

## Innovation Pédagogique et Enseignement Supérieur : La Loupe Numérique dans l'Enseignement réflexif de la Peinture

Assia BERDA et Abdellah Romli

Université Ibn Tofail – Kénitra Faculté des Langues, Lettres et Arts, (Labo) LITTARIP

**Résumé :** L'article suivant présente une vue emblématique sur l'innovation et le conservatisme pédagogique dans l'enseignement de la peinture aux études supérieures. Un canevas riche en ressources et en théories a été abordé durant des années, mais sans qu'il ne soit innové. L'enseignement de la peinture fait face à un défi majeur avec l'émergence de la nouvelle forme d'image numérique, qui le rend antique, ancien et parfois perçu comme étrange. Nous nous inscrivons dans cette voie de l'innovation en nous appuyant sur l'approche par enquête avancée par l'un des piliers du pragmatisme américain, John Dewey, qui estime que la réussite de l'apprentissage nécessite l'engagement actif des étudiants et qu'il faut passer par l'expérience dans le processus éducatif à travers diverses formes pédagogiques. Inspirés par l'approche de Dewey et les nouvelles technologies en pédagogie, nous proposerons donc les avantages, les défis et comment son approche peut contribuer à l'innovation pédagogique en améliorant à la fois la performance de l'enseignant et la compétence réflexive des étudiants dans plusieurs environnements d'apprentissage grâce à l'exploitation des nouvelles technologies.

**Mots clés :** Innovation pédagogique - Peinture - Approche par enquête - Classe d'art plastique - Nouvelle technologie

**Abstract:** The following article provides an insightful perspective on innovation and pedagogical conservatism in the teaching of painting at the higher education level. It examines a wide range of resources and theories that have been discussed over the years without being implemented upon. The teaching of painting faces significant challenges with the emergence of digital imagery, which renders it antiquated, outdated, and viewed as peculiar. In this regard, we seek innovation by incorporating the approach advanced by American pragmatist John Dewey, who believes that successful learning requires the active engagement of students and the inclusion of experiential learning in the educational process through various pedagogical methods. Inspired by Dewey's approach and new technology in education, we will therefore propose the advantages, challenges, and how his approach can contribute to pedagogical innovation by enhancing the performance of teachers and the reflective competence of students as well through the utilization of new technology in various educational environments.

**Key-words:** Pedagogical innovation-Painting- Survey approach- Art class- New technology.

### I. Introduction

L'innovation pédagogique est un sujet qui suscite de plus en plus d'intérêt dans le monde de l'éducation. Il s'agit de trouver de nouvelles méthodes pour enseigner et apprendre en utilisant la technologie et les outils numériques disponibles aujourd'hui. Nous allons faire un état des lieux sur l'innovation pédagogique en explorant les différentes approches et les tendances actuelles. L'enseignement, à tous ses niveaux, constitue un champ d'apprentissage qui réunit de manière interactive plusieurs acteurs dans le but de développer les compétences rédactionnelles et communicationnelles tout au long de ce cursus éducatif. Ce domaine, comme tout autre, nécessite une innovation pédagogique qui répond aux contraintes actuelles de notre époque, afin de faciliter la cohérence du message entre l'apprenant et l'enseignant, quelles que soient les conditions. Les beaux-arts en général, et la peinture en particulier, forment une spécialité indispensable des apprentissages proposés dans les différents niveaux d'étude, mais leur présence reste limitée dans la plupart des programmes proposés. La peinture représente un domaine artistique qui inaugure l'usage de plusieurs techniques, telles que la couleur, la lumière, la forme, la perspective et les dimensions, etc. L'enseignement de la peinture ne varie pas simplement par le choix des outils pédagogiques à l'ère du numérique, ce qui constitue un défi pour le professeur.

Les arts, comme spécialité ou domaine d'étude, ne sont pas nouveaux ; ils sont pratiqués depuis des décennies, avant même d'être enseignés en tant que discipline académique à l'Académie royale de peinture et de sculpture à Paris, au XVIII<sup>e</sup> siècle. Peut-être qu'à cette époque, les jeunes artistes apprenaient le dessin et la chromatisation des couleurs en s'inspirant de la nature, par exemple à partir de modèles nus ou habillés, et le plus souvent, l'artiste lui-même était l'enseignant de son art. L'apprentissage de la peinture a donc évolué au fil des siècles, notamment avec la prolifération des mouvements artistiques qui apportent de nouvelles techniques issues de nouvelles approches. Cela a nécessité une innovation pédagogique afin de développer les méthodes d'enseignement de la peinture au niveau supérieur. Nous constatons que l'influence des arts, et en particulier de la peinture, a marqué significativement la technologie actuelle.

La peinture a eu une influence considérable sur la technologie actuelle en contribuant au développement d'écrans, de la réalité virtuelle, de la conception de produits, de la modélisation 3D, de l'animation, de la reconnaissance d'images et de la vision par ordinateur. Cependant, cette discipline, qui a influencé tant de domaines et de spécialistes, a besoin d'une nouvelle forme de transmission pour ne pas perdre son authenticité esthétique et éducative. Cela nous pousse, en tant que chercheurs, formateurs et professeurs, à réfléchir sur les nouvelles innovations pédagogiques qui peuvent améliorer la transmission des savoirs dans l'enseignement. L'article suivant abordera une méthodologie d'innovation en se concentrant sur une problématique spécifique, permettant d'ouvrir de nouvelles pistes de réflexion sur l'état de l'art en matière d'innovation pédagogique, ses différentes approches, ses tendances actuelles, ainsi que les avantages et les défis qui entravent son succès.

## **II. Problématique**

Après la pandémie, nous avons affronté une réalité difficile pour tous les enseignants : le savoir peut être acquis à partir de différentes sources, même en l'absence de ces derniers. Certes, les capsules vidéo et l'enseignement à distance ont pu résoudre en partie ce problème, mais cela n'a pas été facile pour tous les élèves de suivre leurs cours de cette manière. Dès lors, nous revenons à la base de la communication, qui nécessite obligatoirement quatre éléments essentiels : l'enseignant, l'étudiant, le message et un canal approprié pour une circulation fluide des informations. Lors d'un cours où l'analyse d'un tableau artistique fait l'objet pédagogique, il est nécessaire d'employer de nouveaux outils pour simplifier et rapprocher l'art des étudiants, afin de stimuler leur attention et leur réflexivité. Cette situation appelle à l'utilisation de la nouvelle technologie dans l'enseignement. Quel outil numérique spécifique peut-on exploiter pour faciliter l'analyse d'un tableau artistique en classe ? Comment le numérique peut-il être mis au service de l'enseignement de la peinture ? Quel outil numérique adopter pour encourager la réflexivité des étudiants ? Dans quelle mesure le numérique peut-il développer la compétence orale des étudiants marocains lors d'une séance où le tableau est l'outil pédagogique principal

## **III. Méthodologie**

Pour réussir cette tâche, il est nécessaire de repenser l'enseignement de la peinture aux études supérieures de manière innovante et plus exploratoire, en adoptant une pédagogie répondant aux attentes des étudiants lors des séances d'arts plastiques. Nous avons donc pensé à une approche éducative centrée sur l'expérience et l'investigation active des étudiants. Selon Dewey, l'éducation doit être un processus interactif et démocratique, dans lequel les élèves s'engagent activement dans la recherche et la découverte des connaissances. Dans cet article, nous démontrerons comment cette approche est applicable à un cours théorique sur les arts, en mettant en avant l'utilisation des outils numériques pour soutenir les étudiants dans leur enquête. Premièrement, nous présenterons la notion d'innovation de manière générale tout en introduisant l'approche par enquête. Deuxièmement, nous détaillerons les étapes de l'apprentissage par enquête dans l'analyse des tableaux artistiques. Troisièmement, nous discuterons des avantages ainsi que des outils numériques pour faciliter cet apprentissage. Enfin, nous aborderons les défis et proposerons des solutions pour réussir l'apprentissage par enquête avec les nouvelles technologies.

## **IV. Qu'est-ce qu'innover dans le domaine éducatif ?**

L'usage de nouvelles technologies pédagogiques innovantes dans le processus d'apprentissage devient de plus en plus pertinent, voire une nécessité sociale, afin d'améliorer l'efficacité du processus éducatif, de former des savoirs théoriques, des compétences et des capacités chez les étudiants, et de développer leur créativité. La mise en œuvre de ces technologies dans le processus éducatif garantit un changement qualitatif dans le contenu global de la formation<sup>1</sup>.

---

<sup>1</sup> Kurbonova Barchinoy Mirzahandamovna, Sulaymanova Sevara Baxodirjon qizi, Axmedova Nazokat Erkinovna, Soxibov Raxmonali Jumadillaevich, *use of innovative educational technologies in fine arts classes of higher education institutions*, European Journal of Humanities and Educational Advancements (EJHEA)

Selon la définition donnée par Larousse, innover signifie le processus de création et d'expérience qui engendre le changement. C'est recréer quelque chose d'ancien et le renouveler en fonction des demandes de son époque. Ce cas s'applique parfaitement au domaine éducatif en général et aux arts plastiques en particulier, qui nécessitent une innovation pour dépasser la tradition.

### **V. L'apprentissage par enquête selon John Dewey**

L'analyse des tableaux artistiques est une discipline qui requiert à la fois une compréhension approfondie des œuvres d'art et des compétences d'interprétation critique. Traditionnellement, cette tâche était principalement effectuée par des experts tels que les historiens de l'art, les critiques et les restaurateurs. Cependant, avec les avancées technologiques et l'évolution des méthodes pédagogiques, de nouvelles approches d'apprentissage émergent, offrant ainsi aux étudiants et amateurs d'art des opportunités d'exploration et de compréhension autonomes des œuvres artistiques. L'une de ces approches prometteuses est l'apprentissage par enquête, qui encourage les étudiants à poser des questions, à mener des recherches et à explorer des sujets par eux-mêmes. Les enseignants jouent le rôle de facilitateurs, guidant les étudiants dans leur processus d'exploration et les aidant à développer des compétences en recherche et en réflexion. John Dewey préconisait de libérer l'enseignement en adoptant des méthodes qui stimulent la réflexivité des étudiants, au lieu de les cantonner au rôle de simples consommateurs de savoirs. Selon Dewey, pour que l'étudiant devienne producteur de son propre savoir, il doit participer à une expérience qui le rapproche de son environnement physique et social. Il s'agit donc d'une interaction entre l'étudiant et le savoir, vécue même au-delà des murs de la classe. Ce qui nous a poussés à réfléchir à la théorie de Dewey, c'est son réalisme et son applicabilité à tous les domaines de connaissance, tout en répondant aux contraintes de chaque époque. Suivant une hiérarchie logique, Dewey affirme que la réussite de l'apprentissage doit commencer par l'enquête, qui implique un questionnement libre de la part des étudiants. Deuxièmement, une investigation collective émancipe le travail de groupe et la réflexivité entre les étudiants. Cette tâche pousse les étudiants à penser à la technologie actuelle, non seulement pour répondre à leurs questions, mais aussi pour savoir comment partager ces savoirs sous la guidance de l'enseignant. Cette approche renforce leur autonomie tout en facilitant l'apprentissage collaboratif.

### **VI. Les principes clés de l'apprentissage par enquête selon Dewey**

L'apprentissage par enquête, selon Dewey, repose sur l'investigation active des étudiants et l'exploration. Pour Dewey, l'éducation doit être un processus interactif et démocratique, dans lequel les étudiants s'engagent activement dans la recherche et la découverte des connaissances. Cette approche stimule la réflexivité des étudiants et suscite le doute, qui est à la base de tout raisonnement, contrairement à la simple transmission traditionnelle des connaissances. Cette méthode encourage les apprenants à poser des questions, à formuler des hypothèses, et à mener des recherches en utilisant les nouvelles technologies disponibles, telles que les ordinateurs et les caméras pour filmer le processus d'enquête. Il est même possible d'envisager des visites virtuelles aux musées d'arts internationaux pour réduire les distances et économiser le temps d'apprentissage. L'apprentissage par enquête se concentre sur la résolution de problèmes concrets et l'exploration de questions pertinentes, plutôt que sur la simple mémorisation de faits et de concepts. Les étudiants sont encouragés à poser des questions, à formuler des hypothèses et à mener des expériences pour approfondir leur compréhension. Dans cette approche, les enseignants jouent le rôle de guides et de facilitateurs, plutôt que de transmetteurs de connaissances. Ils fournissent des ressources et des outils aux étudiants, les aident à structurer leurs recherches et à tirer des conclusions. L'apprentissage par enquête met l'accent sur l'apprentissage actif, la réflexion critique et la collaboration. Les étudiants travaillent souvent en groupe, ce qui leur permet de partager leurs idées, de discuter et de résoudre des problèmes ensemble. Les principes clés de l'apprentissage par enquête, selon Dewey, sont les suivants :

- L'apprentissage par l'expérience, qui implique l'interaction des étudiants avec leur environnement en menant des expériences concrètes et en réfléchissant à leurs observations.
- La pertinence des sujets d'étude choisis par les étudiants, en lien avec leurs intérêts et leur expérience de vie.
- La démocratie, qui favorise l'engagement actif des élèves dans le processus éducatif et encourage la prise de décision démocratique.
- La réflexion critique, qui encourage les étudiants à analyser et à évaluer de manière critique les informations qu'ils rencontrent, ainsi que leurs propres idées et hypothèses.

- La collaboration, qui permet aux étudiants de travailler ensemble pour résoudre des problèmes, partager des idées et construire des connaissances collectivement.

## VII. Les avantages spécifiques de l'utilisation de l'apprentissage par enquête dans l'analyse des tableaux artistiques

Cette approche permet aux apprenants d'explorer les œuvres d'art de manière effective, de développer des compétences d'observation, de recherche et de pensée critique, ainsi que de construire leur propre interprétation des tableaux. Les tableaux artistiques contiennent de nombreux éléments qui en font des supports riches de savoirs. L'étudiant est ainsi invité à réfléchir à la manière dont il peut tirer profit des nouvelles technologies pédagogiques, telles que la loupe électronique, pour enrichir sa démarche d'enquête et son analyse picturale. L'apprentissage par enquête dans l'analyse des tableaux artistiques offre une approche dynamique et engageante pour les apprenants, leur permettant d'explorer et de comprendre l'art de manière autonome. Cependant, il est essentiel de reconnaître les défis et les limites associés à cette approche. En surmontant ces obstacles, en fournissant des ressources et une guidance appropriée, et en encourageant une diversité d'interprétations, il est possible de maximiser les avantages de l'apprentissage par enquête dans l'analyse des tableaux artistiques.

## VIII. Les étapes de l'apprentissage par enquête dans l'analyse des tableaux artistiques

Les apprenants peuvent commencer par observer attentivement les détails des tableaux, poser des questions sur les éléments qui les intriguent, effectuer des recherches pour obtenir des informations contextuelles, et enfin présenter leurs découvertes et interprétations.



2

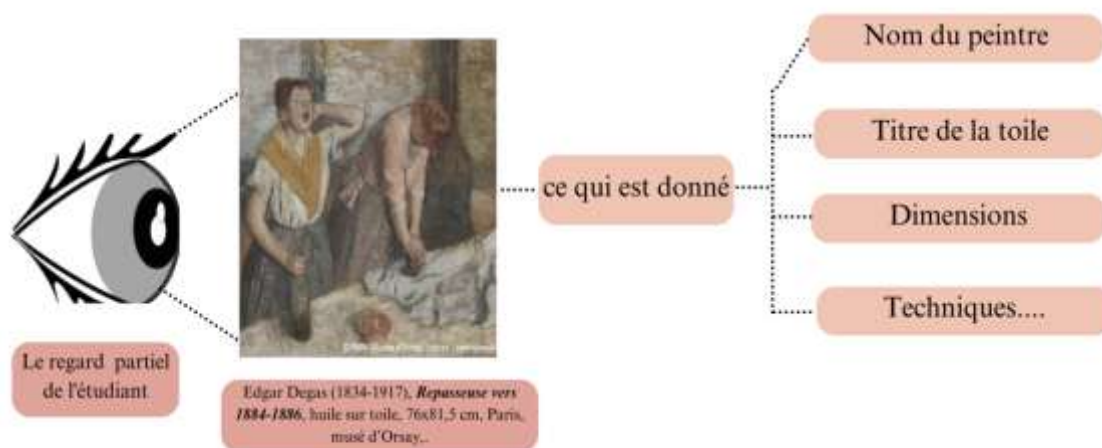
Carte mentale résumant les différentes étapes de l'apprentissage par enquête dans l'analyse des tableaux artistiques

<sup>2</sup> Figure1, effectuée du site Canva, Carte mentale résumant les différentes étapes de l'apprentissage par enquête dans l'analyse des tableaux artistiques

### **IX. La loupe numérique : un outil innovant pour faciliter l'analyse des tableaux artistiques dans une séance d'oral**

Dans cette section, nous examinerons les outils et ressources disponibles qui peuvent faciliter l'apprentissage par enquête dans l'analyse des tableaux artistiques. Il peut s'agir d'applications mobiles, de sites web interactifs, de bases de données en ligne, ou encore de collaborations avec des experts du domaine. Nous présenterons des exemples concrets pour illustrer comment ces outils peuvent être utilisés de manière efficace. Nous choisirons la loupe numérique portable, conçue pour l'analyse des tableaux artistiques, dotée de dispositifs numériques avancés.

Dans cette phase, nous comparerons la vision partielle des étudiants à celle obtenue grâce à un outil numérique plus avancé. Cette comparaison permettra de mettre en évidence le rôle de la nouvelle technologie dans l'innovation et le développement d'un apprentissage réflexif de la peinture.



*Figure 1 : L'observation de la toile sans loupe numérique*



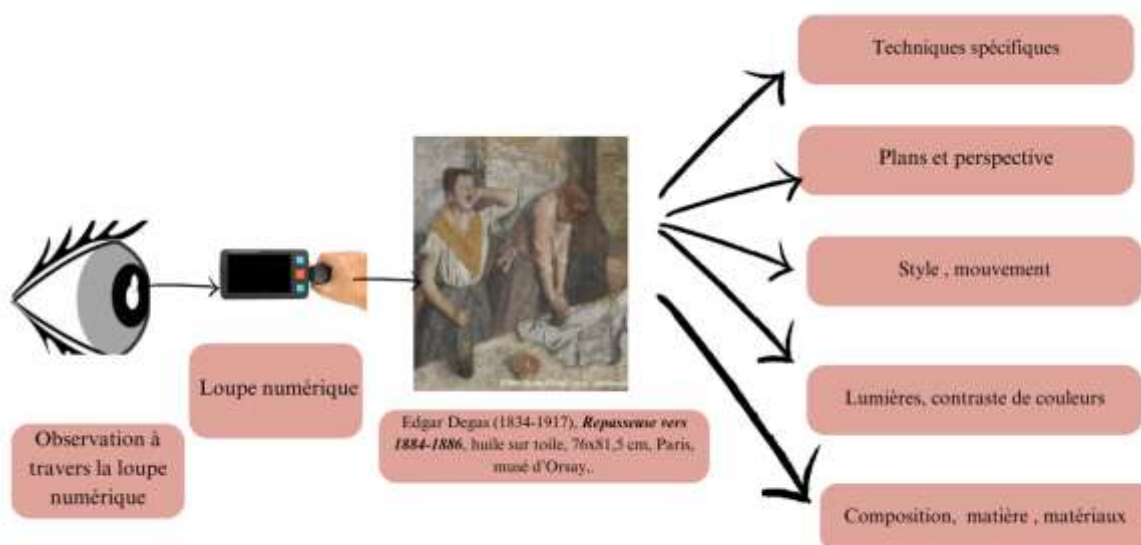


Figure 2 : L'observation de la toile en employant une loupe numérique

Des deux figures nous synthétisons que l'usage de la loupe numérique ouvre plusieurs perspectives devant l'étudiant pour bien analyser le tableau artistique et découvrir selon une enquête qui lui-même emmènera les détails qui répondent à sa problématique. L'outil utilisé fut donc la loupe numérique qui simule l'attention de l'étudiant sur plusieurs détails qui peuvent échapper à son regard partiel dite panoramique. Elle est équipée d'une optique de haute qualité qui permet une visualisation claire et précise des détails de la toile du coup l'étudiant peut facilement zoomer les parties qui répondent à sa problématique. Elle est aussi munie d'un écran intégré qui affiche l'image zoomée de la toile. L'écran peut être de taille variable, allant de quelques pouces à plus grand, selon le modèle de la loupe. Pour une bonne examinassions du détail la loupe numérique peut avoir un éclairage intégré, généralement des LED, pour éclairer uniformément la toile et révéler les détails subtils. Certains modèles proposent des options d'éclairage réglables pour adapter la luminosité à l'environnement. Elle permet de capturer l'image, les afficher en couleurs ou en blanc et noir et parfois même d'ajuster la luminosité et le contraste. Ces fonctionnalités procurent des données qui facilitent l'analyse détaillée de la toile.

#### X. Les défis et les limites

Bien que l'apprentissage par enquête présente de nombreux avantages, il est important de mentionner certains défis et limites. Tout d'abord, l'accès limité aux ressources peut constituer un obstacle pour les apprenants n'ayant pas les moyens financiers d'acquérir des ouvrages spécialisés ou de se rendre dans des bibliothèques spécialisées. De plus, l'apprentissage par enquête nécessite des compétences en recherche, ce qui peut être difficile pour les novices. L'interprétation des tableaux artistiques est également subjective, d'où l'importance de reconnaître et d'encourager la diversité des perspectives. Certains apprenants peuvent aussi avoir besoin de guidance pour structurer leur enquête. Enfin, cette approche demande du temps et des outils numériques, qui peuvent être inaccessibles à certains étudiants ayant des contraintes financières ou de temps.

#### XI. Conclusion

En utilisant des outils numériques tels que la loupe numérique, outil pédagogique maniable et efficace, l'enquête menée par l'étudiant peut être grandement améliorée. La loupe numérique offre une plateforme de données qui stimule un environnement de questionnement approfondi lors de l'examen d'une toile. Cela permet à l'étudiant de devenir plus autonome, réflexif et capable de relever des défis grâce à l'enquête et à l'expérience.

### **Bibliographie**

- [1]. Aline Wiame, L'art comme expérience et la pragmatique du spectateur, entre performance et philosophique, Tangence (en ligne), 108 /2015, mis en ligne le 01 septembre 2016, URL : <http://journals.openedition.org/tangence/968>
- [2]. Marc BOUTET Expérience et projet : la pensée de Dewey traduite en action pédagogique 2016 Université de Sherbrooke 2500 boul. de l'Université Sherbrooke (Québec) J1K 2R1 [Marc.Boutet@USherbrooke.ca](mailto:Marc.Boutet@USherbrooke.ca)
- [3]. Mohamed Amine M'BARKI Innovation pédagogique : une nouvelle approche d'apprentissage d'évaluation des projets d'applications et de recherches, The Journal of Quality in Education 2015 Professeur d'enseignement supérieur à l'Université Abdelmalek Essâadi Ecole Nationale de Commerce et de Gestion-Tanger
- [4]. Khalid AHAJI L'évolution de l'innovation pédagogique dans le Système Éducatif Marocain Revue Marocaine d'évaluation et de la recherche éducative RMERE 2021. Professeur Habilité au Centre d'Orientation et de Planification de L'Education. Rabat. Chercheur associé au Laboratoire Education et Dynamique Sociale. Faculté des Sciences de l'Education. Rabat
- [5]. Kurbonova Barchinoy Mirzahamdamovna Use of innovative educational technologies in fine arts classes of higher education institutions, European journal of Humanities and Educational Advancements 2021 vol.2 No.4.

### **Tableau artistique**

Edgar Degas (1834-1917), *Repasseuse vers 1884-1886*, huile sur toile, 76x81,5 cm, Paris, musée d'Orsay, Legs du comte Isaac de Ramonde, 1911