



L'analyse d'images au secondaire I dans le cadre des arts visuels, quels résultats pour la méthode pédagogique *les mots du clic* ?

Formation secondaire – Filière A
Arts visuels

Mémoire de Master de Séverine Bertschi sous la direction d'Emilie Duclay

Neuchâtel, mai 2020

Remerciements

Avant toute chose, je souhaite remercier les personnes qui m'ont soutenue dans la réalisation de ce travail.

Madame Emilie Duclay, directrice de ce mémoire et didacticienne des arts visuels, pour ses relectures et corrections avisées.

Mes professeur·e·s de la HEP-Bejune, pour leur cours d'introduction à la recherche et leurs conseils pertinents.

Mon soutien familial, Madame Christiane Bertschi et Monsieur Loris Bertschi, pour leurs relectures et leur aide à la conception des tests statistiques.

Mes camarades de la HEP-Bejune, pour leur solidarité.

Résumé

Que je sois chez moi ou à l'extérieur, je suis exposé·e à de nombreuses images. Derrière chacune d'entre elles, il y a des personnes. Quelles étaient leurs intentions ? Qu'ont-elles voulu transmettre ? De quelle manière ces images ont-elles été produites ? Comment sont-elles perçues par le public ?

Cette enquête est ce que nous appelons l'analyse critique d'image. Pour mon mémoire, je souhaite expérimenter l'analyse d'images par un moyen pédagogique ludique et collaboratif en classe d'arts visuels. Ma question de recherche est : Quels sont les apports et les limites de la méthode pédagogique des *mots du clic* ?

Mots-clefs : Arts visuels, Analyse d'image, Les mots du clic, Moyen d'enseignement, Esprit critique

Table des matières

Introduction.....	6
1. Etat de la recherche.....	10
1.1 Les arts visuels.....	10
A. Evolution de la terminologie.....	10
B. Le tournant de la fin du XIXe siècle.....	11
C. Du point de vue des théoriciens en didactique des arts visuels.....	12
D. Du point de vue de l'école obligatoire suisse dans le canton de Neuchâtel.....	13
E. En résumé.....	14
1.2 L'analyse d'image.....	15
A. Définition de l'image.....	15
B. Le déluge des images.....	15
C. La posture esthétique et l'école.....	16
D. Les niveaux d'analyse.....	17
E. La méthode de l'entonnoir inspirée de Panofsky.....	18
1.3 Les mots du clic.....	18
A. Définition.....	18
B. Le jeu comme moyen d'enseignement.....	20
C. Limites de la pédagogie par le jeu.....	21
1.4 L'esprit critique.....	22
A. Définition.....	22
B. Dans le plan d'étude romand.....	22
2. Problématique et question de recherche.....	24
2.1 Point de départ de la recherche.....	24
2.2 Présentation du problème, enjeux et importances en lien avec la littérature scientifique....	25
2.3 Question de recherche.....	26
2.4 Hypothèse.....	27
3. Démarche méthodologique.....	28
3.1 Description.....	28
A. Objectif de la recherche.....	28
B. Méthode de recherche.....	28
C. Chercheure et participant·e·s.....	29
D. Echantillon.....	29

E. Procédure.....	30
F. Déontologie.....	32
G. Instrument.....	33
H. Analyse.....	35
3.2 Apports.....	36
3.3 Limites.....	36
A. Echantillon.....	36
B. Posture de l'enseignant-e-chercheur-e.....	36
C. Dérive potentielle.....	36
D. Choix des images.....	36
4. Résultats.....	38
4.1 Présentation des résultats.....	38
A. Brèves observations réalisées durant l'expérience.....	38
B. Une vue d'ensemble des indicateurs.....	40
C. Le niveau des groupes et leurs améliorations potentielles.....	40
D. Histogrammes de la classe A et de la classe B.....	41
E. Illustration de la popularité des indicateurs.....	42
F. Illustration de la profondeur de chaque indicateur.....	42
4.2 Analyse et interprétation des résultats.....	43
A. Progression des groupes.....	43
B. Indicateurs : vue d'ensemble, popularité et profondeur.....	44
C. Analyse linguistique des textes.....	46
D. Analyses d'images : formelles, conceptuelles, émotionnelles ou jugements personnels..	47
E. Réponse à l'hypothèse.....	48
F. Réponse à la question de recherche.....	49
G. Méthodes pédagogiques et conditions optimales de l'apprentissage.....	50
Conclusion.....	52
A. Résumé des résultats.....	52
B. Apports et limites de la recherche.....	53
C. Perspectives futures.....	54
Listes des figures et tableaux.....	56
Bibliographie.....	57
Annexe 1 - plan de leçon avec la méthode de l'entonnoir.....	59
Annexe 2 – plan de leçon avec la méthode des mots du clic.....	60
Annexe 3 – schéma réalisé au tableau pour la méthode de l'entonnoir.....	61
Annexe 4 – tableau des données de l'expérience, session 1.....	62
Annexe 5 – tableau des données de l'expérience, session 2.....	63

Introduction

Chaque jour, plus de 100 millions de vidéos et d'images sont mises en ligne sur Instagram.¹ En 2009, le nombre de vidéos visionnées quotidiennement sur Youtube a dépassé le milliard. Sachant qu'il y a 4.5 milliards d'utilisateurs d'internet², cela consiste en 45 photos et vidéos Instagram mise en ligne et en 4,5 vidéos Youtube vues par personne par jour. Ces chiffres astronomiques nous font réfléchir. Notre consommation d'images n'a jamais été, à travers l'histoire, aussi conséquente. Mais savons-nous lire les images ? Elles ont des significations et forment un moyen de communication universel. Bien sûr les différences culturelles entre les êtres humains impactent l'interprétation des images. Ces interprétations ont été étudiées à travers la symbolique des couleurs. Un exemple commun est l'utilisation de la couleur blanche. Elle est employée pour les enterrements au Japon et en Inde, alors qu'en occident le port de couleurs sombres durant ces événements est plus traditionnel. La différence est qu'elle symbolise la mort pour ces deux pays d'Orient, alors qu'en Occident, elle évoque l'unité et l'équilibre parfait.³

Les images nous entourent, mais nous paraissent moins mystérieuses que les oeuvres d'artistes puisque nous supposons que si ces dernières proviennent d'une personne dont c'est le métier ou la vocation, elles doivent contenir des dimensions multiples et complexes. Ce mystère entourant les artistes nous pousse à nous poser les questions suivantes ; Comment appréhender les oeuvres d'un musée ? Sommes-nous contraint·e·s de lire la notice accompagnant l'exposition afin d'apprécier ce que nous voyons ? Notre jugement sera-t-il influencé par notre lecture ?

Il nous semble que ces questions se posent pour les personnes qui font leurs premiers pas dans le monde de l'art. Dans notre cas, nous pensons en premier lieu à nos élèves. En effet, la plupart des élèves vont rarement au musée mais côtoient quotidiennement des images et des vidéos (qui ne sont rien de plus que des images en mouvement avec du son). Bien que nous pensions qu'il est nécessaire d'emmener les élèves à la rencontre de l'art en se rendant dans des lieux d'expositions, il n'est pas toujours aisé de s'y rendre de manière fréquente. Aussi, la présence des images va au-delà de ces lieux culturels, puisqu'elles sont présentes dans le domaine privé, comme sur internet et dans le domaine public, par les panneaux d'affiches publicitaires et les journaux. En résumé, bien que les élèves ne soient pas en contact avec des lieux culturels, ils n'en sont pas moins en contact avec des images de toutes sortes. C'est pourquoi il est important de leur transmettre une façon d'analyser tous types d'images. Au-delà des objectifs de la discipline des arts visuels, le rôle de l'école est de préparer l'élève à devenir un citoyen de notre monde. Pour cela, il est nécessaire de comprendre les messages véhiculés par les supports visuels et de développer une sensibilité à notre environnement.

Dans la discipline des arts visuels, la priorité est l'apprentissage par le faire. Nous souhaitons que nos élèves soient des praticien·ne·s qui théorisent sur leurs pratiques. Il n'est pas question d'un enseignement frontal durant les quelques périodes que nous avons à disposition. La théorie existe et sert de guide pour l'accomplissement pratique des travaux. En revanche, nous avons remarqué par notre pratique personnelle artistique qu'apprendre à voir et à analyser des images entraîne

1 Instagram by the Numbers: Stats, Demographics & Fun Facts. (2020). Repéré à <https://www.omnicoreagency.com/instagram-statistics/>

2 Internet World Stats. (2020). Repéré à <https://internetworldstats.com/stats.htm>

3 Les couleurs dans les cultures : Quelles significations ? (s.d). Repéré à <http://targethnic.com/2016/09/12/1727/>

une ouverture d'esprit et une remise en question de notre perception esthétique, c'est-à-dire de notre goût. La pratique et la théorie ne sont pas deux concepts opposés, au final l'un fait partie de l'autre. Toutefois, nous n'avons pas eu d'expérience, ou de souvenir de pratique de l'exercice d'analyse d'image durant notre cursus en école secondaire. À cet âge-là, les images semblaient détenir un secret inatteignable, révélant qu'il nous manquait quelque chose pour déceler l'intérêt qu'elles devraient susciter en nous. Nous ne pouvons que présumer que nos élèves ont le même ressenti actuellement. Certes, en apprendre plus sur l'histoire de l'art apporte des niveaux de compréhension supplémentaires, mais nous pensons que l'utilisation d'une méthode pédagogique suffise pleinement pour une introduction à l'analyse d'image. Certaines caractéristiques sont visibles et ne nécessitent pas de connaître des références extérieures. Un exemple serait le bienvenu. Prenons un panneau interdit. Si nous ne connaissons pas ce panneau, nous pouvons néanmoins déceler sa forme ronde et sa couleur rouge, en dépit du fait que nous ignorons sa signification. Cette opération est possible car nous disposons du sens de la vision. De plus, il nous tient à coeur d'utiliser des méthodes pédagogiques actives, et de limiter l'enseignement frontal. La raison de ce choix est que nous avons appris que l'implication des élèves dans leur apprentissage favorise la motivation et la rétention des informations.

La raison à la nécessité d'enseigner l'analyse d'image en secondaire I étant explicitée, nous nous devons de réfléchir à la manière d'atteindre nos objectifs. Comment enseigner une façon de regarder les images de manière détaillée qui soit accessible et adressée à un public d'adolescent-e-s ? Elle nécessite d'être facile à utiliser, rapide à mettre en place, polyvalente pour l'analyse d'un maximum d'images de source variées, mais surtout qu'elle rende les élèves acteurs et actrices de leur apprentissage. Nous souhaitons utiliser une méthode pédagogique existante. Durant notre première année d'étude à la HEP-Bejune, notre formatrice de stage introduisit la méthode des *mots du clic*⁴ durant une visite au musée. Par coïncidence, nous suivîmes une formation continue sur cette méthode quelques semaines auparavant. Ces deux expériences nous intriguèrent car l'aspect ludique de ce jeu a plu autant aux élèves de 13-14 ans qu'aux enseignantes de 30 ans et plus ! Les règles sont faciles à comprendre et l'aspect collaboratif favorise les échanges entre les participant-e-s. En tant que jeune enseignante, nous en sommes à l'élaboration de notre cours, et cela peut sembler une tâche complexe, en raison que tout semble à faire. Cette méthode pédagogique à l'avantage d'être clé en main, ce qui est rare. Elle nous semble efficace mais nous souhaitons profiter de cette recherche pour approfondir notre jugement.

Durant notre cursus d'études supérieures en école d'art, nous avons dû écrire une critique d'oeuvre. Nous nous sommes rendus compte du manque pédagogique lié à cette tâche. En effet, nous ne savions pas quels aspects étaient nécessaires et intéressants pour façonner un texte. Fallait-il mentionner l'effet que nous faisait ressentir l'oeuvre ? Quelle précision de détails était suffisante pour donner une impression entière au lecteur ou à la lectrice ? Le parcours de l'artiste était-il porteur d'informations ou biaisait-il la réception de l'oeuvre ? Notre premier réflexe fut de chercher sur internet des informations relatives à la critique d'oeuvre d'art. Heureusement, le pouvoir de l'information collective nous donna quelques pistes. Nous avons reproduit l'exercice ici pour les retranscrire.

4 Les mots du clic. (s.d.). Repéré à <http://www.stimultania.org/page-les-mots-du-clic/presentation/#top-content>

Les conseils récoltés par notre recherche sur le web sont de décrire le travail et de collecter les informations à son propos, telles que le titre de l'oeuvre, le nom de l'artiste, la date de création, le lieu de création, les techniques picturales utilisées et la taille de l'oeuvre. Par la suite, il est conseillé pour procéder à la description, de s'intéresser aux lignes, à la couleur, aux formes, à la lumière et à l'espace. Pour ajouter de la profondeur à la critique, il est recommandé de s'attarder sur un détail. Pour l'étape suivante, il s'agit de s'intéresser à la thématique représentée. Celle-ci peut être signalée par l'utilisation des couleurs, par exemple pour donner une ambiance particulière, par le symbolisme ou une imagerie mythologique ou religieuse, par exemple l'utilisation de la représentation du minotaure dans l'oeuvre picturale de Friedrich Dürrenmatt ou encore par la répétition d'un certain motif, à travers une ou plusieurs oeuvres, par exemple l'utilisation du motif de fleurs et de plantes que nous retrouvons dans les oeuvres de Frida Kahlo.⁵ L'étape suivante est de donner les informations concernant l'oeuvre en partant de notre position et ressenti personnel. Ce dernier aspect est celui qui nous avait le plus déstabilisé, mais qui est le plus gratifiant car c'est dans cet espace que notre avis de spectateur·trice s'exprime. Bien sûr, en dernier lieu nous pouvons révéler si l'oeuvre nous a plu et préciser pourquoi.

Nous retrouvons ces principes dans la méthode d'analyse d'oeuvre d'art de Panofsky⁶, un historien de l'art allemand. En effet, il préconise trois étapes similaires. La première est de nommer les aspects qui informent le spectateur ou la spectatrice sur le titre, l'auteur, la date et autre particularité matériel de l'oeuvre. La deuxième étape est de réaliser une description visuelle de l'oeuvre. La dernière étape est de produire une interprétation de l'oeuvre en fonction de son contexte. Cette méthode d'analyse d'oeuvre d'art sera présentée plus amplement par la suite, dans l'état de la recherche. Toutefois, comme le dit avec justesse cet internaute :

« Il ne faut jamais oublier qu'aucune description n'est fausse en termes de critique d'art. Le but principal n'est pas de dire si le tableau est bien réalisé ou non. Le rôle du critique est plutôt de faire sortir sa réaction face au tableau. »

(Mathis, 2016)

Notre expérience vécue en école d'art nous a apporté une compréhension approfondie sur ce que dégagent les oeuvres d'art. Nous avons réalisé que chaque individu expérimente les oeuvres de manière personnelle, car l'expérience d'une oeuvre n'est pas uniquement visuelle, mais émotionnelle, conceptuelle et parfois même spirituelle. Bien sûr, l'unicité de notre point de vue la rend intéressante.

Ce travail de mémoire appréhende l'analyse d'image en général, mais nous focaliserons notre expérience sur les élèves que nous avons rencontrés durant notre stage. De nombreux ouvrages et articles existent pour les jeunes enfants et pour les professionnel·le·s du monde de l'image, mais nous n'avons que trop peu de textes concernant une population d'adolescent·e·s. Notre recherche participera modestement à étendre la réflexion pédagogique pour ce type de population. Par ailleurs, ce travail nous donne l'occasion de questionner une problématique en profondeur et de prendre des décisions réfléchies.

Pour la suite du travail, nous élaborerons l'état de la recherche pour les arts visuels, l'analyse d'image, la méthode des *mots du clic* et l'esprit critique. Une fois nos notions définies, nous

5 Comment critiquer une oeuvre d'art ? (s.d.) Repéré à <https://fr.wikihow.com/critiquer-une-oeuvre-d'art>

6 Perspectives d'Art (9 octobre 2011) Repéré à <https://perspectivesdart.blogspot.com/2011/10/la-methode-derwin-panofsky-et-sa-mise.html>

problématiserons notre expérience venant de la réalité du terrain. Pour trouver une réponse à notre question de recherche concernant l'utilisation d'une méthode d'analyse d'image, nous définirons une méthode de recherche appropriée. L'expérience pratiquée en classe terminée, nos données collectées nous permettront de réaliser des tests statistiques et des graphiques qualitatifs. Nous analyserons les résultats et tirerons des conclusions. En dernier lieu, nous réfléchirons à des perspectives futures concernant l'analyse d'image et les méthodes pédagogiques appropriées.

1. Etat de la recherche

1.1 Les arts visuels

A. Evolution de la terminologie

Nous allons commencer cet état de la recherche par expliciter l'évolution de la terminologie des arts visuels.

Les arts visuels sont une catégorie d'art qui privilégie le sens de la vue. C'est-à-dire qu'elle englobe la peinture, le dessin, le cinéma, la bande-dessinée, la sculpture, le design et toute création qui est perçue par nos yeux.

L'art est une notion changeante avec les époques et les cultures. Il existe toutefois depuis les premiers êtres humains qui laissèrent des traces dans les grottes et dans toutes les civilisations. Les êtres humains ont besoin d'exprimer des émotions, des idées formelles et conceptuelles à travers un médium.

Dans la Grèce antique, le philosophe Aristote définit l'art comme une activité humaine qui consiste à produire des objets matériels ou intellectuels. En effet, deux types d'art existe pour lui, les arts produisant des objets physiques comme la peinture, la sculpture et l'architecture et les arts produisant des objets intellectuels, comme les mathématiques, la rhétorique et la musique. Les premiers sont dits mécaniques et les seconds libéraux. Ce philosophe considérait les arts mécaniques comme inférieurs aux arts libéraux, l'activité intellectuelle étant plus noble que l'activité manuelle. Une distinction est faite entre l'art et la science, le premier né de l'imprévisibilité de l'homme et le second est nécessaire, c'est-à-dire qu'il est sous-tendu par des règles immuables.

La question de l'imitation et de la représentation était déjà présente dans ses réflexions. En effet, il considère que l'art produit par l'être humain n'est pas une copie mais une représentation du réel. Ce décalage rend l'art intéressant, car l'artiste saisit l'essence de la réalité et la restitue sans les perturbateurs présents dans le réel. Aussi, le modèle principal à suivre était celui de la nature, qui était considérée comme belle. L'utilité de l'art est, selon Aristote, la catharsis, c'est-à-dire l'épuration des passions. Cette purge est nécessaire pour élever spirituellement et moralement l'être humain. L'art a un effet thérapeutique.⁷

Nous ne nous attardons pas sur toutes les époques, mais nous trouvons important de partir des grecs, leur héritage étant très présent dans notre société actuelle. Nous nous intéressons par la suite à des auteurs contemporains.

L'art n'est pas quelque chose de figé, comme le souligne Barbe-Gall.⁸ Il est par conséquent difficile

7 L'Art Pensé par Aristote (s.d.) Repéré à <https://www.superprof.fr/ressources/scolaire/philosophie/annales-bac-philo/terminale-s-philo1/l-art-poetique-dans-la-pensee-d-aristote.html>

8 « Affirmer que " ce n'est pas de l'art " revient à supposer que l'on sache exactement définir ce qu'est l'art, que l'on y attache l'idée d'une double perfection technique et esthétique et que cette double perfection soit un objectif éternel, quels que soient les tumultes de l'histoire. Il n'en est rien. »

(Barbe-Gall, 2002, p.41)

de le définir. Il ne s'agit pas uniquement d'une « *double perfection technique et esthétique* », la signification et la charge émotionnelle véhiculée complètent la définition d'art, mais ne sont pas exhaustives. Ceci s'est vérifié à travers l'histoire et continue d'être d'actualité.

Il est plus aisé de définir l'art par ce qu'il n'est pas. Par exemple, l'art n'a pas de fin en soi.

D'après Lagoutte, les arts plastiques (nous expliciterons son choix de terminologie par la suite) nécessitent une personne, de la matière et une interaction. La personne agit sur la matière à travers des techniques et cherche à donner « *forme et sens* ». ⁹ La force utilisée pour la transformation nous semble être synonyme de l'intention de l'artiste.

Daniel Lagoutte, théoricien français en didactique des Arts Plastiques, définit le terme art plastique comme étant une transformation de la matière, contrairement aux arts visuels qui ne fait référence qu'au visuel c'est à dire à l'aspect final. La notion de transformation est importante car elle définit le rôle de l'artiste ; un transformateur ou une transformatrice de matière en oeuvre. Pour donner un exemple, la matière est la feuille de papier et le crayon, le sens sera donc l'idée de ce que nous allons dessiner. Toutefois, il nous semble que l'inspiration est une sorte de matière, au sens où une idée est transformée en acte créateur. L'artiste transforme mais il-elle exprime aussi. L'expression de l'artiste fait écho à son monde intérieur, lui-même évoluant par les apports du monde extérieur. L'expérience de son humanité et de son rapport au monde est personnelle, par conséquent unique.

Dans l'école obligatoire suisse, le terme d'art visuel est utilisé. C'est pourquoi cette terminologie sera employée dans la suite de ce travail, sans vouloir nier l'importance du processus créatif et la notion de transformation.

En conclusion, l'art est une notion qui se transforme avec le temps, car les artistes cassent ses codes sans cesse et explorent de nouveaux territoires. L'art est transformation de matière et expression personnelle. Les arts visuels ont la particularité de faire appel à notre perception visuelle.

B. Le tournant de la fin du XIXe siècle

La fin du XIXe siècle annonce un tournant dans l'histoire de l'art. En effet, les avancées techniques telles que l'invention du tube de peinture et de l'appareil photographique modifient les pratiques des artistes. En premier lieu, le tube de peinture donne la possibilité aux artistes peintres de travailler à l'extérieur. Ils-elles captent la lumière naturelle et ses variations et ils-elles s'intéressent à traduire une impression vécue à un instant précis. Ce mouvement artistique se nomme l'impressionnisme. En deuxième lieu, l'appareil photographique transforme la peinture. L'attrait du réalisme est remis en question par certains artistes peintres. La porte est ouverte aux expérimentations et annonce le début de l'établissement de la peinture abstraite dans l'histoire de l'art occidentale.

Les artistes choisissent le sens qu'ils donnent à l'art. Dans le cas de Frida Kahlo, une artiste du XXe siècle, elle souhaitait que son oeuvre « contribue à la lutte pour la paix et la liberté ». ¹⁰ Pour le

9 « Le champ des arts plastiques couvre donc toutes les techniques par lesquelles s'opère cette interaction entre la matière et celui qui exerce sur elle, ou par elle, une force destinée à donner forme et sens. »

(Daniel Lagoutte, 1994, p.13)

10 « J'aimerais que mon oeuvre contribue à la lutte pour la paix et la liberté . »

(Frida Kahlo, 1922-1954)

couple d'artistes américains Christo et Jeanne-Claude qui nous est contemporain, l'oeuvre d'art est ce qui ne sert à rien.¹¹

De nos jours, l'art est de nouveau influencé par la technique. Des artistes l'utilisent pour réaliser des photographies numériques, des vidéos et toutes sortes de réalisations employant des ordinateurs (site web, programme interactif, 3D, mapping...). Bien entendu les pratiques traditionnelles perdurent également, mais sont influencées par cette nouvelle réalité.

C. Du point de vue des théoriciens en didactique des arts visuels

Dans ce chapitre, nous nous intéressons au point de vue des théoriciens en didactique sur les arts visuels. Nous nous approchons de la notion d'art et pédagogie.

Tel Christo que nous avons mentionné précédemment, l'éducation artistique autant que les arts visuels ne servent à rien, selon Gaillot, un didacticien français des arts visuels. Toutefois cette éducation est propice au développement de la sensibilité et du sens critique des individus sans que ne soit requise « une rentabilité immédiate »¹². Cette sensibilité est appelée par Husson la poésie. C'est une partie de l'être humain qui est révélée par le travail des mots ou des formes et qui procure du plaisir. Chaque individu a quelque chose d'unique à exprimer. Le travail réalisé grâce à notre poésie nous situe dans notre place par rapport à l'univers et à nous-même.¹³ Le plaisir est une notion importante dans le domaine des arts visuels. L'expression personnelle est une partie de la cause de ce plaisir. Cette recherche hédoniste n'est pas le cas de toutes les disciplines scolaires.

Se placer par rapport au monde nécessite d'en savoir plus sur celui-ci. C'est ici qu'interviennent les savoirs dits savants, l'histoire de l'art par exemple pour les arts visuels. Les objectifs de cette discipline, pour le secondaire I, sont selon Gaillot qui s'inspire des recommandations françaises, pratiquer en deux ou trois dimensions, acquérir du vocabulaire et des références artistiques et développer des compétences d'analyses¹⁴. L'analyse d'image consiste en une partie importante de la formation artistique des élèves et c'est celle qui nous intéresse dans notre recherche. D'après Lagoutte, regarder fait partie de la première étape du processus artistique, comme le souligne ce schéma ci-dessous.

11 « Et naturellement la question qui reviendra toujours, qui revient à tous nos projets, c'est : à quoi ça sert ? La réponse est : mais ça ne sert à rien du tout, c'est une oeuvre d'art ! Cela ne sert à rien excepté d'être une oeuvre d'art ! »

(Christo et Jeanne-Claude, 2005)

12 « Comme il est dit dans une étude récente, l'éducation artistique ne sert à rien, mais c'est précisément de ce rien qu'elle tire sa richesse. « Discipline indisciplinée », où, suivant Rousseau, on gagne à perdre du temps, l'enseignement artistique est également, sous le label « AP », une éducation artistique qui forme l'individu dans sa sensibilité et son sens critique en dehors de tout critère de rentabilité immédiate. »

(Gaillot, 1997, p. 63)

13 « Je ne suis pas aujourd'hui préoccupé par votre talent. Aujourd'hui, mon propos concerne une part de l'homme, qui vaut la peine d'être considérée. Cette part s'appelle la poésie. La poésie est un travail, sur les mots ou sur les formes, qui procure un plaisir, parce qu'il établit des liens, par des images, entre l'homme et l'univers, entre l'homme et lui-même. »

(Husson, 2003, p. 14)

14 « Pour le second degré, différents textes rédigés depuis 1994 formulent les grands objectifs à atteindre en référence aux deux pôles de la pratique et de la culture associés à la compétence critique qui les relie :

- collège : pratiquer en deux et trois dimensions ; lycée : conduire une démarche plastique personnelle ;

- collège : acquérir du vocabulaire et des références artistiques ; lycée : situer une oeuvre d'art ;

- collège : développer des compétences d'analyse ; lycée : être capable de conduire un questionnement par rapport à une production artistique et par rapport à sa propre production ;

(les comportements attendus sont ensuite plus finement explicités ; ils vont dans le sens d'une autonomie progressive). »

(Gaillot, 1997, p. 92)



Figure 1 – Schéma des objectifs de la discipline des arts visuels, par Lagoutte (2002), p. 156

Il fait référence aux matières, aux objets et aux images qui sont sources d'inspirations pour la création. Les images sont souvent employées par les enseignant·e·s pour amorcer le cours. Elles permettent de motiver les élèves en les rendant curieux ou désireux de créer quelque chose de nouveau. Elles sont utilisées pour servir un but. Nous ne remettons pas en question cette utilisation, mais nous pensons que l'analyse d'image consiste en une fin en soi, dans une séquence d'enseignement.

D. Du point de vue de l'école obligatoire suisse dans le canton de Neuchâtel

Le canton de Neuchâtel se base sur le plan d'étude romand¹⁵. La place des arts visuels dans l'horaire des élèves du Cycle 3 est de deux périodes hebdomadaires en 10 Harmos, et de deux périodes hebdomadaires mais sur un semestre uniquement pour les 9 et 11 Harmos. Il est aussi possible de trouver une période hebdomadaire durant une année dans certaines écoles secondaires neuchâteloises. Une option intitulée « dessin » existe également pour une partie des élèves de la 11 Harmos. Elle consiste en trois périodes de pratique et une période de construction d'un portfolio (avec CV, lettre de motivation, résumé du travail réalisé en option, perspectives futures...). Les élèves se destinant à des études académiques n'ont pas l'opportunité de s'inscrire à cette option.

D'après le plan d'étude romand, les arts visuels sont nécessaires pour que les élèves développent leur manière de représenter, d'interpréter et d'exprimer leurs sensations, imaginaire, émotions et perception du monde qui les entoure.¹⁶ Cela valide la nécessité d'une telle éducation dans la formation des élèves.

15 Plan d'études romand. (2010-2016). Arts (A) Arts Visuels. Repéré à <https://www.plandetudes.ch/web/guest/arts-visuels>

16 Plan d'études romand. (2010-2016). Commentaire généraux du domaines Arts. Repéré à <https://www.plandetudes.ch/web/guest/a/cg/>

Ces différents principes sont repris dans l'ouvrage de Gaillot, avec la proposition de plusieurs axes solidaires : la perception esthétique, la pratique, l'appropriation de techniques et de procédés, l'expression, la culture et le jugement.¹⁷

E. En résumé

La notion d'arts visuels n'est pas clairement définie, car elle se renouvelle sans cesse par les propositions des artistes. Toutefois, c'est un moyen d'expression qui donne à l'être humain la capacité de se placer par rapport au monde qui l'entoure et à lui-même, sans nécessité de rendement immédiat. Les enseignant·e·s privilégient l'apprentissage du regard, d'une pratique, d'appropriation de techniques et procédés nouveau, d'expression, de culture et de jugement. Le plan d'étude romand met l'accent sur l'expression personnelle des élèves.

17 « Les instructions officielles font écho à cet enchâssement taxonomique. Par exemple, pour ce qui est de l'école primaire, les grands objectifs peuvent se développer suivant des registres de compétences se rapportant à plusieurs axes solidaires :

- la perception artistique (regarder et ressentir : objets, matières, images) ;
- la pratique (agir sur les matériaux, expérimenter) ;
- l'appropriation de techniques et de procédés (dessin, composition plastique) ;
- l'expression (exploiter les acquis, réaliser une production, inventer) ;
- la culture (découvrir et comparer codes, démarches, références artistiques) ;
- le langage oral et le jugement (constater, évaluer, expliciter une démarche ou un point de vue). »

(Gaillot, 1997, p. 91-92)

1.2 L'analyse d'image

A. Définition de l'image

En prélude à l'analyse d'image, nous allons définir ce qu'est une image.

Dans ce travail, nous allons définir l'image comme une représentation de quelque chose sur un support. Comme le dit Joly, l'image est l'écho d'une première impulsion qui puisse être originaire de notre réalité extérieure mais aussi d'un monde intérieur.¹⁸ Une image peut représenter un arbre ou une personne mais aussi une émotion ou une sensation.

Le support est nécessaire à l'image. Nous ne pouvons pas considérer qu'un paysage soit une image, mais la photographie, la peinture ou le dessin de celui-ci sur un support, tel un écran, une toile ou une feuille de papier, est une image. L'image est fixe, une succession de celle-ci dans le temps serait dans le domaine de la vidéo.

B. Le déluge des images

Nous sommes dans un monde d'images. Elles ne sont pas cantonnées aux musées, mais présentes dans notre vie quotidienne. En effet, nous recensons 86 milliards de photographies en 2001 contre 850 milliards en 2012.¹⁹ Le changement énorme qui s'est fait entre ces deux dates est l'arrivée du numérique. En effet, les photographies argentiques étaient développées sur papier ce qui avait un certain prix. Actuellement, la plupart des photographies prises ne quittent pas le monde virtuel. Elles circulent par contre bien plus vite, par la diffusion sur les réseaux sociaux et autres plateformes.

L'arrivée du numérique signifie la perte de matérialité des images et l'augmentation de leur nombre. Ce phénomène a pour conséquence notre baisse d'attention par image en raison de notre consommation de production visuelle accrue. Toutefois, il n'est pas dit que notre capacité d'analyse se soit améliorée. Le fait que nous pouvons partager nos images a contribué à la création de codes esthétiques découlant d'un goût commun ce qui a eu comme résultat une uniformisation des photographies prises par des amateurs. Nous basons ce constat sur un jugement personnel, mais également le compte Instagram intitulé `insta_repeat`. Cette plateforme recense principalement des photographies de voyages prises pour la plupart par des amateurs. Douze photographies venant de douze personnes différentes sont rassemblées en une. L'effet visuel est très frappant, car l'esthétique des images dans leur composition est similaire. Ces images sosies font sourire, mais nous rappellent que des règles de composition de base, ainsi qu'un traitement particulier des contrastes et des couleurs nous donne une satisfaction, c'est pourquoi nous les considérons comme belles.

18 « Image, donc, dans le miroir et tout ce qui emprunte le même processus de représentation ; on perçoit que l'image serait déjà un objet second par rapport à un autre qu'elle représenterait selon certaines lois particulières. »

(Joly, 1993, p.11)

19 « En 2001, il s'est pris dans le monde 86 milliards de photographies, la plupart argentiques et développées sur papier. En 2012, il s'en est pris 850 milliards, pour la plupart numériques, jamais développées mais mises en circulation sur les réseaux, envoyées aux amis »

(Yves Michaud, 2013)



Figure 2 - Une compilation de photographies provenant d'Instagram, par insta_repeat (2020) Repéré à https://www.instagram.com/insta_repeat/?utm_source=ig_embed

C. La posture esthétique et l'école

Dans ce chapitre, nous allons établir un lien entre l'école et son rôle dans la posture esthétique.

L'école est un lieu de découverte et doit questionner le rapport au monde de chacun. En particulier en classe d'arts visuels, un des objectifs est de développer la sensibilité artistique. Cette dernière va au-delà du monde artistique, comme le dit Isabelle Ardouin, elle devient une posture esthétique²⁰. C'est-à-dire une attention au monde des choses qui ont de la valeur. Généralement les oeuvres d'arts entrent dans cette catégorie, mais n'importe quel objet peut être observé par la conduite esthétique. Voir les choses avec attention fait partie de notre humanité et de notre volonté de nous positionner par rapport au monde.

Cette posture esthétique est aussi exprimée par Lagoutte ; l'artiste possède une façon particulière de voir le monde, c'est pourquoi l'élève doit imiter sa démarche et voir outre l'aspect purement utilitaire des choses²¹. Il souhaite s'inspirer des démarches des artistes pour l'enseignement des arts visuels.

Ces deux auteurs nous confortent dans l'idée que l'enseignant-e doit aider l'élève à développer un regard critique sur les images et oeuvres aux sources variées, en particulier à notre époque qui est si riche en images.

20 « Il est en revanche du rôle de l'Ecole, si elle se veut une occasion d'humanité, d'aider l'élève à être attentif au monde, de l'aider donc à prendre conscience qu'il peut avoir une conduite esthétique, une action particulière sur le monde, une attention particulière au monde, à propos des oeuvres d'arts (qui ont de la valeur pour d'autres), mais aussi de n'importe quel objet. » (1997, p.75)

21 « Il y a, pour celui qui s'adonne aux arts plastiques, une manière particulière de « voir » le monde comme une image. Il est donc nécessaire que l'élève puisse entretenir avec les choses un rapport qui soit d'ordre esthétique, et pas seulement d'ordre utilitaire habituel. » (1994, p.127)

Durant le 21^{ème} siècle, la place du regardeur prit de l'importance dans le monde de l'art. Un artiste célèbre, Marcel Duchamp affirma que les regardeur·e·s étaient auteur·e·s des tableaux.²² Cette affirmation souligne le fait que le public fait partie intégrante de la vie d'une oeuvre artistique. Sans personne pour la regarder, une oeuvre n'a que très peu de valeur. Quitter le flux incessant des images et prendre le temps de regarder est un acte révolutionnaire dans notre société actuelle où le maître mot est la surconsommation.

Afin de préciser les étapes de la posture esthétique, voici un schéma qui résume les étapes de la rencontre d'une personne et d'une image.

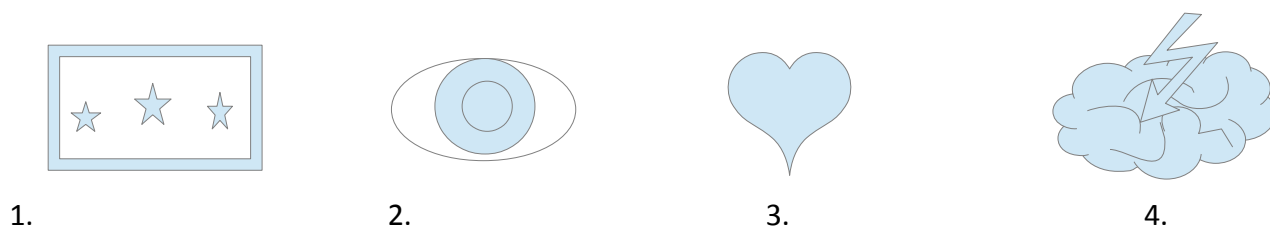


Figure 3 - Schéma synthétisant les étapes de la rencontre entre une personne et une image, par Bertschi, S. (2020)

1. L'image.
2. La personne perçoit l'image grâce à ses yeux.
3. Elle ressent ou non une émotion de nature positive ou négative ou neutre
4. Elle réfléchit ou non sur ce qu'elle a vu et ressenti. Il peut y avoir une prise de conscience sur quelque chose ou le développement d'une réaction physiologique.

Ces étapes peuvent se produire plusieurs fois et les résultats de chacune changent avec le temps. Nous aurons rarement la même réaction car nos expériences personnelles nous apportent des nouvelles clés de lecture et le contexte dans lequel nous confrontons l'image nous influence. Le contexte consiste en un lieu, (un musée ou un journal), une situation particulière (les vacances), une étape de notre vie (notre âge ou maturité), notre philosophie et bien d'autres paramètres encore.

D. Les niveaux d'analyse

Afin de simplifier l'analyse d'image, nous organisons le contenu d'une image en trois composantes principales :

- L'aspect formel
- L'aspect émotionnel
- L'aspect conceptuel

L'aspect formel recense le format, la technique, la composition, la lumière, les formes, les couleurs, la touche, la matière. Ce sont des informations que nous obtenons grâce à notre perception visuelle, mais aussi de nos connaissances sur les techniques et matériaux.

L'aspect émotionnel est notre ressenti de l'oeuvre. C'est aussi l'interprétation que nous faisons de ce que l'image véhicule sur le plan des émotions.

22 « Ce sont les regardeurs qui font les tableaux. »

L'aspect conceptuel est l'intention de l'artiste et le sens auquel nous rattachons l'image. Ces derniers peuvent être similaires, proches ou divergents. Ce que l'artiste souhaite nous dire n'est pas forcément entendu. En effet, cet aspect est une forme de communication ce qui suppose le risque de malentendus.

A partir de notre perception visuelle, nous pouvons formuler l'analyse de l'image qui permet une description formelle (sur l'esthétique), intellectuelle (sur le message) et émotionnelle (sur les sentiments). Toutefois cette analyse ne peut pas être objective, car la perception reste personnelle, bien que l'image soit un langage universel.

E. La méthode de l'entonnoir inspirée de Panofsky

Pour cette expérience, nous utiliserons une méthode dite de l'entonnoir pour faire analyser des images aux élèves. Nous souhaitons partir du général au particulier. Cette méthode est inspirée de Panofsky, un historien de l'art allemand. Cette dernière consiste en trois parties. La première s'intitule l'analyse pré-iconographique. Elle consiste à présenter l'oeuvre et à en déterminer son sujet principal. Pour cela, le titre, la date, l'auteur, le type, les dimensions, le support et le lieu de conservation sont mentionnés. La deuxième étape se nomme l'analyse iconographique. Son enjeu est de décrire l'oeuvre. La touche, les couleurs, la lumière, les formes sont un exemple des pistes en principe traitées durant cette étape. Cette description est non-exhaustive. La dernière partie s'appelle l'analyse iconologique. Il s'agit de mettre en parallèle l'oeuvre et son contexte, propre à son époque de production. L'interprétation est ouverte, mais peut se baser sur des traces concernant les intentions de l'artiste ou du client, les choix effectués, l'impact de l'oeuvre et son éventuelle recontextualisation.

Les points importants que nous avons retenus et transmis aux élèves sont de partir du général au particulier et la description de l'image. Nous préciserons dans la méthodologie notre utilisation durant l'expérience de cette méthode.

1.3 Les mots du clic

A. Définition

Pour cette expérience, un moyen d'enseignement par le jeu sera utilisé. Il s'agira des *mots du clic*, jeu créé par Stimultania en 2015. Stimultania est un pôle de photographie originaire de Strasbourg. Ce jeu a été développé dans l'idée de rendre possible la rencontre entre des oeuvres photographiques et le public pour favoriser les expériences individuelles et l'élaboration de critiques.²³ Nous pensons que Stimultania a, de leurs expériences avec le public, récolté d'autres aspects bénéfiques. C'est pourquoi trois axes principaux se dégagent à présent de leurs objectifs, d'après la brochure de présentation ; le regard, la rencontre et la langue. Le regard concerne l'analyse d'image, il s'agit de découvrir de nouveaux artistes, apprendre à critiquer une image et de développer son imaginaire. La rencontre signifie la communication nécessaire au jeu, il s'agit d'échanger et d'assumer son point de vue, de faire part d'arguments et d'accepter la divergence des opinions, de développer la capacité de travailler à plusieurs et de créer un espace de confiance pour l'échange et l'écoute d'autrui. La langue est, dans notre cas, le français. Il s'agit d'étendre son vocabulaire grâce aux cartes comportant des illustrations, de pratiquer la langue de façon orale et

²³ « faire découvrir, dans les meilleures conditions, des oeuvres photographiques et donner au regardeur la possibilité de vivre des expériences individuelles et d'exprimer des critiques. »

écrite et de prendre confiance en soi en s'exprimant dans un groupe.

Leur support pédagogique est initialement réfléchi pour le domaine de la photographie. Dans notre expérience de stage, nous avons pu employer ce jeu pour d'autres types d'images, tels que des collages, des peintures mais aussi une sculpture.

L'expérience que nous avons d'une oeuvre est individuelle. Toutefois il est enrichissant de partager son expérience afin de gagner des points de vue différents, qui feront réfléchir autrement sur ce que nous voyons.

Le jeu se déroule de la manière suivante, les joueurs et joueuses ou le médiateur sélectionnent une image. Le niveau de difficulté est choisi en fonction des capacités de vocabulaire en langue française des participant·e·s. Les cartes comportent chacune un mot ainsi qu'une illustration et sont divisées en six catégories.



Figure 4 - Les six catégories des mots du clic, par Stimultania (2015-2016)

Les joueurs et joueuses disposent face visible les cartes de la première catégorie. À l'aide de l'image, ils se mettent d'accord pour sélectionner une carte qui y corresponde.

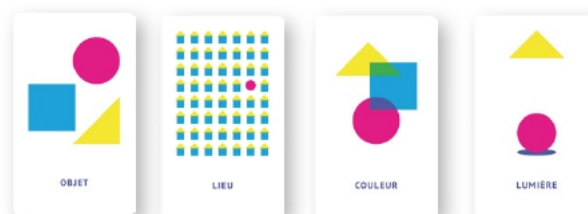


Figure 5 - Un exemple illustrant les cartes-mots, par Stimultania (2015-2016)

La décision doit être unanime, c'est pourquoi en cas de désaccord les joueurs et joueuses doivent argumenter jusqu'à que le choix puisse se faire collectivement. Dès que la carte est sélectionnée, ils-elles disposent les cartes de la deuxième catégorie et poursuivent à nouveau le débat pour aboutir à une décision collective. La carte Récap' résume l'ordre des catégories, à savoir, apparence, temps, espace, volonté et référent. Quand les joueurs et les joueuses ont sélectionné une carte par catégorie, ils construisent une phrase ou un paragraphe. Ainsi ils obtiennent une analyse de leur image.²⁴ Voici ci-dessous un exemple du résultat d'une session de jeu.

24 « Les joueurs ou le médiateur choisissent une image extraite d'une exposition, d'un livre, d'un prospectus, etc. Les joueurs ou le médiateur choisissent le niveau de difficulté des cartes-mots. Les cartes-mots sont divisées en six catégories. Ces catégories sont posées face visible sur la table les unes après les autres, suivant l'ordre de la Carte Récap'. Les joueurs argumentent et choisissent ensemble une seule carte-mot de la première catégorie (Caractéristique) en lien avec l'image choisie. Les joueurs sélectionnent de la même façon les cartes-mots Apparence, Temps, Espace, Volonté et Référent. Ils doivent débattre, affirmer leur opinion et défendre leurs choix.

À partir des 6 cartes-mots sélectionnées les joueurs construisent une phrase et formulent ainsi la critique de leur image. »



« Sur cette photo, les DÉTAILS sont CACHÉS. Peut-être qu'ils bougent RAPIDEMENT, comme les jambes et le corps qu'on ne voit plus. Le personnage a l'air d'être EN BAS d'une maison, dans une cave. La photographe a voulu nous SURPRENDRE en cachant le CORPS. »

Élsa, Férouz, Pablo et Nikita, élèves en classe de CE1, École de la Festinière, Pierre-Châtel (38)

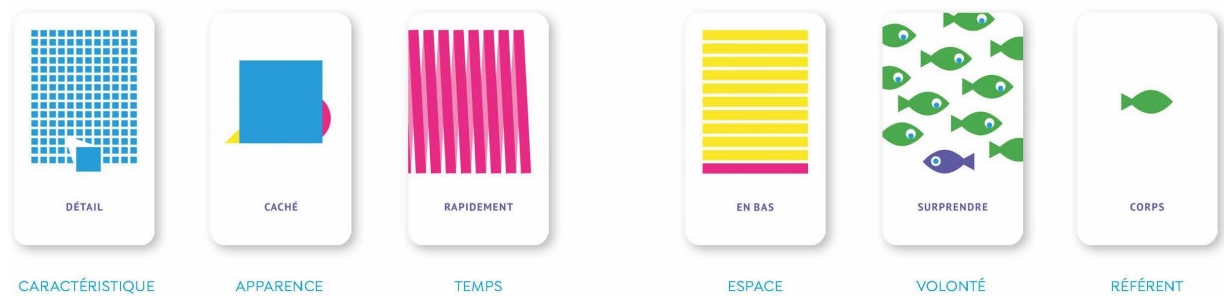


Figure 6 - Un exemple illustrant la fin d'une session de jeu, par Stimultania (2015-2016)

Dans le cadre d'une session de jeu ou plusieurs groupes joueraient à ce jeu, nous trouvons judicieux de faire lire les textes finaux à haute voix. Il est stimulant d'entendre ce que les autres joueurs et joueuses ont produit, même si les images ne sont pas similaires.

La durée de jeu est en moyenne d'une heure, le nombre de participant-e-s recommandé est de deux à sept joueurs et joueuses.

B. Le jeu comme moyen d'enseignement

Nous allons lister en premier lieu les avantages du jeu comme moyen d'enseignement.

Le jeu est un moteur agréable d'apprentissage et influence positivement la motivation des élèves. Il permet d'établir un espace d'apprentissage et de créativité. Il favorise les capacités sociales des individus, tels que le développement des relations humaines grâce à l'expérience partagée qui nécessite de la coopération et une bonne communication.²⁵ Ces habiletés sont des objectifs transversaux du plan d'étude, en particulier la collaboration et la communication.

Un autre avantage du jeu est d'influencer la motivation à l'apprentissage, à travers l'estime et la

(Les mots du clic, Stimultania, 2015-2016)

Pour une explication vidéo, aller sur : <https://www.youtube.com/watch?v=pM2Ypmex5xo>

25 « Le jeu favorise le développement d'habiletés de coopération, de communication et de relations humaines. »

(Sauvé, L., Renaud, L. & Gauvin, M. (2007))

confiance en soi. Il pousse les individus à s'engager et à persévérer dans une tâche. D'autres facteurs de motivation sont l'entraînement qui résulte de l'effet de groupe, l'interaction entre les joueurs et la dimension compétitive. D'autres aspects liés aux émotions, tels que le plaisir de jouer, l'excitation et l'enthousiasme partagé par l'implication des joueurs contribuent à un facteur supplémentaire de motivation.²⁶

Un avantage supplémentaire est qu'il est plus facile d'établir des liens car le jeu participe positivement à l'intégration de l'information. Les joueurs et les joueuses ont de la facilité pour appliquer des connaissances assimilées dans d'autres contextes. Cette faculté n'a pas besoin d'être consciente.²⁷

Pour résumer, le jeu influence positivement la communication, la motivation et la transposition de connaissances.²⁸

C. Limites de la pédagogie par le jeu

Malgré les avantages que nous avons listés précédemment, le jeu dispose de limites. Il est possible que l'élève perde de vue le contenu que l'enseignant·e souhaite transmettre. Cela peut se produire si l'objectif n'est pas clairement nommé ou que l'élève n'est pas attentif durant l'explication. Des risques liés aux groupes nécessaires pour le jeu sont possibles, si ces derniers ne conviennent pas. Premier cas de figure, les élèves s'entendent trop bien et discutent d'autre chose, deuxième cas de figure les élèves ne sont pas amicaux entre eux et perturbent le reste de la classe.

La discipline des arts visuels est considérée comme une discipline d'éveil, tels que les travaux manuels, le travail textile et l'éducation familiale. Elle dispose d'un nombre limité de périodes à l'horaire scolaire, elle n'a donc pas un poids similaire au français, mathématiques, allemand et anglais. Cette discipline est par conséquent moins valorisée. C'est pourquoi proposer un jeu risque de la décrédibiliser davantage. En effet, certaines personnes dissocient le travail du jeu.

Un jeu compétitif motivera les élèves mais aura comme conséquence qu'il y aura des gagnant·e·s et des perdant·e·s, ce qui divisera la classe. Il est à l'enseignant·e de se poser la question s'il souhaite promouvoir la compétition au sein de la classe. Toutefois le jeu que nous emploierons dans le cadre de notre recherche est collaboratif, éliminant ce risque.

26 « Le jeu favorise la motivation à l'apprentissage sur différents plans. Il soutient positivement l'estime et la confiance en soi, l'engagement, le désir de persévérer et d'accomplir une tâche. Le plaisir de jouer, le défi, l'aspect compétitif, l'interaction entre les joueurs, l'effet d'entraînement et la possibilité de gagner des points, l'excitation et l'enthousiasme suscités par la participation au jeu sont d'autres facteurs de motivation. »

(Sauvé, L., Renaud, L. & Gauvin, M. (2007))

27 « Le jeu favorise l'intégration de l'information en développant la capacité à établir des liens, à transposer des connaissances acquises dans d'autres contextes, et ce, de manière intuitive ou non. »

(Sauvé, L., Renaud, L. & Gauvin, M. (2007))

28 La pédagogie du jeu (2019, 8 mai) Repéré à <https://portaleduc.net/website/la-pedagogie-du-jeu-2/>

1.4 L'esprit critique

A. Définition

Nous allons définir l'esprit critique, ce dernier étant lié à l'analyse d'image.

L'esprit critique est une attitude qui consiste à ne pas prendre pour véridique ce qui n'a pas été prouvé par démonstration ou preuve²⁹. L'emploi du doute caractérise cette façon de réfléchir. Le jugement ne se forme pas avant confrontation de preuves idéalement multiples et de sources variées.³⁰ Il s'agit également de remettre en cause son propre jugement et de prendre du recul par rapport à ses propres agissements. L'esprit critique tire son origine chez les grecs, en particulier avec Platon et la dialectique. Cette dernière consiste à éprouver les hypothèses et leurs conséquences et à séparer l'objet de questionnement en parties qui sont analysées les unes après les autres. Une autre figure majeure de l'esprit critique est le français René Descartes, auteur du « Discours de la méthode » et de la célèbre phrase « Je pense donc je suis ». Il est à l'origine de l'idée du rationalisme. Nous le considérons aujourd'hui comme le fondateur de la philosophie et de la méthode scientifique modernes.

Nous souhaitons développer l'esprit critique chez nos élèves, toutefois, la certitude ne rime pas avec l'analyse d'image. Il est courant que les interprétations divergent d'une personne à l'autre. Les descriptions formelles seront elles d'un contenu proche, puisque nous disposons d'une perception visuelle biologiquement similaire entre êtres humains. Bien sûr, il existe des variations dans les teintes de couleurs perçues, ainsi que des anomalies de la vision influençant la perception des couleurs, tel le daltonisme.

Pour résumer, l'esprit critique est un processus de recherche qui fonctionne en capturant des informations en nombre suffisant afin de formuler un avis.

B. Dans le plan d'étude romand

Voici la place de l'esprit critique dans le plan d'étude romand³¹, pour les arts visuels au degré 11 Harmos :

« Analyse et démarche critique face aux œuvres et phénomènes culturels actuels proposés et rencontrés »

(A34AV, PER, 2010-1016)

Cet esprit critique se retrouve dans les capacités transversales sous le nom de démarche réflexive. Ces capacités sont à développer pour tous les degrés du Cycle 3 :

29 Pensée critique ? Esprit critique ? Un peu de théorie. (2010). Repéré à <https://cortecs.org/cours/pensee-critique/>

30 « disposition et attitude intellectuelles consistant à n'admettre rien de véritable ou de réel qui n'ait été au préalable soumis à l'épreuve de la démonstration ou de la preuve - une définition proche du doute compris au sens de l'action de suspendre son jugement jusqu'à l'obtention de la vérité ou de la certitude. »

(Godin, 2004)

31 Plan d'études romand. (2010-2016). Description des capacités transversales. Repéré à <https://www.plandetudes.ch/web/guest/capacites-transversales1#comm>

*« La capacité à développer une **démarche réflexive** permet de prendre du recul sur les faits et les informations, tout autant que sur ses propres actions ; elle contribue au développement du sens critique. »*

(Capacités transversales, PER, 2010-2016)

Il est important de souligner que la réflexion se fait sur des événements et informations externes, mais également sur les actions de l'élève. Dans le cadre des arts visuels, l'esprit critique est nécessaire pour l'analyse d'images, que ce soit celles d'artistes ou d'amateurs, tel que celles de l'élève lui-même.

2. Problématique et question de recherche

2.1 Point de départ de la recherche

Un de nos objectifs en tant que jeune enseignante en arts visuels, est d'affiner le regard critique des élèves sur les images et oeuvres d'artistes. Dans notre parcours de scolarité obligatoire, nous n'avons pas le souvenir d'avoir dû nous positionner par rapport à une image ou une oeuvre d'artiste. Ces dernières étaient présentées sans qu'elles soient remises en question ou analysées. Nous estimons que l'apprentissage des arts visuels passe par le regard en premier lieu.

Apprendre à regarder vient de pair avec la visite de lieux de culture. Actuellement, l'accès aux musées est inégal en raison des localisations particulières à chaque établissement scolaire. En effet, dans le cadre des arts visuels, nos deux périodes de 45 minutes nous limitent si nous souhaitons visiter un musée ou un atelier d'artiste. Une école proche de ce genre de lieu donnera la possibilité aux enseignant·e·s d'emmener leur classe pour une visite. L'analyse des images est possible sur des reproductions imprimées ou projetées, bien heureusement. Toutefois il est important de faire entrer en contact les élèves avec la culture de leur région, car c'est une introduction à un milieu qui leur est souvent inconnu. Parler d'art et de culture sans jamais montrer où ils se trouvent dans notre environnement proche consiste à perpétuer l'idée que l'école imite et n'est pas « pour de vrai ». Nous ne nions pas cette idée entièrement mais nous souhaitons donner un semblant de compréhension au fonctionnement de notre société. Pour les établissements scolaires ne se trouvant pas à proximité de lieux de culture, une solution est d'utiliser la vidéo afin de montrer des ateliers d'artistes et des musées remarquables.

Chaque producteur d'image a un bagage visuel propre qu'il a constitué au fil de sa vie. Comme le souligne John Berger dans *About Looking*, à propos de l'artiste William Turner et de son enfance durant laquelle il côtoyait un barbier, il n'est pas possible de connaître avec certitude les expériences visuelles qui influencèrent l'imaginaire d'un jeune William Turner. Pourtant, des similitudes existent entre des fragments de son style en peinture et l'environnement d'un barbier. Cette réflexion de Berger est intéressante mais n'explique qu'une partie des éléments visuels observés dans ces tableaux.³²

Nos expériences visuelles emplissent notre bagage de références. Ces dernières sont simples, telles que des formes géométriques et des couleurs, mais aussi complexes, telles que des concepts comme le temps qui passe, la mort, l'amitié et autres. Plus nous en avons, plus nous pouvons prendre du recul sur les choses auxquelles nous entrons en contact. Nous allons reprendre la terminologie mentionnée dans notre état de la recherche sur l'analyse d'image, d'Isabelle Ardouin qui nomme cette aptitude la posture esthétique. Afin de la déclencher, l'utilisation d'une méthode pédagogique nous semble nécessaire dans le cadre d'une situation scolaire. Durant mon stage en première année de formation à la HEP Bejune, ma formatrice a fait analyser des images aux élèves, avec un jeu pédagogique intitulé les *mots du clic (Stimultania, 2015-2016)*. J'ai trouvé cette méthode très ludique et efficace. Nous avons eu la chance de l'utiliser à l'intérieur d'un musée,

32 « *It is impossible to know exactly what early visual experiences affected Turner's imagination. But there is a strong correspondence between some of the visual elements of a barber's shop and the elements of the painter's mature style, which should be noticed in passing without being used as a comprehensive explanation.* »

(Berger, 1980, p. 142-143)

avec la présence d'oeuvres artistiques originales.

Après avoir compris les consignes, les élèves étaient divisés en groupe de maximum quatre. Le travail de groupe leur a donné une autonomie. A la fin du jeu, chaque groupe lu la phrase obtenue au reste de la classe, tout en se tenant debout proche de l'oeuvre sélectionnée. Nous avons trouvé les phrases très intéressantes et efficaces quant à l'analyse de l'image. Nous avons été surprises de la qualité du résultat.

D'après notre expérience personnelle, cette méthode du jeu est malheureusement communément associée à l'enseignement des petits enfants, alors qu'elle est bénéfique pour chaque type d'âge. En effet, nous avons eu l'occasion de tester cette méthode avec des adultes, l'intérêt était très présent. L'approche collaborative permet aux participant·e·s de faire des découvertes auxquelles ils n'auraient pas pensé seul·e·s et de confronter les points de vue. Il n'y a pas de compétitivité, mais une approche commune vers un but : écrire une phrase qui décrit l'image.

Grâce à la méthode les *mots du clic*, nous souhaitons viser les objectifs suivants : développer une posture esthétique adaptée à tous types d'images chez l'élève et développer son esprit critique sur celles-ci.

2.2 Présentation du problème, enjeux et importances en lien avec la littérature scientifique

Dans le plan d'étude romand, les objectifs concernant les arts visuels pour le Cycle 3 sont entre autres :

« Permettre à l'élève de verbaliser ses impressions, émotions, sentiments lors de tout contact avec un objet artistique »

(A 34 AV, 2010-2016)

Comme mentionné précédemment, nous sommes d'avis que la posture esthétique doit être appliquée à tous types d'image. En effet, les frontières entre les images produites par des artistes et celles produites par des amateurs sont plus floues que jamais, étant donné l'accès aux matériels de production (appareil photo, ordinateurs, peinture, ...). D'autre part, l'éducation aux médias est une préoccupation actuelle et chaque enseignant·e, peu importe sa discipline, en est chargé.

L'analyse d'image s'inscrit également dans la capacité transversale « démarche réflexive » du plan d'études romand, parce qu'elle privilégie la posture critique définie comme :

*« La capacité à développer une **démarche réflexive** permet de prendre du recul sur les faits et les informations, tout autant que sur ses propres actions ; elle contribue au développement du sens critique. »*

(2010-2016)

Cette démarche réflexive permet de contrer la désinformation qui découle des photomontages et de discerner les intentions derrière les productions visuelles.

Dans la discipline des arts visuels, les enseignant·e·s disposent d'une grande liberté due à l'absence de moyens d'enseignements officiels. Aussi, les enseignant·e·s ont des profils très différents, en raison de leurs formations diverses et un niveau d'expertise variable. Ces derniers et

dernières doivent créer ou trouver leurs propres moyens d'enseignement, ce qui permet une adaptation au progrès technologique : un·e enseignant·e qui utilisait des VHS, peut trouver sur internet la même vidéo, ou une vidéo traitant de la thématique souhaitée. Grâce à internet, la recherche de documents pour créer une leçon est devenu plus simple. Toutefois ces derniers doivent être analysés et sélectionnés afin de créer une leçon intéressante. Cela fait partie de la transposition didactique, qui consiste à rendre accessible des savoirs. La transposition didactique est nécessaire mais il est plus simple de sélectionner du matériel pédagogique adapté. Les *mots du clic* correspondent à cette définition. C'est un jeu pédagogique conçu spécifiquement pour la médiation d'images. Aussi, cette méthode a été testée avec des personnes d'origines socio-culturelles et économiques variées. Le site web des réalisatrices du jeu présente plusieurs témoignages de session de jeu pratiqués dans différents contextes, de petites classes à des établissements pénitenciers.

La méthode les *mots du clic* fait travailler le regard et la composition d'une phrase. L'élève passe donc de la réflexion orale à une production finale écrite. Cela soulève la question du langage de l'image, de l'oral et de l'écrit. Ces capacités sont propres à la communication, qui est également une capacité transversale :

*« La capacité à **communiquer** est axée sur la mobilisation des informations et des ressources permettant de s'exprimer à l'aide de divers types de langages, en tenant compte du contexte. »*

(Plan d'études romand, 2010-2016)

L'image est un moyen de communication. C'est le cas depuis les premières images, mais la production et la diffusion énorme actuelle renforce ce que l'artiste photographe László Moholy-Nagy prédisait : les illettré·e·s du 21^{ème} siècle seront ceux qui ne seront pas capables de lire les images.³³ Il est de notre devoir d'enseignant·e·s en arts visuels de donner les outils nécessaires à la lecture d'images à nos élèves.

Le but, avoué par ses créatrices, de cette méthode les *mots du clic* est de permettre à l'élève de développer un esprit critique dans son rapport à l'image. Nous nous attacherons dans ce mémoire à lister les bénéfices et inconvénients liés à l'utilisation de cette méthode. Ces derniers seront évalués en fonction des productions écrites des élèves.

2.3 Question de recherche

Durant cette recherche, nous souhaitons trouver la réponse à la question suivante :

Quels sont les apports et les limites de la méthode pédagogique des *mots du clic* ?

33 « Entre les citoyen-ne-s qui tolèrent encore d'être avertis que ce calcif « n'est pas pour les minettes » et des militants qui ne voient aucune différence de messages du moment que celui-ci est placardé, c'est le présage d'un photographe des années 1920, Moholy Nagy, qui se réalise : « Les analphabètes du futur ne sont pas les illettré-e-s, mais ceux et celles qui ne sauront pas déchiffrer les images. »

(Bérénice L'épée, 2019)

2.4 Hypothèse

Notre hypothèse est que la méthode pédagogique les *mots du clic* est efficace pour obtenir une analyse d'image complète de l'élève.

Afin d'être complet, la réponse doit contenir une description formelle de l'image (formes, couleurs, composition, lumière, matière, technique, touche, style), une compréhension de l'image (contexte historique, signification), le ressenti de l'élève (émotion) et un jugement (goût).

3. Démarche méthodologique

3.1 Description

A. Objectif de la recherche

Notre recherche tend à expérimenter la méthode des *mots du clic* ainsi que la méthode de l'entonnoir, afin d'obtenir des données. Ces dernières seront traitées par une analyse quantitative et une analyse qualitative. Nous souhaitons vérifier l'efficacité d'une méthode en sachant en détail en quoi elle consiste. Cette recherche nous donnera l'opportunité de nous décider pour notre plan d'enseignement des arts visuels. En cas d'une efficacité prouvée, nous serons assurés que cette méthode mérite d'être employée durant notre carrière future.

B. Méthode de recherche

Il existe deux grandes méthodologies en sciences de l'éducation ; la recherche quantitative et la recherche qualitative. Nous allons les définir brièvement.

L'approche quantitative est définie comme une méthode qui vise à transformer la réalité en données quantitatives pour en tirer des conclusions. Pour l'expérience expérimentale classique, il est nécessaire de disposer de deux groupes, un groupe dit « expérimental » et un groupe contrôle, les rôles sont attribués au hasard. Ces deux entités sont statistiquement comparées afin de déterminer si le dispositif mis en place dans le groupe expérimental permet de surpasser le groupe contrôle.³⁴

L'approche qualitative tend à comprendre une situation réelle telle que la vivent les sujets avec lesquels le·la chercheur·e est en contact. Il ne s'agit pas de quantifier des phénomènes et d'en tirer des généralités. Les modalités utilisées sont, entre autres, des observations, des entretiens, des focus group et des questionnaires aux questions ouvertes.³⁵

Une approche mixte utilise le quantitatif, pour mesurer des phénomènes et le qualitatif, pour apporter un éclairage sur les résultats obtenus. Cette approche étant récente et dépendante des chercheur·e·s ainsi que du sujet de recherche, il n'existe pas un protocole unique à suivre.

Dans le cadre de notre recherche, la démarche méthodologique utilisée est mixte. C'est-à-dire que nous allons utiliser une analyse quantitative puis nous observerons de manière qualitative les résultats. Nos données sont des textes. Des indicateurs binaires permettront de définir un score

34 « Brièvement, on peut dire que tout chercheur qui adopte l'approche quantitative en recherche accorde priorité au jeu des corrélations qui peuvent être établies entre les variables sous observation. C'est le cas, par exemple, du psychologue en laboratoire qui, utilisant la méthode expérimentale classique, avec un groupe expérimental et un groupe contrôle dont les sujets ont été choisis et assignés à l'un ou l'autre groupe au hasard, essaie de découvrir ou de déterminer si le groupe expérimental, parce qu'il subit un traitement spécial, surpasse d'une façon statistiquement significative le groupe contrôle. »

(Yves Poisson, 1983, p.371)

35 « Par contre, le chercheur partisan de l'approche qualitative n'essaie pas d'abord de quantifier les phénomènes observés afin d'établir des corrélations. Il tente plutôt de saisir la réalité telle que la vivent les sujets avec lesquels il est en contact ; il s'efforce de comprendre la réalité en essayant de pénétrer à l'intérieur de l'univers observé. »

(Yves Poisson, 1983, p.371)

sous forme chiffrée. Les scores définis seront soustraits pour que nous obtenions un indice d'amélioration. Afin de comprendre cette amélioration et soulever d'autres questions, une analyse qualitative sera menée.

L'enjeu de notre recherche est de trouver une solution fonctionnelle pour l'enseignement d'un objectif du PER, à savoir l'analyse d'image. Nous souhaitons optimiser un enseignement par l'utilisation d'une méthode pédagogique. Afin de nous assurer que l'enseignement bénéficie de cette méthode, nous procédons à une expérience où les élèves sont mis en situation réelle. D'après l'auteur Van der Maren, nous sommes dans le domaine de la recherche appliquée et nous procédons à une évaluation empirique. En effet, nous cherchons à savoir si l'outil didactique employé est avantageux.³⁶ Pour mesurer cette performance, trois types de mesures sont possibles : l'effectivité, l'efficacité et l'efficacé. L'effectivité est quantitative, il s'agit de définir des objectifs et de mesurer le nombre qui est atteint. Dans notre cas, nous définiront des indicateurs. L'efficacité est qualitative, c'est le niveau ou la qualité que nous évaluerons grâce à nos aptitudes d'enseignante c'est-à-dire notre expérience d'enseignement avec des élèves de ce niveau. Pour finir, l'efficacé mesure le rendement, donc le rapport entre le coût et l'investissement de l'enseignant-e par rapport aux bénéfices de la méthode employée.³⁷ Ce dernier point sera discuté dans les résultats et donnera la réponse à notre question de recherche.

Nous avons fait ce choix de méthode car nous voulions apprendre à effectuer une recherche quantitative et qualitative. Aussi, nous souhaitions obtenir une réponse quantifiable mais détaillée pour saisir les particularités du déroulement de notre expérience.

C. Chercheure et participant-e-s

La recherche se déroulera dans un établissement scolaire du secondaire I à Gorgier, dans le canton de Neuchâtel, Suisse. Ce collège regroupe trois degrés scolaires, les 9, 10 et 11 Harmos. Les élèves ont entre 11 et 15 ans. Ils habitent à proximité de leur école et résident dans des villages. Nous serons à la fois chercheure et enseignante durant cette expérience.

D. Echantillon

Les participant-e-s sont des élèves de 11 Harmos, âgé-e-s de 14 à 15 ans. La raison de ce choix est le faible nombre de publications sur les arts visuels et de cette tranche d'âge. Il existe davantage d'ouvrages pour les petits car cette discipline, en particulier le dessin et la peinture, est peu considérée pour le développement des jeunes adolescent-e-s. Notre besoin est d'avoir deux classes de 11H, nous sommes en stage avec trois classes, mais de niveaux différents, c'est pourquoi nous allons « emprunter » une classe de 11H à notre formateur durant l'expérience.

36 « L'évaluation empirique constitue le plus souvent un projet émanant de praticiens ou d'administrateurs qui cherchent à savoir s'ils ne se sont pas trompés dans la construction ou la mise en place d'un matériel (nous utiliserons souvent ce terme pour les divers objets d'une évaluation : système, programme, curriculum, manuel, stratégie, outil didactique). »

(Jean-Marie Van der Maren, 2004, p.160)

37 « Trois types de mesures doivent être distingués Trois types de mesure de la performance doivent être distingués pour choisir les mesures les plus pertinentes dans le contexte de l'utilisation du matériel à choisir. Dans certains cas, les trois types de mesure devront être envisagés:

- L'effectivité se définit comme la proportion d'objectifs atteints (aspect quantitatif) ;

- L'efficacité se rapporte au niveau, à la manière ou à la qualité de l'atteinte (aspect qualitatif) ;

- L'efficacé est une mesure du rendement, c. -à-do du rapport des coûts ou des investissements (financiers, sociaux, psychologiques) sur les bénéfices ou sur les gains.

(Jean-Marie Van der Maren, 2004, p.163)

E. Procédure

L'expérience va se dérouler dans deux classes de niveau 11 Harmos. Une classe est la classe contrôle, qui expérimentera à deux reprises une méthode d'analyse de l'image dite de l'entonnoir (du général au particulier) et la deuxième classe utilisera la méthode de l'entonnoir puis les *mots du clic*. La durée de chaque session d'expérience durera une période de quarante-cinq minutes.

Les élèves seront divisés par groupe de maximum quatre. Un-e rapporteur-e lira la phrase obtenue au reste de la classe pour conclure la leçon.

Les élèves produiront donc une trace écrite de l'analyse d'un corpus d'images. Chaque groupe s'occupera d'une image sélectionnée par l'enseignant-e - chercheur-e.

Voici un schéma résumant la démarche :

	Classe A	Classe B
Session 1	Set d'images 1	Set d'images 1
Semaine du 10 février 2020	Description entonnoir Données A1	Description entonnoir Données B1
Délai de 4 semaines		
Session 2	Set d'images 2	Set d'images 2
Semaine du 2 mars 2020	Description entonnoir Données A2	Description <i>mots du clic</i> Données B2

Tableau 1 - Tableau illustrant le déroulement de l'expérience, par Bertschi, S. (2020)

Classe A et B

Les élèves sont de 11 Harmos, ils ont entre 14 et 15 ans. Pour utiliser la méthode, ils seront répartis en groupe de maximum quatre élèves. Ce nombre d'élèves par groupe nous a été recommandé par notre formatrice durant notre stage précédent. Nous souhaitons réaliser une expérience la plus proche possible des conditions réelles d'enseignement.

La classe A dispose de la même méthode pour la session 1 et 2.

La classe B commence avec la méthode de l'entonnoir puis établit une description avec la méthode des *mots du clic*.

Session 1

La première session se déroule sur la même semaine.

Session 2

La deuxième session se passe quatre semaines après la session 1, afin de s'assurer que les élèves n'en ai pas un souvenir marquant, ce qui empêchera la classe B de mélanger les deux méthodes.

Set d'images 1 et 2

Les images auront des médiums (peinture, dessin, photographie) et des producteurs (artistes amateurs, journalistes) variés. Elles seront imprimées sur des feuilles A4, en bonne qualité. Au dos de ces feuilles se trouvera des informations, à savoir, le titre, le nom de l'auteur, l'année, la technique et les dimensions. Ce choix a été fait car nous souhaitons imiter les cartels

accompagnant les oeuvres dans les expositions. Aussi, nous sommes en présence de reproductions et non d'originaux. Le matériau et les dimensions sont différents.

Le set 1 comportera des natures mortes, le set 2 des portraits. Nous nous sommes arrêtés sur ce choix de thématiques car elles sont très présentes dans l'histoire de l'art. Effectivement, les natures mortes, autrement appelées « vanités » rappellent à l'être humain que rien n'est permanent. Traditionnellement nous retrouvons des bols emplis de fruits, ceux-ci sont périssables. Les vanités expriment le temps qui passe et ce à quoi personne n'échappe, en d'autres termes, la mort. Il est intéressant de croiser les natures mortes historiques avec celles d'aujourd'hui, car certaines représentent des aliments de notre quotidien, par exemple des céréales de petit-déjeuner. Les oeuvres d'art renseignent le-la regardeur·e sur un contexte de pratiques sociales et spécifique à une culture. Une boîte de céréales parle de notre industrialisation et de notre nourriture transformée. Il paraît peu probable qu'un·e élève date incorrectement une oeuvre comportant un indice contemporain.

La thématique des portraits ne quittera, à notre sens, jamais les arts visuels. Se représenter ou représenter nos congénères fait partie de notre besoin de nous placer par rapport au monde qui nous entoure et à notre propre existence. En nous représentant, nous témoignons du temps qui passe, c'est pourquoi des artistes, comme Van Gogh ou Frida Kahlo, ont réalisé des autoportraits à plusieurs étapes de leurs vies. C'est aussi une façon de montrer comment nous voyons le monde, si nous sommes optimistes ou torturés, mélancoliques ou désabusés. L'identité de nos élèves en pleine adolescence est en train de se construire. C'est pourquoi cette thématique résonne, selon nous, à leurs propres expériences, particulièrement à l'ère du selfie qui est un autoportrait photographique³⁸.

Ces deux thématiques ont l'avantage que le vocabulaire nécessaire pour les descriptions est à la portée de nos élèves.

Notre choix d'images évitera l'abstraction, c'est-à-dire que nos thématiques sont figuratives. Nous souhaitons éviter des oeuvres qui font références au domaine de l'art, car elles discriminent les personnes ne disposant pas des références nécessaires. Bien sûr certaines pièces d'art abstrait ne nécessitent pas d'apport extérieur pour les apprécier, mais nous pensons que ce pari délicat risque de biaiser notre recherche. Nous souhaitons expérimenter l'analyse d'images d'art abstrait, mais dans un temps futur.

Les images nécessitant de connaître leur contexte de production pour en comprendre le sens seront évitées. Il est souvent le cas en photographie documentaire, que l'ensemble des images et parfois même des témoignages écrits sont nécessaires pour comprendre les images. C'est le cas de l'image ci-dessous, cette photographie représente un homme portant une enfant au milieu d'une route. Nous n'avons pas d'indications sur ce qui se passe et où cette situation prend place, si nous n'avons que l'image sous les yeux.

38 Selfie (s.d.) Repéré à <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/selfie/10910839>



Figure 7 - Photographie d'un réfugié syrien qui embrasse sa fille alors qu'il marche sous la pluie en direction de la frontière grecque et macédonienne, près du village grec de Idomeni, par Yannis Behrakis (2015, 10 septembre) Repéré à <https://actuphoto.com/35308-prix-pulitzer-pour-les-photographes-du-new-york-times-reuters-et-the-boston-globe.html>

Par contre, au moment où nous lisons le titre ou la notice, nous comprenons que ces personnes sont des migrants fuyant la guerre syrienne. Le sens de l'image et notre interprétation des expressions changera, aussi en fonction de notre opinion sur le sujet et de notre propre expérience. Nous souhaitons présenter aux élèves des images qui se suffisent à elles-mêmes, dans la mesure du possible.

Description entonnoir

La consigne pour cette méthode est de partir du général pour aller au particulier. Si nous donnions la description à une tierce personne, elle devrait être capable de dessiner l'image.

Description mots du clic

Les élèves écrivent une description grâce au jeu des *mots du clic*.

F. Déontologie

La séquence d'enseignement est particulière pour une des deux classes car nous ne sommes pas stagiaires dans celle-ci. Il sera mentionné aux élèves que ces séquences extraordinaires sont dans le cadre d'une recherche. Il n'y aura pas d'anonymisation des données, puisqu'elles seront issues d'un travail de groupe, par conséquent collectif. L'expérience ne diverge pas d'une leçon ordinaire au niveau du contenu d'enseignement. Une différence potentielle est qu'un·e enseignant·e n'utiliserait pas autant de temps consacré uniquement à l'analyse d'image. En école secondaire I, l'accent est mis sur la pratique dans cette discipline. Les oeuvres d'artistes sont généralement utilisées comme amorce à un travail.

G. Instrument

Le contenu produit par les élèves qui sera analysé est une description écrite avec des phrases.

Pour la méthode dite de l'entonnoir, la consigne précise sera : « Décrire l'image en partant du général jusqu'aux détails (technique de l'entonnoir). En lisant la description, vous devriez retrouver l'image parmi les autres ». Cette méthode a été sélectionnée car elle rapproche le plus d'une méthode communément employée par les enseignant·e·s. En effet, il s'agit de faire ressortir les prérequis des élèves, tout en leur donnant un cadre. Durant notre cours en première année de didactique, nous avons fait l'exercice d'écrire la description d'une image, puis de la donner à notre camarade pour qu'elle puisse la reproduire. Cet exercice ludique confronte le langage visuel et le langage textuel. Le dessin qui en résulte est une façon de faire apparaître les difficultés car la traduction qui s'opère perd énormément d'informations. Durant notre session d'expérience, nous proposerons aux élèves cet exercice si le temps le permet ou si nous sentons que c'est nécessaire.

Pédagogiquement, cette méthode de l'entonnoir apporte des bénéfices. L'élève utilisera ses propres mots, il-elle ne sera pas confronté·e à une grille d'analyse aux termes propres au monde de l'art. La forme ouverte de cette consigne donnera une souplesse à l'enseignant·e pour rebondir sur les questions ou dialogues des élèves qu'il jugera nécessaire d'approfondir. En revanche, le manque de structure ouvrira la porte à toutes sortes de dérives imprévisibles.

La méthode de recherche est mixte, les données seront traitées quantitativement puis qualitativement.

Pour le premier niveau d'analyse, les données collectées vont être traduites en matériel analysable de manière quantitative afin de répondre à notre hypothèse : la méthode pédagogique les *mots du clic* est efficace pour obtenir une analyse d'image plus complète qu'une méthode plus classique. Pour se faire, les éléments des textes vont être catégorisés grâce à des indicateurs ce qui rendra possible l'analyse quantitative.

Les catégories utilisées seront :

- Une description formelle de l'image (formes, couleurs, composition, lumière, matière, technique, style)
- Une compréhension de l'image (contexte historique, signification)
- Le ressenti de l'élève (émotion)
- Un jugement (goût)

Chaque groupe comprendra des indicateurs. Pour définir le score, chaque présence d'indicateurs donne 1 point, le score total est donc de 11 points. Afin d'obtenir des nuances sur le résultat de l'analyse quantitative, nous procéderons à une analyse qualitative. Le schéma suivant divise les indicateurs dans les catégories et les illustrent par des exemples.

Catégories	Indicateurs	Exemples	Calcul du score	Score
Description formelle de l'image	Formes	Il y a des carrés bleus devant un petit triangle rouge. Un halo entoure le personnage. On dirait un graffiti fait à la bombe qui semble liquide.	Forme => carrés	1
	Couleurs		Couleur=> bleus	1
	Composition		Composition => devant	1
	Lumière		Lumière => halo	1
	Matière		Matière => liquide	1
	Technique		Technique => bombe	1
	Style		Style => graffiti	1
Compréhension de l'image	Contexte historique	L'image a l'air d'être de l'époque où les gens étaient très religieux. On dirait qu'il y a quelque chose de maléfique.	Contexte historique => époque où	1
	Signification		Signification => maléfique	1
Ressenti de l'élève par rapport à l'image	Emotions	Un personnage est effrayant et l'autre a l'air triste.	Emotions => effrayant, triste	1
Jugement de l'élève sur l'image	Goût	J'aime. Je n'aime pas.	Goût => aime, n'aime pas	1

Tableau 2 – Tableau illustrant les indicateurs, leurs exemples et le calcul du score, par Bertschi S. (2020)

Ces indicateurs ont été sélectionnés sur la base d'ouvrages tel enseigner l'image de Jean-Marie Husson, ainsi que par l'expérience personnelle acquise en école d'art. Cette grille est ouverte pour satisfaire l'analyse d'images produites par des techniques variées. C'est pourquoi des choix ont dû être faits, par exemple l'indicateur de la touche n'a pas été choisi car il ne s'applique pas aux photographies. Nous retranscrivons dans un tableau les données textes produites par les élèves et nous surlignerons chaque indicateur avec une couleur différente. Le score sera calculé par l'addition du nombre d'indicateurs présents.

Nous avons formé quatre catégories principales car les indicateurs sont de natures différentes. Toutefois il ne s'agit pas de calculer le score en fonction de celles-ci étant donné qu'elles ont des poids hétérogènes. Elles servent à simplifier l'analyse d'image. La catégorie la plus importante est la description formelle de l'image. Notre perception visuelle est donc analysée plus en détail, car nous estimons que cette catégorie demande le moins de prérequis. C'est-à-dire qu'il n'est pas nécessaire d'avoir des références pointues pour déterminer la couleur ou la composition, contrairement au contexte historique ou à la signification. D'autre part, nous sommes avant tout en cours d'arts visuels, il nous est donc important que nos élèves travaillent sur leur faculté d'observation.

Afin d'obtenir des nuances sur les résultats, une analyse qualitative nous révélera des informations supplémentaires, que ce soit sur la moyenne ou les extrêmes, s'il y en a. Dans le cas où des

données auraient une richesse particulière, c'est-à-dire qu'une information sortirait de toutes catégories ou que l'indicateur serait inexistant, nous en ferons part dans nos résultats.

H. Analyse

Les données seront des textes. Comme les élèves travaillent en groupe de maximum quatre personnes, il y aura environ cinq textes par classe et par session. Ce qui nous fera une vingtaine de textes au total. Nous avons défini des indicateurs pour quantifier à quel point les réponses sont complètes. Les variables obtenues sont quantitatives discrètes, c'est-à-dire qu'elles représentent à quel point le texte de l'élève est complet ou non, c'est le degré d'exhaustivité.³⁹

Les données de la classe A sont comparées par score : A2 soustrait à A1, afin de connaître la progression. Les données de la classe B sont comparées de la même manière, c'est-à-dire B2 soustrait à B1. Les progressions des classes respectives sont alors comparées pour déterminer quelle classe a eu une progression plus élevée. Pour comprendre la progression, une analyse qualitative est nécessaire. Aussi, il faudra regarder la probabilité que notre échantillon de données représente la population, c'est-à-dire les élèves d'arts visuels de 11 Harmos pour ce faire, nous emploierons le test de Shapiro-Wilk afin de vérifier que nos variables soient normales. Pour déterminer s'il y a une différence significative entre la progression de la classe A et la classe B, nous procéderons à un test de Wilcoxon-Mann-Whitney.

Les résultats de cette analyse répondront en partie à notre question de recherche, à savoir les apports et limites de la méthode pédagogique des *mots du clic*.

Toutefois, il est possible que nous observions une amélioration de la classe A, qui dispose de la méthode de l'entonnoir. Une hypothèse quant à cette progression est la mémoire de l'exercice ou le fait que le set d'images soit plus inspirant.

Pour la classe B, le changement de méthode serait potentiellement une raison de progression. Il existe la possibilité que la répétition d'un exercice similaire soit la raison de leur progression.

La démarche méthodologique nous semble pertinente car les productions des élèves sont analysées et non leurs perceptions. Bien que cette méthode pourrait être employée avec d'autres publics, les catégories d'analyses seraient similaires. Les *mots du clic* nous donnerons probablement le même type de résultats, alors que la méthode dite de l'entonnoir (du général au particulier) qui nous sert de témoin, aura des résultats bien plus variables car elle n'offre qu'une indication ouverte aux interprétations des participant·e·s. L'avantage qui nous semble majeur pour les *mots du clic* est que la réponse est guidée ce qui lui donne une profondeur en raison du nombre élevé de catégories abordées. C'est pourquoi l'efficacité de la méthode quant à l'hypothèse formulée sera validée ou réfutée, tout en accompagnant la réponse de nuances, telle que la profondeur des réponses par indicateurs. Comme mentionné précédemment dans nos hypothèses, nous supposons que la méthode de l'entonnoir bien que répondant à un nombre inférieur d'indicateurs, montrera des réponses plus approfondies.

39 Découvrez les 4 types de variables. (2020). Repéré à <https://openclassrooms.com/fr/courses/4525266-decrivez-et-nettoyez-votre-jeu-de-donnees/4725615-decouvrez-les-4-types-de-variables>

3.2 Apports

L'avantage du dispositif est que les données qualitatives sont exploitées de manière quantitative en premier lieu, ce qui permet de répondre à la question de manière binaire, puis les réponses seront analysables de manière qualitative pour obtenir des nuances sur le résultat obtenu. Cette double analyse donnera une recherche aboutie en profondeur.

3.3 Limites

A. Echantillon

Le nombre de données récolté est de vingt textes, ce qui est peu. Le premier niveau d'analyse qui est quantitatif se base donc sur un nombre restreint. Le deuxième niveau d'analyse qui est qualitatif nous donnera plus d'informations pour comprendre le pourquoi de notre question de recherche.

B. Posture de l'enseignant-e-chercheur-e

Le rôle de l'enseignante et de la chercheuse est endossé par la même personne (ainsi que le rôle d'étudiante et de stagiaire !). Cela risque de provoquer des biais, tel que l'effet Pygmalion (prophétie autoréalisatrice). En effet, la chercheuse enseignante aura tendance à influencer ses élèves pour qu'ils donnent le meilleur résultat possible en fonction de ce qu'il souhaite démontrer. Il est donc important de garder cela en tête afin de diminuer l'impact de ce biais.⁴⁰ Pour limiter ce biais, nous allons noter les éléments que nous avons abordé avec la classe A, afin de les répéter pour la classe B.

C. Dérive potentielle

Un risque lié au déroulement en classe est que les réponses ne soient pas exploitables, en raison d'une dérive liée aux élèves qui rendent une page blanche. Toutefois cela paraît peu probable car les textes sont élaborés en groupe. Ils sont donc plus faciles à surveiller et le travail collectif favorise l'intelligence collective.

D. Choix des images

Le choix des images a dû être imposé par l'enseignante. Nous souhaitons comparer le niveau de progression de deux classes utilisant deux méthodes, il est donc logique que les images soient similaires. Idéalement, une multitude d'images devraient être proposées, afin que le groupe décide laquelle choisir. Ce choix permettrait un facteur de motivation supplémentaire. D'autre part, il est possible que les images proposées ne répondent pas aux intérêts des élèves, empêchant leurs investissements personnels dans la tâche. Ci-dessous se trouve un index des images choisies, ainsi que leurs légendes.

40 « Si le psychologue social peut être suspecté d'influencer les performances de ses sujets par le fait même qu'il a des hypothèses, n'est-on pas en droit d'être encore plus suspicieux à l'égard du pédagogue ? »

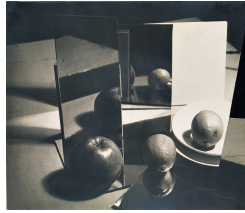
(Jean-Marie Van der Maren, 2004, p.240)



Tournesols
Vincent Van Gogh
1888
Huile sur toile
95 x 73 cm



Vase de fleurs
Davidszoon de Heem
1645
Huile sur toile
69.6 x 56.5 cm



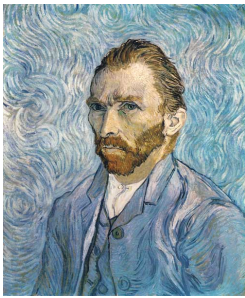
Nature morte
composition
Florence Henri
1929
Photographie
12 x 14 cm



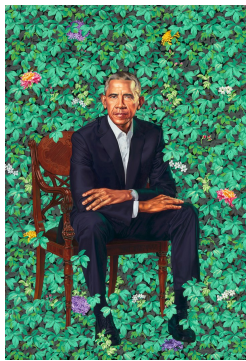
Nature morte
Anonyme
Photographie



Nature morte #30
Tom Wesselmann
1963
Peinture, collage
122 x 167.5 x 10 cm



Autoportrait
Vincent Van Gogh
1889
Huile sur toile
65 x 54 cm



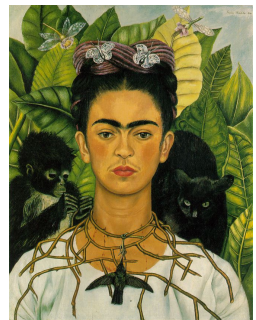
Président Barack
Obama
Kehinde Wiley
2018
Huile sur toile
213.7 x 147 cm



Rayne Lin
Colby Katz
2006
Photographie



L'afghane aux yeux
verts
Steve McCurry
1984
Photographie



Sans titre (autoportrait
avec un
collier d'épine et un
colibri)
Frida Kahlo
1940
Peinture
62.5 x 48 cm

Tableau 3 - Tableau comportant les images que nous avons employées durant l'expérience, par Bertschi, S. (2020)

4. Résultats

4.1 Présentation des résultats

Après le déroulement de notre expérience, nous avons analysé les données collectées. Contrairement à nos prévisions, nous avons obtenus dix-neuf textes au lieu des vingt espérés. La cause de ce décalage est due à l'absence d'un nombre important d'élèves dans la classe A, ce qui nous a empêché de former un groupe pour la première session.

Nous allons présenter nos résultats en nous intéressant en premier lieu aux observations réalisées durant l'expérience, afin d'obtenir une impression de la réalité du terrain. Notre deuxième partie se portera sur la présentation du nombre d'indicateurs par groupes et par sessions. Ce graphique est nécessaire pour avoir une vue globale des données collectées. Par la suite, nous afficherons un histogramme par classe. Cet histogramme représente la répartition de nos élèves par rapport à leurs scores d'amélioration. Ces derniers ont été obtenus grâce au calcul de la différence entre le score obtenu durant la deuxième session et celui obtenu durant la première session.

Par la suite, nous présenterons un tableau contenant le calcul des médianes et de leurs différences. Ces informations sont nécessaires pour le calcul statistique servant à démontrer s'il existe une différence significative entre l'amélioration du score de la classe utilisant la méthode de l'entonnoir et la classe utilisant la méthode des *mots du clic*. Les tests statistiques employés sont le test de Shapiro-Wilk et le test de Wilcoxon-Mann-Whitney. Le test de Shapiro-Wilk vérifie la normalité de nos variables et le test de Wilcoxon-Mann-Whitney permet de déterminer si la différence entre deux sets de données est significative ou non. Bien que nos données ne correspondent pas aux critères du test de Student car elles sont trop peu nombreuses, nous l'avons également fait, afin de nous assurer que les résultats obtenus étaient similaires au test de Wilcoxon-Mann-Whitney. Ce calcul sera présenté en détails dans la partie analyse et interprétation des résultats.

Afin de mieux comprendre nos indicateurs, nous présenterons un diagramme contenant le nombre total de données correspondant à chaque indicateur. Nous aurons une idée de la popularité de chaque indicateur. Pour analyser la profondeur de chaque indicateur, c'est-à-dire combien de mots liés à la couleur, par exemple, ont été employés, nous établirons un graphique représentant le nombre d'items par indicateur. Ces deux diagrammes seront discutés dans la partie analyse et interprétation des résultats.

A. Brèves observations réalisées durant l'expérience

Durant la première session, le nombre d'élèves était peu élevé dans la classe A. Deux élèves étaient dispensés d'arts visuels en raison de leur activité sportive annexe intensive et quatre élèves étaient absents, probablement en raison de maladie. Nous avons ressenti la classe comme étant dynamique et participative, même si les élèves avaient tendance à beaucoup bouger (se lever, aller voir ce que font les autres).

Dans la classe B, les élèves étaient tous présents. Seul un élève était dispensé d'arts visuels. Nous avons ressenti que cette classe avait plus de difficultés à entrer dans l'exercice et que les élèves ont répondu en fonction des attentes de l'enseignante-chercheure et il se sont retenu de s'impliquer personnellement. Les textes produits étaient principalement sous formes de mots-clés. Pourtant, ils n'ont pas eu de problème à créer des phrases à l'oral. Le premier élève qui a lu le texte à la classe était mal à l'aise et avait un rire nerveux. Un autre élève lui a demandé pourquoi il avait ri, car il n'y avait rien de drôle. Le lecteur s'est calmé peu après cette remarque.

Durant la deuxième session, tous les élèves étaient présents dans la classe A ainsi que le correspondant allemand d'un élève. Nous avons ressenti la classe comme étant participative, mais dissipée dès que leur travail était fini. Les élèves avaient toujours cette tendance à bouger, mais plutôt dès qu'ils sentaient qu'ils ne savaient plus quoi ajouter à leur description.

Dans la classe B, deux élèves étaient absents. Nous avons observé que les groupes fonctionnaient pour la plupart, à l'exception d'un où les élèves ont essayé de déléguer le travail aux autres (Qui écrit ? Qui lit ? Les élèves ne voulaient pas participer.) Il est nécessaire de préciser que nous avons laissé le choix aux élèves de former des groupes, la seule condition étant le nombre de participant·e·s.

Après que tous les élèves aient lu leurs textes, nous avons, pour cette deuxième session, commenté les images. Nous nous sommes rendus compte qu'il était nécessaire d'ajouter des compléments d'informations et surtout un contexte à ces images, la plupart faisant parties de la culture générale de notre société occidentale. En effet, il est impossible de connaître certaines de ces informations en regardant uniquement l'image. Par exemple, pour la photographie de Steve McCurry, L'afghane aux yeux verts, nous avons précisé que l'image est devenue la couverture du National Geographic. Le photographe réalisait un reportage sur des réfugiés afghans. Son portrait a fait le tour du monde et a donné une identité visuelle à tous les autres réfugiés.

B. Une vue d'ensemble des indicateurs

Par l'addition des indicateurs, nous déterminons à quel point les textes des élèves sont complets en fonction de notre catégorisation réalisée précédemment. Ce diagramme nous donne une vue d'ensemble sur les données collectées.

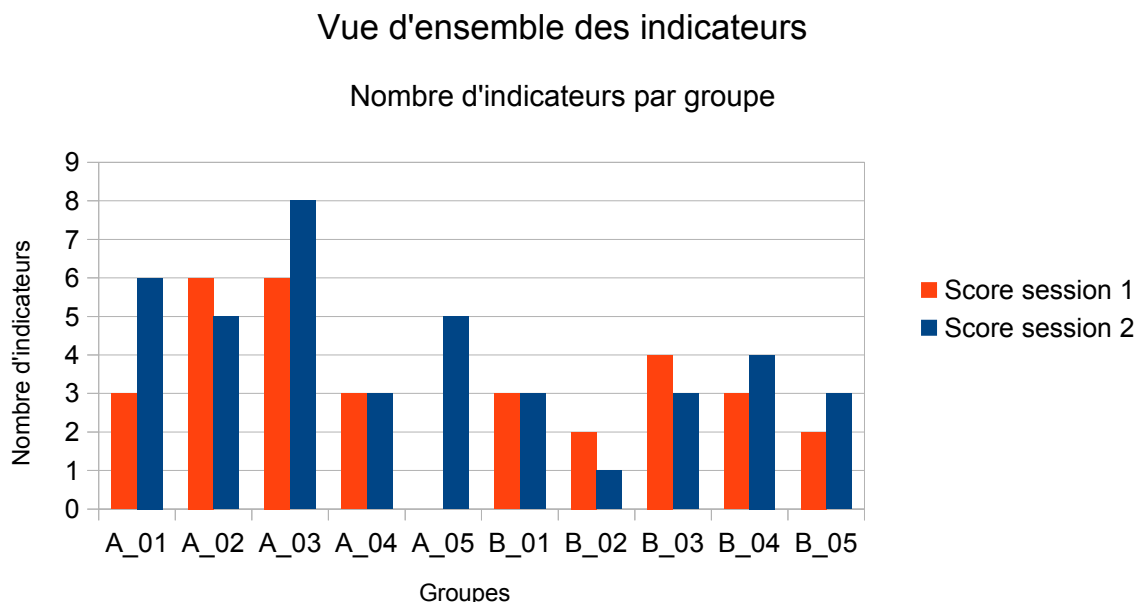


Figure 8 – Diagramme illustrant une vue d'ensemble des données en fonction du nombre d'indicateurs par groupes, par Bertschi, S. (2020)

C. Le niveau des groupes et leurs améliorations potentielles

Par le calcul des médianes des indicateurs et de leurs différences, nous souhaitons mesurer le niveau originel de nos deux groupes afin de déterminer leur amélioration, stagnation ou régression en fonction de l'emploi de méthodes pédagogiques différentes.

Dans le tableau ci-dessous, nous avons premièrement établi les scores de chaque groupe pour chaque session. Ces scores sont le nombre d'indicateurs obtenus par les élèves dans leurs textes. Nous avons ensuite déterminé la médiane de ces scores. Le calcul de la différence de ces médianes a été réalisé, afin d'obtenir un résultat global de l'amélioration des groupes. Pour obtenir une analyse plus fine et aussi les données nécessaires pour la réalisation de nos tests statistiques, nous avons soustrait les scores de la session 2 et ceux de la session 1 pour chaque groupe.

Groupe	Score session 1	Score session 2	Médiane session 1	Médiane session 2	Médiane différence	Différence (session 2 – session 1)
A_01	3	6				3
A_02	6	5				-1
A_03	6	8				2
A_04	3	3	4.5	5.5	1	0
A_05	-	5		5		-
B_01	3	3				0
B_02	2	1				-1
B_03	4	3				-1
B_04	3	4				1
B_05	2	3	3	3	0	1

Tableau 4 – Tableau illustrant les groupes, leurs scores, leurs médianes et leurs différences de score entre la session 1 et 2, par Bertschi, S. (2020)

D. Histogrammes de la classe A et de la classe B

Nous avons réalisé ces histogrammes grâce au tableau des médianes des indicateurs et leurs différences ci-dessus. En effet, dans notre premier histogramme nous représentons visuellement la répartition des scores d'amélioration obtenu par la classe A. Notre second histogramme illustre la répartition des scores d'amélioration obtenus par la classe B.

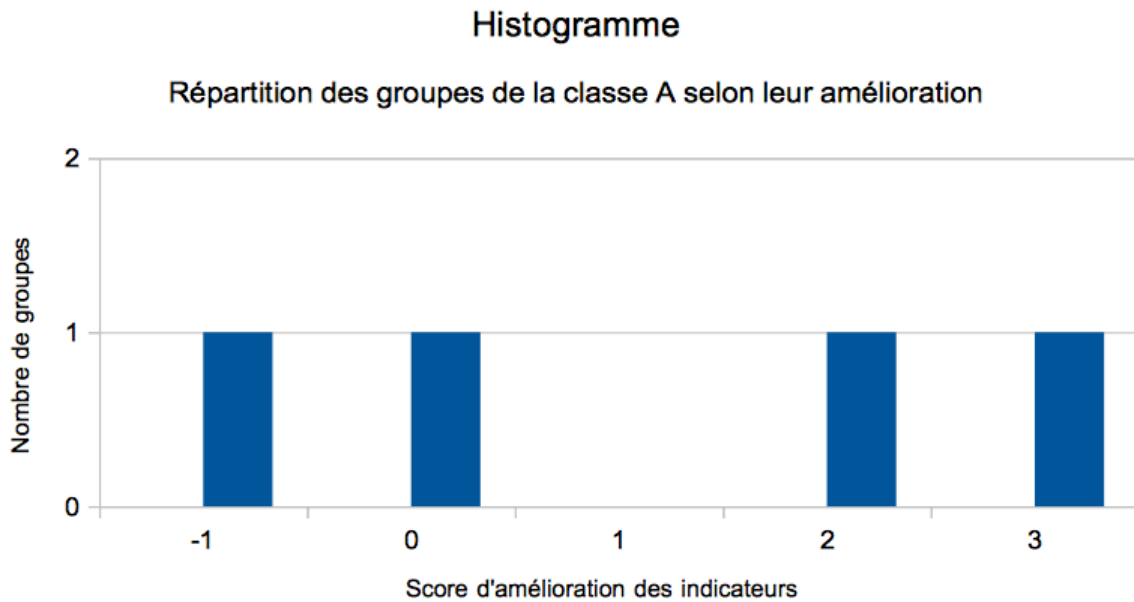


Figure 9 – Diagramme illustrant l'histogramme de la classe A, par Bertschi, S. (2020)

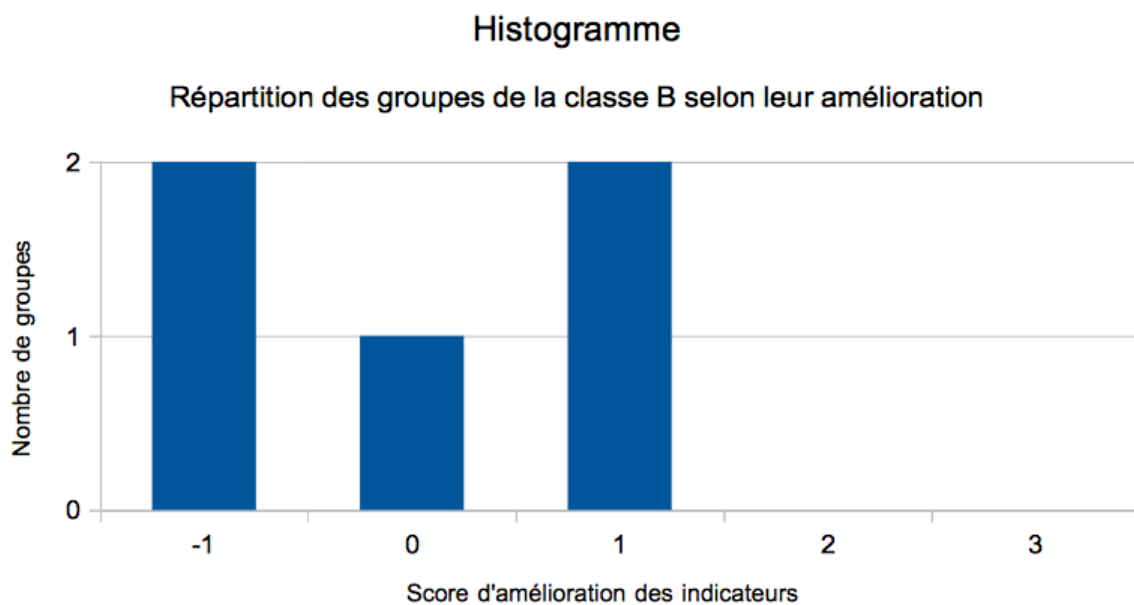


Figure 10 – Diagramme illustrant l'histogramme de la classe B, par Bertschi, S. (2020)

E. Illustration de la popularité des indicateurs

Par le calcul des sommes des données par indicateurs, nous déterminons les indicateurs qui ressortent le plus parmi les textes des élèves, ainsi que ceux qui n'apparaissent pas.

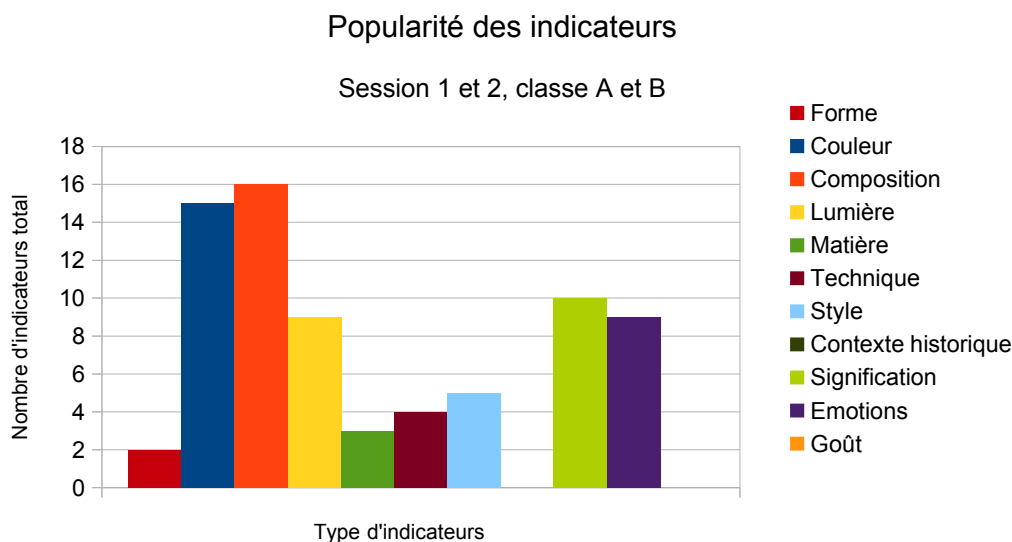


Figure 11 – Diagramme illustrant la popularité des indicateurs, par Bertschi, S. (2020)

F. Illustration de la profondeur de chaque indicateur

Par le calcul du nombre d'items par indicateur, nous déterminons la profondeur de chaque indicateur dans les textes des élèves. C'est-à-dire que nous donnons un point par item mentionné par indicateur. Par exemple le texte comportant les textes « un soleil bleu », « une couleur foncée » et « une image en couleur » aura trois points. Nous nous intéressons à déterminer quels indicateurs ont tendance à être les plus bavards.

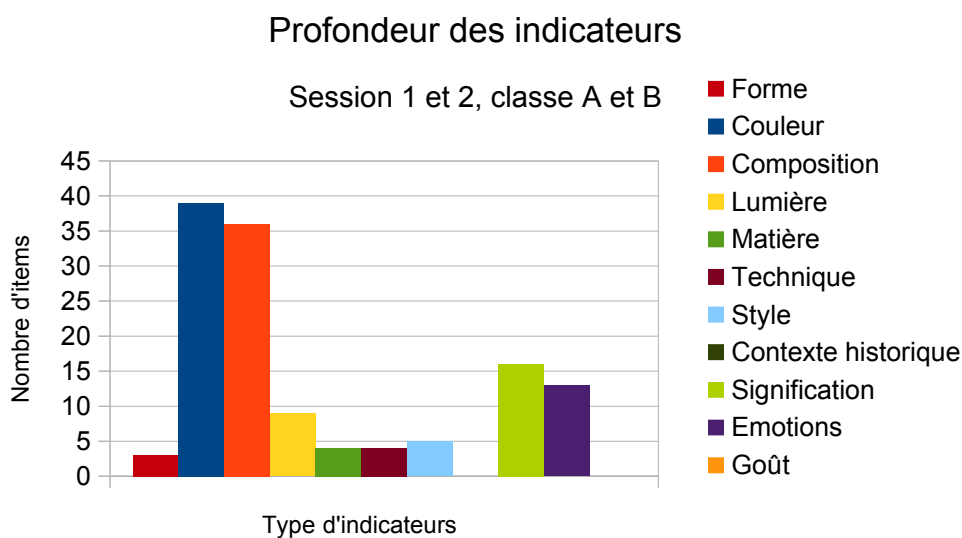


Figure 12 – Diagramme illustrant la profondeur des indicateurs, par Bertschi, S. (2020)

4.2 Analyse et interprétation des résultats

L'objet de notre recherche concerne les apports et les limites de la méthode des *mots du clic*. Nous allons donc analyser et interpréter les résultats obtenus par nos tests statistiques, nos diagrammes réalisés précédemment et les textes produits par les élèves. Ces analyses définiront la progression des groupes et la qualité des textes. Elles seront utiles également pour interpréter les résultats découlant des indicateurs et des catégories établies précédemment.

Ensuite, nous répondrons à notre hypothèse, à savoir «*la méthode pédagogique les mots du clic est efficace pour obtenir une analyse d'image complète de l'élève* ». Puis nous répondrons à notre question de recherche, concernant les apports et les limites de la méthode des *mots du clic*, par la réalisation d'un tableau.

A. Progression des groupes

A première vue, les histogrammes et les différences des médianes des indicateurs témoignent du meilleur niveau, du point de vue du nombre d'indicateurs, de la classe A par rapport à la classe B. En effet, le nombre d'indicateurs obtenus par la classe A est plus important que la classe B. Ces informations ont confirmé nos observations mentionnées précédemment. Nous allons détailler ces résultats en regardant chaque session.

Durant la première session, la classe A a une médiane plus élevée d'un point que la classe B. Les textes des élèves de la classe A sont donc plus complets alors que la méthode pédagogique utilisée est similaire entre les deux classes.

Durant la deuxième session, la médiane de la classe B n'a pas évolué tandis que celle de la classe A a augmenté d'un point. Nous avons dû exclure le groupe A_05 car il n'existait pas durant la session 1, les élèves étant absents.

Afin de savoir si les différences observées sont significatives pour constater une amélioration et notre méthode de recherche étant mixte, nous avons procédé en premier lieu à une analyse quantitative de nos données. L'analyse quantitative doit nous permettre de tirer des généralités à partir de nos résultats, c'est pourquoi des tests statistiques ont été nécessaires.

Pour rappel, les tests statistiques que nous avons employés sont les suivants : le test de Shapiro-Wilk et le test de Wilcoxon-Mann-Whitney. Nous avons aussi utilisé le test de Student, mais l'échantillon requis était de trente données, ce dont nous ne disposons pas. Nous souhaitons nous assurer que le test de Student et celui de Wilcoxon-Mann-Whitney concluaient au même résultat, c'est pourquoi ils ont tous deux été employés.

Par nos tests statistiques, nous avons découvert qu'avec le test de Student les élèves ont en moyenne la même progression avec la méthode entonnoir ($M = 1$, $SE = 0.91$) qu'avec la méthode des *mots du clic* ($M = 0$, $SE = 0.45$), $t(7) = 1.05$, $p \approx 0.33$. Nous avons fait un test de Wilcoxon-Mann-Whitney d'où nous avons tiré les mêmes conclusions. Il n'y a donc pas de différence significative entre l'amélioration de la classe A et celle de la classe B. Le fait d'utiliser les *mots du clic* n'a pas amélioré de manière significative le nombre d'indicateurs dans les textes des élèves.

Ces résultats concluent notre partie d'analyse quantitative. La suite de notre recherche étant mixte, nos analyses suivantes seront du domaine qualitatif. En effet, nous observerons notre expérience en tant que situation unique. Les informations supplémentaires récoltées apporteront des éclairages sur notre analyse quantitative.

B. Indicateurs : vue d'ensemble, popularité et profondeur

Nous souhaitons analyser les indicateurs, afin d'obtenir une vue d'ensemble sur les textes des élèves. Premièrement, le nombre d'indicateurs par groupe et par session nous renseigne en partie sur le niveau d'origine des classes, quant au nombre d'indicateurs présents dans les textes de chaque classe. Nous observons que la classe A a eu un nombre d'indicateurs plus important, que ce soit durant la session 1 ou 2. Par la qualité de langage et la longueur des textes, nous interprétons que la classe A a un meilleur niveau de base que la classe B. Leur intérêt et application dans la tâche nous a semblé, durant l'expérience sur le terrain, être plus importants. Nous partagerons par la suite une analyse détaillée sur la qualité des textes.

Notre analyse suivante concerne le nombre d'indicateurs total. Ces informations nous renseigneront sur la popularité des indicateurs, peu importe la méthode pédagogique. Nous interpréterons par la suite la raison de la variation de popularité des indicateurs. Premièrement, nous allons lister les indicateurs dans l'ordre décroissant de popularité et nous indiquerons le pourcentage de réponse : composition (83.3%), couleur (79.4%), signification (52.7), émotions (46.6%), lumière (48.9%), style (25%), technique (20 %), matière (16.1%), forme (10.5%). Concernant les indicateurs du contexte historique et du goût, aucun·e élève ne les a mentionnés. Les indicateurs les plus populaires qui ressortent par rapport aux autres sont la composition et la couleur. Notre interprétation est que ces deux indicateurs sont nécessaires à toute description d'images et que les élèves disposent des prérequis pour leur élaboration.

Pour l'indicateur du contexte historique, nous interprétons que les élèves n'ont pas les connaissances suffisantes pour déterminer à quelle époque ont été produites certaines images. Toutefois, le cartel au dos des images donnait la date de l'oeuvre. Nous pensons que les élèves n'ont pas jugé nécessaire de donner cette information.

Pour l'indicateur du goût, nous nous interrogeons également. Par notre expérience, nous avons connu des élèves exprimant clairement leur attrait ou rejet de certaines images. Nous sommes étonnés qu'aucun groupe n'ait fait part de son avis, mais durant les consignes orales nous avons insisté sur l'aspect descriptif et évocateur des images. Une autre explication est le fait que les élèves ont travaillé en groupe, leurs avis différaient peut-être ou personne n'a jugé nécessaire d'ajouter cet aspect dans son texte.

La suite de nos analyses concerne le nombre d'items par indicateurs. Les items sont le nombre de mots correspondant à un indicateur. Par exemple pour l'indicateur couleur, les items soulignés dans le texte suivant marqueront chacun un point : un paysage en couleur est devant une nappe rose. Dans cet exemple, nous avons deux items pour l'indicateur couleur.

Nous avons observé que les catégories couleur et composition sont sorties majoritaires avec un nombre d'items de respectivement 39 et 36. Les deux autres catégories contenant un nombre d'items respectable, à savoir 16 et 13, sont la signification et l'émotion. Notre interprétation est

que les catégories couleur et composition sont à la base de la description visuelle. Déterminer les couleurs est une faculté enseignée durant les premières leçons d'arts visuels, au début de la scolarité. Les enfants apprennent le nom des couleurs très jeunes.

L'indicateur suivant, à savoir la composition, concerne l'agencement des choses dans l'espace. Afin de décrire une image, cet aspect est nécessaire et en fonction du nombre d'objets dans l'image, la position de chacun devra être décrite pour que le lecteur recompose mentalement l'espace de l'image. Encore une fois, les mots tels que, « devant », « derrière », « à côté », pour n'en citer que quelques-uns, sont abordés au début de l'apprentissage d'une langue et donc au commencement de la scolarité des enfants.

Concernant l'indicateur de la signification, nous souhaitons souligner qu'elle est personnelle. Les objets observés dans l'image ont des connotations relatives à notre culture et nos expériences. Dans notre recherche, nous avons observé que les élèves ont associé la mort et la vie aux natures mortes, car nous leur avons signalé durant l'amorce de notre séquence d'enseignement que les vanités revêtaient cette signification. Ils avaient donc un premier indice, mais le fait qu'ils aient liés la mort tantôt à des couleurs et tantôt à des fleurs fanées, indiquent qu'ils ont donné la même signification à différentes choses. Bien que les images n'étaient pas les mêmes, nous trouvons cet élément intéressant car il montre la part d'expression personnelle possible dans l'analyse d'image.

Notre prochain indicateur analysé est le ressenti de l'élève par rapport à l'image. Nous avons observé que les émotions décrites par les élèves sont principalement négatives, telles que la tristesse, la souffrance, la peur, la colère et la solitude. Pour la thématique des natures mortes, le fait que nous avons parlé de la mort et le caractère des images a pu faire ressortir des émotions négatives. La description du tableau du vase de fleurs de Jan Davidsz de Heem est intéressante. Le tableau en lui-même est très vivant, des papillons butinent les fleurs qui sont parées de couleurs très vives. Le groupe provenant de la classe A a interprété l'image comme la façade joyeuse que présente une personne dépressive au reste de ses proches. La vie et la mort liées à l'histoire des natures mortes ont été évoquées, mais la signification que ce groupe a souhaité exprimer relevait de la thématique de la superficialité ainsi que de celle de l'apparence.

Les élèves avaient les prérequis nécessaires pour traiter de ces deux catégories. D'autre part, les couleurs et la composition sont des sujets vastes.

Nous avons observé que les indicateurs avec un faible nombre d'items étaient, dans l'ordre décroissant, la lumière, le style, la matière, la technique et la forme. Notre interprétation est qu'il y a moins de choses à dire sur ces aspects. Pour la lumière, décrire où elle se trouve fait aussi partie de la composition. Concernant la matière et la technique, il est difficile de juger d'après des reproductions imprimées sur papier de l'aspect réel. La technique était indiquée au dos des images, peut-être ne semblait-il pas important de le répéter dans la description. Aussi, distinguer une photographie d'une peinture est aisé, mais il est plus difficile de différencier une peinture à l'huile d'une peinture à l'acrylique et une photo numérique d'une photo argentique. D'après notre expérience professionnelle, nos élèves, pour la plupart, ne disposent pas de cette aptitude.

La forme a été peu traitée. Nous avons été strictes dans la détermination de cet indicateur, car nous avons considéré comme formes les carrés, ronds, triangles, ovales... Les élèves n'ont pas su percevoir des formes composant l'image, cette capacité se développe principalement grâce à l'observation et à la simplification des choses que nous observons. Cette aptitude est très utile pour le dessin d'observation et pour la réalisation d'images comportant une attention particulière à la composition, aux formes et à la couleur. D'après notre expérience professionnelle, nous pouvons affirmer que cela ne fait pas partie du bagage de nos élèves. Nous pensons que les élèves ont considéré comme forme celles qui sont visibles et non celles que nous devinons dans la construction d'une image. En raison du faible nombre de forme réellement présentes dans les images, nous ne sommes pas étonnés de ces résultats.

Pour finir, les indicateurs qui n'ont pas été évoqués sont le contexte historique et le goût, car il n'y a eu aucun texte comportant des mots leur correspondant. Tel que mentionné précédemment, nous interprétons que ce manque est dû à un manque de connaissances du contexte historique et au fait qu'ils n'ont pas jugé nécessaire d'ajouter leur avis sur ces sujets.

C. Analyse linguistique des textes

Dans cette partie, nous nous concentrerons sur l'analyse linguistique des textes, c'est-à-dire leur structure, leur langage, le vocabulaire utilisé et leur qualité. Notre outil d'analyse se base sur notre expérience personnelle et professionnelle.

Notre première analyse concerne les structures des textes. Nous n'en avons pas décelé de particulière. Certains élèves sont partis de ce à quoi l'image leur évoquait, d'autres aux objets qu'ils percevaient et d'autres au type d'image détecté. Durant l'amorce de notre séquence d'enseignement utilisant la méthode de l'entonnoir, nous avons conseillé de partir du général au particulier. Nous n'observons pas la répercussion de ce conseil dans les textes des élèves.

Concernant la longueur des textes des élèves, nous avons observé que les textes du groupe A étaient en moyenne plus long que ceux de la classe B. La classe B a diminué la longueur de leurs textes dans la deuxième session. Nous ne tirons pas d'interprétation sur ces faits, ceux-ci étant dépendants de trop de facteurs, majoritairement concernant la motivation.

La prochaine analyse concerne le langage et le vocabulaire. Nous n'observons pas de vocabulaire particulier pour la plupart des élèves. Toutefois, le langage nous semble plus poétique pour les élèves qui ont utilisé la méthode des *mots du clic*, par rapport à leurs textes durant la session utilisant la méthode de l'entonnoir. Ce changement drastique est visible pour la réponse du groupe B_05. Voici leur premier texte :

« L'image est en couleur. 3X 7up, 1x un jambon, 1x hot dog, 1x fenêtre vue sur la cathédrale, 2x oranges sur la fenêtre, 1x plante, 1x lavabo, 1x table, des rideaux, 1x volley, 1x crêpe, 1 église, 1 champ, 1 (?), 1x cafetière, 1x tableau, 1x fenêtre »

Ci-dessous, leur second texte :

« La lumière dispersée simultanément devant la nature surprend le spectateur. Femme au mono sourcil très imposant étranglée par des ronces ! »

Le premier texte s'apparente plus à une liste, alors que le deuxième intègre le spectateur et par la deuxième phrase, il nous semble qu'un titre alternatif au tableau est proposé. Bien sûr, la thématique de la nature morte peut inciter à réciter une liste, car nous souhaitons mentionner les objets présents dans l'image contrairement à la thématique du portrait. Toutefois, nous souhaitons souligner que la classe A n'a pas écrit sous forme de listes alors qu'elle disposait des mêmes images.

Finalement, nous nous sommes intéressés à la qualité des textes. Nous définissons comme texte de qualité un texte qui comporte des phrases grammaticalement correctes et un vocabulaire adapté. Nous avons observé que la qualité des textes de la classe B durant la première session était basse, en raison que la plupart des groupes a écrit des mots-clefs, au lieu de former des phrases. Nous ne savons pas si c'est à cause d'une consigne mal comprise, ou par une habitude développée dans un autre cours. En effet, il était stipulé que les textes seraient lus à haute voix. D'après mon expérience personnelle, les élèves de cet âge sont encouragés à écrire des mots-clefs lorsqu'ils doivent faire des présentations, plutôt que d'avoir un texte entier sous les yeux duquel il est difficile de reprendre le fil de sa pensée. Une autre interprétation est que nous avons omis de préciser qu'il fallait écrire des phrases, ils sont alors allés au plus efficace.

Pour la deuxième session, le jeu des *mots du clic* requiert la construction de phrases. Les mots suggérés apportent un vocabulaire auquel les élèves n'auraient pas forcément pensé ou les contraints à construire des phrases d'une manière inhabituelle. Nous considérons que les textes sont de meilleure qualité, car ils forment des phrases intéressantes. Voici un exemple du groupe B_04 :

« Sur cette photo, les détails sont surprenants, le décor se mêle avec les couleurs. Elle dénonce les jeunes politiques qui sont trop jeunes pour diriger. Elle inspire la lenteur de l'évolution humaine. À l'intérieur de cette image, le silence règne et refroidit les couleurs présentes. »

Nous relevons l'utilisation originale des verbes, qui donnent une couleur particulière aux phrases, en raison de ce à quoi ils sont liés. Par exemple, le décor *se mêle* avec les couleurs, (Cette photo) *inspire* la lenteur de l'évolution humaine et enfin, le silence *règne* et *refroidit* les couleurs présentes. Ces particularités que nous associons à la poésie donne à la lecture des sensations liées aux associations d'idées créées.

D. Analyses d'images : formelles, conceptuelles, émotionnelles ou jugements personnels

Comme mentionné dans les niveaux d'analyses de la partie analyse d'image de notre état de la recherche, une image est capable de disposer d'un aspect formel, conceptuel et émotionnel. Nous souhaitons ajouter le goût, qui est donc un jugement personnel.

Durant la définition de notre méthodologie de recherche, nous avons défini quatre catégories englobant nos indicateurs ; la description formelle de l'image, la compréhension de l'image, le ressenti de l'élève par rapport à l'image et le jugement de l'élève sur l'image.⁴¹ Ces catégories n'ont pas le même nombre d'indicateurs, mais nous souhaitons tout de même regarder lesquelles ont été les plus populaires. D'après nos données, aucun groupe n'a exprimé son goût, la catégorie jugement de l'élève sur l'image n'a donc pas été sollicitée. Sur les dix-neuf textes, quatre comportent toutes les catégories, six comportent les catégories description formelle et

41 Si un rappel est nécessaire concernant les catégories, voir le tableau 2 à la page 32.

compréhension de l'image, cinq comportent le ressenti de l'élève et la compréhension de l'image et quatre comportent uniquement la catégorie description formelle. Ces résultats sont hétérogènes. Nous ne pouvons guère les interpréter.

L'analyse est plus pertinente quand nous regardons par catégories, sur un total de dix-neuf textes, dix-neuf cochent la catégorie description formelle de l'image, dix la catégorie compréhension de l'image, neuf la catégorie ressenti de l'élève et zéro la catégorie jugement de l'élève. Bien que le nombre d'indicateurs ne fût pas similaires, nous relevons toutefois le fait que tous les textes comportent la catégorie description formelle de l'image. Ces résultats ne nous étonnent guère, car la description formelle est le premier élément qu'évoque l'analyse d'image. Environ la moitié des textes font allusion à la compréhension de l'image et au ressenti de l'image. Nous nous réjouissons de ces résultats qui démontrent qu'une image va au-delà d'un aspect purement visuel. En outre, nous pensons qu'ils puissent être améliorés par une pratique régulière de l'analyse d'image.

E. Réponse à l'hypothèse

Grâce aux analyses de nos données collectées sur le terrain, nous pouvons maintenant répondre à notre hypothèse, élaborée dans la partie problématique de notre recherche. Pour rappel, notre hypothèse est : *la méthode pédagogique les mots du clic est efficace pour obtenir une analyse d'image complète de l'élève.*

Si nous considérons que l'analyse complète est de cocher les onze indicateurs, notre réponse à l'hypothèse est non. Le contexte historique et le goût n'ont été abordés par aucun groupe, dans aucune méthode. Entre un et quatre indicateurs ont été détectés dans les textes des élèves utilisant la méthode des *mots du clic*. Nous pouvons donc répondre par la négative à cette question, la moitié des indicateurs n'étant même pas présents dans le texte comportant le plus d'indicateurs.

Si nous considérons également la longueur des textes, la longueur moyenne d'un texte utilisant la méthode des *mots du clic* est de 27.6 mots et 169.8 caractères, contre 47 mots et 272.4 caractères pour la méthode de l'entonnoir pour la classe B. L'expérience n'a pas été suffisamment répétée pour en tirer une conclusion, mais nous pouvons indiquer que dans notre expérience, le nombre d'indicateurs moyen était similaire. Les textes de la méthode des *mots du clic* étaient plus courts mais comportaient autant d'indicateurs que les textes employant la méthode de l'entonnoir. Ces résultats nous indiquent que la méthode des *mots du clic* a produit pour notre expérience, des réponses plus denses que la méthode de l'entonnoir.

Pour le nombre d'items par indicateurs, c'est à dire la profondeur de chaque indicateur, nous avons remarqué que la classe A avait vingt-sept items supplémentaires et la classe B deux. Nous n'avons pas fait d'analyse statistique, mais à première vue ces nombres ne penchent pas en faveur des *mots du clic*.

En conclusion, la méthode pédagogique les *mots du clic* n'est pas efficace pour obtenir une analyse d'image complète de l'élève pour les indicateurs suivants : formes, couleurs, composition, lumière, matière, technique, style, contexte historique, signification, émotions et goût.

F. Réponse à la question de recherche

Nous pouvons dès à présent répondre à notre question de recherche, à savoir les apports et les limites de la méthode d'enseignement les *mots du clic*. Les analyses de nos données et de nos observations réalisées dans les sous-chapitres précédents nous ont apporté les informations nécessaires à la réponse de cette question. Afin de simplifier la lecture et en voulant proposer une réponse synthétique, nous avons conçu un tableau comportant les arguments positifs et négatifs. Nous les commenterons par la suite.

Apports et limites de la méthode des *mots du clic*

Apports	Limites
Les élèves travaillent ensemble. Cela nous permet une gestion de classe facilitée.	Notre expérience quantitative n'a pas révélé de différence significative entre les améliorations de la classe A et B, concernant le degré de complétude des textes.
Bien qu'ils soient courts, les textes mentionnent six facettes de l'image.	Il faut un jeu pour 4 élèves maximum. Peu de bibliothèques en ont autant en stock. Le prix du jeu est d'environ CHF 30.-.
Les élèves découvrent de nouveaux mots de vocabulaire ou de nouvelles façons de les utiliser.	La méthode seule ne demande pas aux élèves de connaître le nom de l'artiste, la date et le médium et d'exprimer explicitement son goût.
Les textes sont parfois poétiques.	
La mise en place est rapide.	
Le jeu s'adapte au public, avec ses cartes-mots aux difficultés croissantes.	
Une session dure seulement 45 minutes. Nous comptons la présentation du jeu, la distribution du matériel, le jeu, la restitution orale en classe et l'apport d'informations de l'enseignant·e par rapport aux images.	
Le graphisme est ludique et illustre efficacement les concepts des mots.	

Tableau 5 – Tableau illustrant les apports et les limites de la méthode des *mots du clic*, par Bertschi, S. (2020)

Tel que notre tableau le relève, il n'existe pas de différence significative entre la méthode des *mots du clic* et la méthode de l'entonnoir pour le degré de complétude des textes. Nos observations et analyses qualitatives relèvent toutefois que la qualité des textes était supérieure durant la deuxième session pour la classe B. Nous recommanderons donc cette méthode pour des classes ayant plus de difficultés en langue française et moins de créativité dans l'écriture. Le prix de l'objet est potentiellement une limite pour certains enseignant·e-s, qui doivent fonctionner avec un budget limité. En outre, la mise en place du jeu est rapide et si les élèves connaissent son fonctionnement, l'enseignant·e peut se focaliser sur la gestion de classe et la transmission

d'informations concernant les images sélectionnées, après la restitution orale des textes des élèves.

En conclusion, nous pensons que les *mots du clic* n'est pas une méthode donnant des descriptions plus complètes qu'avec une autre méthode, mais ses avantages résident dans la répétition qui est facilitée par la mise en place rapide du jeu, le groupe et la participation active, ces deux derniers points correspondant à des objectifs de collaboration requis par le plan d'étude romand. Nous constatons que ces trois aspects sont des conditions favorisant l'apprentissage. Il nous semble important de poursuivre en listant ci-dessous ces avantages en détail.

G. Méthodes pédagogiques et conditions optimales de l'apprentissage

Le choix entre la méthode pédagogique de l'entonnoir et celle des *mots du clic* n'étant pas déterminant pour obtenir une réponse complète de l'élève, nous nous interrogeons sur les conditions optimales pour l'apprentissage. Ces quelques pistes sont tirées de notre réflexion par rapport à l'expérience et parfois mises en lien avec la littérature.

La répétition

L'avantage de la répétition de l'exercice est bénéfique pour l'enseignant·e car après l'obtention des données produites par les élèves, nous pouvons savoir quelles sont les difficultés rencontrées et où se trouvent les lacunes. Notre enseignement s'ajuste par l'accumulation de nos expériences. Du côté des élèves, la répétition est bénéfique car elle ancre les acquis. Des réflexes se développent aussi très rapidement. Dans le cas de la méthode des *mots du clic*, il nécessite d'apprendre à jouer une seule fois aux élèves. Nous pouvons espérer que nous ne devons pas expliquer à nouveau les règles du jeu pour la session de jeu suivante, ce qui est un gain de temps. Nous sommes d'avis que de pratiquer une méthode similaire développe une structure d'analyse propre à chaque individu. Regarder des images et les analyser deviendra ainsi un réflexe et moins un effort réfléchi.

Le groupe

Comme mentionné précédemment dans le jeu comme moyen d'enseignement, l'influence du groupe impacte positivement la motivation et donc l'apprentissage. Des groupes qui fonctionnent bien stimulent les élèves et donnent un climat positif à l'apprentissage. En tant qu'enseignante, nous avons remarqué que les groupes qui avaient une dynamique positive existante étaient plus enclins à participer pleinement à l'exercice. Bien sûr, il peut être compliqué de créer des groupes harmonieux suivant les affinités existantes ou non dans certaines classes. Il est important de rappeler aux élèves le respect mutuel et de leur faire développer la capacité de travailler ensemble, bien qu'ils ne partagent pas grand-chose. Dans la mesure du possible, nous pensons que le choix peut être laissé aux élèves pour la formation des groupes, mais tout dépend du ressenti de l'enseignant·e. Une autre stratégie est de former des groupes aléatoires.

Une participation active

D'après le cône de l'apprentissage théorisé par Edgard Dale, la rétention d'information est favorisée par une participation active du sujet.⁴² Des exemples d'activité de cette participation active sont, la participation à un atelier pratique, la conception d'une leçon de manière collaborative, la simulation ou l'expérimentation d'une leçon et l'effectuation d'une présentation. L'élève est acteur de son apprentissage. Au contraire, la participation passive consiste à, lire, écouter, regarder des images ou des vidéos, assister à des expositions et regarder une démonstration.

Nous pensons que la méthode pédagogique des *mots du clic* ainsi que la méthode de l'entonnoir correspondent à l'exemple de la participation à un atelier pratique. En effet, les élèves doivent réaliser leur propre analyse d'image.

42 Cône de l'apprentissage (s.d.) Repéré à https://fr.wikipedia.org/wiki/Cône_de_l'apprentissage

Conclusion

Le but de notre recherche était de déterminer si la méthode pédagogique des *mots du clic* devait retenir notre attention pour notre enseignement futur. Dans cette conclusion, nous résumerons les résultats de cette recherche et nous expliciterons les apports et les limites de cette dernière. Pour finir, nous envisagerons le futur de notre enseignement de l'analyse d'image et de sa relation avec les méthodes pédagogiques.

A. Résumé des résultats

Grâce à cette recherche nous avons répondu à notre question de recherche, à savoir :

Quels sont les apports et les limites de la méthode pédagogique des *mots du clic* ?

Les apports sont une mise en place rapide, un fonctionnement basé sur la collaboration, des textes concis mais riches, une qualité de langage, une certaine poésie, un jeu polyvalent, un graphisme agréable et une session de jeu rapide (45 mn).

Les limites sont le prix ou le besoin de louer le jeu et que la méthode ne demande pas à l'élève d'exprimer son goût explicitement et de connaître le nom de l'auteur, la date, le contexte historique et le médium.

La méthode des *mots du clic* et de l'entonnoir sont complémentaires et ont chacune des avantages. Les *mots du clic*, grâce aux cartes, apportent du vocabulaire ou des manières de l'utiliser inconnues aux élèves et un guide dans la description. C'est un avantage pour les néophytes de la description d'images qui ne sauraient pas par où commencer. La technique de l'entonnoir permet une description plus libre pour l'élève mais qui a ses limites si l'élève manque de vocabulaire.

La méthode des *mots du clic* n'est pas meilleure que la méthode de l'entonnoir sur le point de vue de la complétude des textes, mais elle possède des apports que nous trouvons intéressants. Nous recommandons de louer le jeu à une médiathèque ou à des collègues, afin de voir si la méthode convient, avant de l'acheter. En tant qu'enseignants, nous trouvons important de varier les méthodes d'enseignement dans l'optique de trouver ce qui nous convient et ce qui fonctionne avec les élèves. Nous saluons le graphisme de ce jeu, qui est ludique et qui représente avec justesse des concepts parfois abstraits. Cet aspect n'est pas négligeable dans la discipline des arts visuels.

Pour finir, nous recommandons cette méthode mais nous trouvons nécessaire d'ajouter un complément d'information concernant les images analysées à la fin de la restitution orale. Cela permet non seulement d'apporter des précisions sur les images et leurs auteurs, mais aussi de prolonger la réflexion sur les images. L'idéal est de pratiquer à plusieurs reprises une même méthode pour que les élèves se l'approprient et puissent s'améliorer.

B. Apports et limites de la recherche

Les apports de cette recherche sont nombreux pour le développement de notre posture d'enseignante réflexive. Elle nous a donné l'occasion d'approfondir une question que nous nous posions, en la traitant de manière scientifique. Le temps accordé à ce travail consolide nos connaissances sur l'analyse d'image et son enseignement. Nous avons été confrontés à la réalité du terrain, les résultats étaient inattendus et imprévisibles. Cela nous conforte dans l'idée que la mise en pratique est nécessaire car la théorie ne compose pas avec les imprévus.

Cette recherche nous a permis de découvrir, par les données que nous avons récoltées, la différence existante entre deux classes de même niveau (11H). Nous pensons que les dynamiques de classes sont résultantes des individus qui les composent, ainsi que de leurs environnements et leurs relations entre eux et leurs enseignant·e·s.

Cette recherche nous a conforté dans l'idée que l'enseignement pratique une forme de recherche. En effet, nous testons des dispositifs et observons les réactions des élèves. Nous pouvons ainsi adapter nos séquences d'enseignement. L'accumulation de ces tests se nomme l'expérience professionnelle. Cette dernière nous permet de développer des réflexes nous faisant gagner du temps et de l'énergie pour la préparation des leçons car nous avons une base de données des réactions potentiels des élèves. Cette expérience professionnelle d'élaboration de contenu nous donne plus de temps pour nous mettre à disposition des élèves, en présentiel.

Concernant les limites de cette recherche, nous pensons que la première est le faible nombre de données qui nous empêche de tirer des généralités car nous ne pouvons calculer si la situation est standard ou juste un hasard. Cette limite influence notre analyse quantitative. Notre proposition serait de répéter l'expérience avec des classes supplémentaires de sorte que nous obtiendrions trente données, rendant le test de Student valide. La deuxième limite se situe dans la fluctuation du nombre d'élèves au cours de l'expérience. En effet, les classes n'étaient pas entièrement présentes et les groupes ont dû être formés, malgré l'absence de quelques individus.

Aussi, il nous faut mentionner que les élèves n'ont pas forcément l'habitude de pratiquer l'analyse d'images. C'est un rituel à établir. Ce manque de pratique explique certains résultats, par exemple les textes sous formes de listes. Nous recommanderions donc, si cette recherche devait être reproduite, de travailler en amont l'analyse d'image avec les élèves, pour qu'ils en comprennent les tenants et aboutissants avant de la pratiquer. En effet, dans le cas de notre recherche, les élèves ont été confronté à de nouvelles choses qu'ils n'avaient jamais abordé auparavant. Cela est d'autant plus le cas pour la classe B qui a travaillé avec deux méthodes pédagogiques différentes.

Nous estimons que la limite du temps a influencé notre recherche. En effet, les délais imposés ont structuré ce travail pour chacun de ses chapitres.

Nous avons dû effectuer un choix pour définir des indicateurs correspondants aux objectifs d'apprentissages de l'analyse d'image. Le choix que nous avons fait était lié aux lectures et à notre expérience. Toutefois, nous avons découvert entre les deux sessions d'expérience, un ouvrage supplémentaire sur l'analyse d'image (*L'oeil à l'oeuvre*) comportant des indicateurs que nous n'avons pas inclus. Il s'agit de la figuration/abstraction, la forme/le fond, l'espace (les plans, le champ, hors-champ), la perspective (hiérarchique, intuitive, atmosphérique, géométrique), la

participation du spectateur et les genres picturaux. Nous souhaitons donc préciser que les indicateurs choisis ne sont pas exhaustifs. Aussi pour certains indicateurs, telle que la couleur, nous aurions pu créer des sous-catégories, notamment ; le clair-obscur, les couleurs chaudes/froides, les contrastes de complémentaires, de valeur, de quantité, de température, de luminosité et de saturation. Notre analyse aurait donc été plus fine. Toutefois nous souhaitons fixer des exigences relatives aux niveaux de nos élèves, le vocabulaire mentionné étant technique. Les élèves ne peuvent pas l'employer s'ils n'ont jamais été confronté à celui-ci. Aussi, nous proposons une introduction à l'analyse d'images, c'est pourquoi elle doit rester concise et synthétique. En outre, nous recommanderons la répétition de l'exercice avec des images aux sources variées.

Concernant la méthodologie de l'approche quantitative, l'instrument utilisé aurait pu être de différente nature. En effet, nous avons utilisé les textes des élèves et nous les avons traité avec des indicateurs, mais nous aurions pu créer des questionnaires. Les scores aurait pu comporter des échelles plus larges, par exemple de zéro à cent, ce qui nous aurait donné une plus grande précision.

En dernier lieu, notre statut particulier d'enseignante, étudiante, stagiaire et chercheuse soulève des questions quant à la perception que les élèves ont de notre présence. De plus, nous étions accompagnés par l'enseignant d'arts visuels durant notre expérience, ce dernier étant notre formateur en établissement (FEE). Nous souhaitons aussi souligner que nous ne sommes pas chercheuses confirmées, c'est pourquoi nous avons dû simultanément mener une recherche et apprendre à construire une recherche.

C. Perspectives futures

En école secondaire, les arts visuels sont avant tout une branche pratique ; nous apprenons à faire. Dans le cadre de cette méthode pédagogique, le résultat n'est pas de l'ordre du visuel mais du texte. Une variante de l'exercice serait d'utiliser les textes produits, peu importe la méthode, comme consignes d'un nouveau travail. Cet exercice soulignerait le décalage existant entre l'oral et l'écrit. D'autre part, cela illustrerait le fait qu'un texte se doit d'être précis et complet pour donner une impression fiable d'une image. Aussi, la question de l'interprétation serait soulevée. Un même texte traduit en image par des personnes différentes n'aurait pas le même résultat. De plus, cela donnerait une dimension pratique directe à l'analyse d'image. Les notions auxquelles l'enseignant·e attirerait l'attention des élèves seraient réinvesties dans leurs propres pratiques.

Le graphisme agréable du jeu des *mots du clic* nous semble inspirer une multitude de propositions d'exercices. Par exemple, nous proposons de faire sélectionner au hasard une carte de chaque catégorie par élève. Les mots découverts, deux devront être choisis, au minimum. Le but de l'exercice est de réaliser une image d'après les mots sélectionnés. L'évaluation de cet exercice serait intéressante, car l'enseignant·e pourrait juger de la capacité d'interprétation de l'élève, par les choix effectués dans sa réalisation plastique pour retranscrire les mots choisis.

Une variante de l'exercice de l'analyse d'image est d'avoir une image pour toute la classe. Chaque groupe aurait un indicateur à décrire et pour qu'ils comprennent de quoi il s'agit, un document lié à cet indicateur. Chaque groupe expliquerait aux autres l'indicateur et lirait la description qu'ils en ont fait. La finalité de l'exercice serait d'afficher l'image ainsi que sa description complète dans

l'espace d'exposition de la classe. Petit à petit, la classe se remplirait d'images et de leurs textes correspondants. Cet exercice pourrait être employé afin de réaliser une frise chronologique de l'histoire de l'art.

Dans notre pratique d'enseignante, nous pratiquerons l'analyse d'image. Nous aurons l'occasion de tester des méthodes différentes et d'employer à nouveau les *mots du clic*, pour en tirer d'autres observations. Nous recommandons de pratiquer plusieurs fois l'analyse d'image, afin que les élèves développent des réflexes et cernent mieux les attentes liées à cet exercice. D'autre part, les capacités des élèves et leur maturité évoluent rapidement au Cycle 3 (12-15 ans). Leur regard ne sera donc pas le même au début de leur scolarité qu'à la fin. Ils auront développé des connaissances liées aux arts visuels, que ce soit pratique ou théorique, mais aussi dans d'autres disciplines ce qui élargira leur réflexion.

Bien que nous sommes favorables au travail collaboratif, nous trouverions intéressant de faire travailler les élèves individuellement, pour développer leur autonomie. D'autre part, nous trouvons que l'expérience d'écrire une analyse d'image est une forme d'expression personnelle car le point de vue exprimé est unique. Bien sûr, il est possible de pratiquer les deux façons, individuelle et collaborative pour multiplier le bénéfice de l'apprentissage. Le choix des images ne serait pas le même pour ces deux types de démarche. Par exemple, des images suscitant le débat seraient plus appropriées pour une analyse par groupe.

Une autre piste de perspective future est d'interroger les élèves afin de savoir si de nouveaux mots ont été rencontrés ou de nouvelles utilisations de ceux-ci. Cette approche mot-image ouvre des possibilités, quant à un enseignement transdisciplinaire. Une collaboration avec les enseignant·e·s de langue est envisageable.

En conclusion, nous emploierons la méthode pédagogique des *mots du clic* dans notre pratique enseignante. Toutefois, nous expérimenterons différentes manières d'utiliser les cartes, ainsi que d'autres méthodes d'enseignement de l'analyse d'image. Les aspects que nous valoriserons sont la répétition de l'exercice à travers l'année scolaire, ainsi que la collaboration et la participation active des élèves durant l'enseignement de cette thématique.

Listes des figures et tableaux

Figure 1 – Schéma des objectifs de la discipline des arts visuels.....	13
Figure 2 - Une compilation de photographies provenant d'Instagram.....	16
Figure 3 - Schéma synthétisant les étapes de la rencontre entre une personne et une image.....	17
Figure 4 - Les six catégories des mots du clic.....	19
Figure 5 - Un exemple illustrant les cartes-mots.....	19
Figure 6 - Un exemple illustrant la fin d'une session de jeu.....	20
Figure 7 - Photographie d'un réfugié syrien qui embrasse sa fille alors qu'il marche sous la pluie en direction de la frontière grecque et macédonienne, près du village grec de Idomeni.....	32
Figure 8 – Diagramme illustrant une vue d'ensemble des données en fonction du nombre d'indicateurs par groupes.....	40
Figure 9 – Diagramme illustrant l'histogramme de la classe A.....	41
Figure 10 – Diagramme illustrant l'histogramme de la classe B.....	41
Figure 11 – Diagramme illustrant la popularité des indicateurs.....	42
Figure 12 – Diagramme illustrant la profondeur des indicateurs.....	42
Tableau 1 - Tableau illustrant le déroulement de l'expérience.....	30
Tableau 2 – Tableau illustrant les indicateurs, leurs exemples et le calcul du score.....	34
Tableau 3 - Tableau comportant les images que nous avons employées durant l'expérience.....	37
Tableau 4 – Tableau illustrant les groupes, leurs scores, leurs médianes et leurs différences de score entre la session 1 et 2.....	40
Tableau 5 – Tableau illustrant les apports et les limites de la méthode des mots du clic.....	49

Bibliographie

- AFP. (2009, 9 octobre). Youtube : 1 md de vidéos vues par jour. *Le Figaro*. Repéré à <https://www.lefigaro.fr/flash-actu/2009/10/09/01011-20091009FILWWW00519-youtube-1-md-de-vidéos-vues-par-jour.php>
- Albanese, A., & Gaillard, N. (2018). *L'oeil à l'oeuvre : Introduction à l'étude de l'art*. Lausanne: LEP Loisirs et Pédagogie.
- Ardouin, I. (1997). *L'éducation artistique à l'école* (Pratiques et enjeux pédagogiques 13). Paris: ESF.
- Barbe-Gall, F. (2002). *Comment parler d'art aux enfants : Le premier livre d'art pour enfants... destiné aux adultes*. Paris: A. Biro.
- Berger, J. (1980). *About looking* (Art series). London: Writers and Readers.
- Bousseyrroux M., Bousseyrroux N. & Ghighi A. (2005). Entretien avec Christo et Jeanne-Claude. *L'en-je lacanien*, n° 4(1), 159-185.
- Claude, M.-S. (2016). Lire la peinture, lire le texte littéraire à l'école : une activité de même nature ? *Éducation et didactique*, 10 (1), 67-76. doi:10.4000/educationdidactique.2468
- Emin-Martinez V. & Ney, M. (2013). Accompagner les enseignants dans le processus d'adoption d'une pédagogie par le jeu. *EIAH 2013 - 6e Conférence sur les Environnements Informatiques pour l'Apprentissage Humain* (pp.43-54.). Toulouse, France : IRIT Press. Repéré à <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-00872340>
- Gaillot, B. (1999). *Arts plastiques : éléments d'une didactique critique* (3e éd. corrigée. ed., L'éducateur. Presses universitaires de France). Paris: Presses universitaires de France.
- Godart, E. (2016). Éphémères images. *L'école des parents*, 620 (3), 39-41. Repéré à <https://www.cairn.info/revue-l-ecole-des-parents-2016-3-page-39.htm>
- Godin, C. (2004). *Le dictionnaire de philosophie*. Poitié : Editions du temps.
- Husson, J. (2003). *Enseigner l'image : Réflexions sur les enjeux et les méthodes de la communication pédagogique*. Poitiers: CRDP de Poitou-Charentes.
- Joly, M., & Vanoye, F. (2009). *Introduction à l'analyse de l'image* (2^e éd., Collection 128 Cinéma Image). Paris: A. Colin.
- Karsenti, T. (2006). Pragmatisme et méthodologie de recherche en sciences de l'éducation : passons à la version 3.0*. *Formation et profession [En ligne]*. Repéré à <http://www.karsenti.ca/pdf/scholar/ARP-karsenti-37-2006.pdf>

- Lagoutte, D. (2002). *Enseigner les arts visuels* (Pédagogie pratique à l'école). Paris: Hachette éducation.
- L'épée, B. (2019, 3 décembre). Les illettrés du futur. *Arcinfo*
- Michaud, Y. (2013). *Le déluge des images*. Repéré à <https://www.philomag.com/blogs/philosopher/le-deluge-des-images>
- Pinard, R. (2004). Le choix d'une approche méthodologique mixte de recherche en éducation. *Recherches qualitatives*, 24(?),58-82
- Régimbeau, G. (2018). Analyser les images d'art : notes sur des interactions méthodologiques. *Communication & management*, 2 (15), 85-103. doi:10.3917/comma.152.0085.
- Sauvé, L., Renaud, L. & Gauvin, M. (2007). Une analyse des écrits sur les impacts du jeu sur l'apprentissage. *Revue des sciences de l'éducation*, 33 (1), 89–107. <https://doi.org/10.7202/016190ar>
- Savoie, P. (2015). Des arts à l'école pour préserver le mode perceptif : l'équilibre cognitif de l'enfant créatif. *Spirale. Revue de recherches en éducation*, 56, 107-116. doi : <https://doi.org/10.3406/spira.2015.1011>
- Taylor-Powell, E., & Renner, M. Analysing qualitative data. Repéré à [https://deltastate.edu/docs/irp/Analyzing Qualitative Data.pdf](https://deltastate.edu/docs/irp/Analyzing%20Qualitative%20Data.pdf)
- Van der Maren, J.-M. (2004). *Méthodes de recherche pour l'éducation*. Montréal : Les Presses de l'Université de Montréal.
- Wildemuth, B. M., & Zhang Yan. (2005) Qualitative Analysis of Content Repéré à https://www.ischool.utexas.edu/~yanz/Content_analysis.pdf

Annexe 1 – plan de leçon avec la méthode de l'entonnoir

Séverine Bertschi

Plan de leçon – Analyse d'image à l'aide de la méthode de l'entonnoir

Idée de départ

Faire une introduction à l'analyse d'image en utilisant la méthode de l'entonnoir.

Durée effective de la leçon

1 période de 45 minutes

Matériel nécessaire

Feuilles de papier, crayons, une image pour quatre élèves maximum

Objectifs de la leçon, liens avec le PER

PER	Objectif	L'élève doit être capable...
Capacités transversales	Collaboration, communication et pensée réflexive	...d'échanger des points de vue ...d'identifier ses perceptions, ses sentiments et ses intentions ...de participer à l'élaboration d'une décision commune et à son choix
A32AV	Analyse d'image, confrontation de perceptions et observation des couleurs	...d'identifier et qualifier différentes perceptions visuelles en utilisant un vocabulaire spécifique et les relier à un ressenti ...d'associer la valeur expressive de la couleur à une sensation, un ressenti, une idée
A34AV	Analyse d'oeuvres artistiques	...d'identifier des caractéristiques dans les images.

Déroulement de l'intervention

10'	Présentation de la méthode de l'entonnoir, formation des groupes et distribution des images et des feuilles blanches.
10'	Les élèves travaillent.
2'	Interruption ; schéma au tableau de l'entonnoir et sa présentation.
8'	Les élèves poursuivent le travail.
10'	Restitution orale des textes.
5'	Retour sur les images.

Annexe 2 – plan de leçon avec la méthode des *mots du clic*

Séverine Bertschi

Plan de leçon – Analyse d'image à l'aide de la méthode des *mots du clic*

Idée de départ

Faire une introduction à l'analyse d'image en utilisant la méthode des *mots du clic*.

Durée effective de la leçon

1 période de 45 minutes

Matériel nécessaire

Feuilles de papier, crayons, une image et un jeu pour quatre élèves maximum

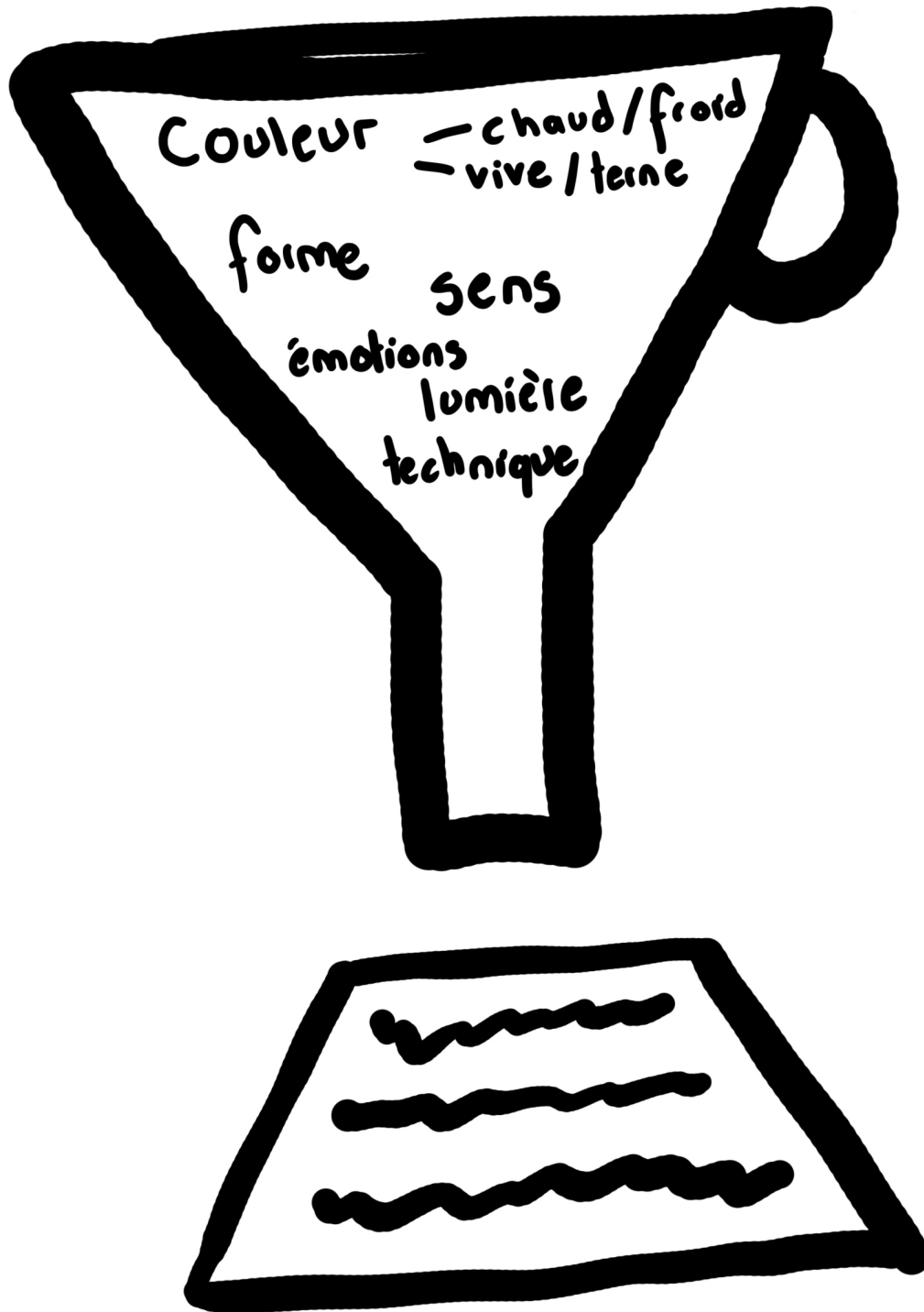
Objectifs de la leçon, liens avec le PER

PER	Objectif	L'élève doit être capable...
Capacités transversales	Collaboration, communication et pensée réflexive	...d'échanger des points de vue ...d'identifier ses perceptions, ses sentiments et ses intentions ...de participer à l'élaboration d'une décision commune et à son choix
A32AV	Analyse d'image, confrontation de perceptions et observation des couleurs	...d'identifier et qualifier différentes perceptions visuelles en utilisant un vocabulaire spécifique et les relier à un ressenti ...d'associer la valeur expressive de la couleur à une sensation, un ressenti, une idée
A34AV	Analyse d'oeuvres artistiques	...d'identifier des caractéristiques dans les images.

Déroulement de l'intervention

10'	Présentation de la méthode des <i>mots du clic</i> , formation des groupes et distribution des jeux, des images et des feuilles blanches.
20'	Les élèves travaillent.
10'	Restitution orale des textes.
5'	Retour sur les images.

Annexe 3 – Schéma réalisé au tableau pour la méthode de l'entonnoir



Annexe 4 – Tableau des données de l'expérience, session 1

Groupe et session	Image	Texte (retranscription)	Forme	Couleur	Composition	Lumière	Matière	Technique	Style	Contexte historique	Signification	Emotions	Goût	Score
A1_01	Tourneols	Cela nous fait penser à l'été au soleil à cause des couleurs lumineuses. Ça peut représenter à la fois la vie, par ces tournesols qui viennent de naitre ou sont déjà entièrement fleuris et la mort par des fleurs en train de faner ou sans pétales. Cela représente la mort de façon plutôt lumineuse.		0 couleurs lumineuses.	0 l'été au soleil	0	0	0	0	0	Ça peut représenter à la fois la vie, (...) et la mort	0	0	3
A1_02	Vase de fleurs	Sur l'image, on peut observer un papillon au-dessus d'une fleur blonde et en bas de l'image posé sur la table, à gauche, il y a un escargot. En bas à droite, il y a un papillon qui touche la table. Posé sur la table se trouve un vase transparent rempli de plein de fleurs. Les couleurs blanches vous rappellent à nos tournesols et les tournesols sont plus jaunes. On observe un escargot au centre de l'image et il y a une couleur plus vive que l'autre. Sur la table, il y a des tasses (à droite) et des haricots (à gauche). La luminosité vient du dessus. Cette image nous fait penser à la vie et à la mort. Il y a plusieurs significations pour cette image, on a retenu celle qui nous parlait le plus : la dépression ou tout simplement la tristesse. Une personne dépressive montre qu'elle va bien alors qu'au fond ça ne va pas. L'image montre des jolies fleurs à l'avant qui représente le masque que la personne porte pour ne pas montrer ses vraies émotions et derrière/dans l'ombre il y a des fleurs fanées qui représentent la tristesse.		0 blonde, couleurs ne peuvent vous rappeler à la fois l'automne (...) en bas à gauche et le printemps, couleurs plus lumineuses du dessus	0 Au-dessus (...) en bas (...) à gauche (...) en bas à droite (...) au centre (...) sur la table (...) à gauche (...)	0 la lumière vient de derrière à droite	0 transparent	0	0	0	Cette image nous fait penser à la vie qui n'est pas éternelle c'est-à-dire la vie et la mort.	0 tristesse	0	6
A1_03	Nature morte et composition	On voit trois fruits miroirs une assiette. La pomme est reflétée à moitié sur le miroir à gauche et elle est à l'envers. Le citron est reflété de loin sur le deuxième miroir il est sur un miroir et on a l'impression que le citron est reflété alors que c'est un autre citron avec une tache. Les deux citrons ont plein de points. Froid/noir, blanc, ça fait penser à la mort la lumière vient de derrière à droite. Rectangle, rond, pavé (?)	Rectangle, rond	0 Froid/noir, blanc, rose, bleus, couleurs chaudes/vives au loin	0 à gauche	0	0	0	0	0	ça fait penser à la mort	0	0	6
A1_04	Nature morte #30	C'est majoritairement de la malbouffe mais il y a aussi des fruits. Les seules boissons sont du jus et du café. Il y a un frigo rose comme les meubles, l'armoire et le ciel sont bleus. Il y a un pot de fleur, un tableau et une église au loin. On a l'impression qu'il y a de la vie grâce aux couleurs qui sont principalement chaudes/vives.		0 jaunes, tournesol, vide fleur fanée, prénom sur le vase, fond lumineux, calme, couleurs chaudes. L'image reflète beaucoup de jaune, il y a plusieurs fleurs, des tournesols. Les fleurs sont fanées, donc l'image est plus triste et vide. L'image est lumineuse et calme, les couleurs sont chaudes. Il y a un prénom sur le vase.	0	0	0	0	0	0	on a l'impression qu'il y a de la vie	0	0	3
B1_01	Tourneols	des petites fanées des escargots un papillon deux papillons des haricots la lumière au premier plan, sur ce que, trois papillons une assiette (miel pop mam main nam, trop bon, stuck stuck) un autre escargot, encore un, un vase sur une table, un vase qui reflète la fenêtre.		0 jaunes, couleurs chaudes	0 au premier plan	0	0	0	0	0	0	0	0	3
B1_02	Vase de fleurs	noir et blanc, pomme, citron, miroirs, assiette, reflet, calme, fruits 1er plan, lumière à droite, triste, vide, négatif		0 noir et blanc	0 premier plan	0	0	0	0	0	0	0	0	4
B1_03	Nature morte et composition	Cette image est une nature morte. On peut dire que l'auteur a voulu axer cette image sur certains de nos sens, particulièrement le goût et l'odorat. Cette nature est en train de mourir et par la suite sera fanée ou pourrie. Les reflets de lumière nous font penser à des produits frais. Les couleurs nous donnent envie de manger et boire les différents aliments. Cette image semble figée.		0 donnent envie de manger et boire	0 reflets de lumière	0	0	0	0	0	nature en train de mourir	0	0	3
B1_04	Nature morte	L'image est en couleur. 3X 7up, 1x hot dog, 1x fenêtre vue sur la cathédrale, 2x oranges sur la fenêtre, 1x plante, 1x lavabo, 1x table, des rideaux, 1x voilette, 1x chépe, 1 église, 1 champ, 1 (?), 1x Cafetière, 1x tableau, 1x fenêtre		0 image en couleur camerata	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2

