéma d'animation
3	Sauvegarde des photos sur l'ordinateur	Explication du fonctionnement du transfert de photo	10 minutes	

ANNEXE 8 : DÉROULEMENT SÉANCE DE MONTAGE

Etape	Tâche élève	Tâche enseignant	Timing	Liens /support
1	Entraînement au montage sur le logiciel	Présentation des différentes fonctionnalités du logiciel	45 minutes	Fiche d'explication du logiciel et fiche d'exercice
2	Montage du film	Explications et soutien lors du tournage	10 x 45 minutes	Fiche d'explication du logiciel Cahier de cinéma d'animation
3	Présentation de son film devant la classe	Diffusion des films de chaque groupe et échange	45 minutes	Films des élèves