

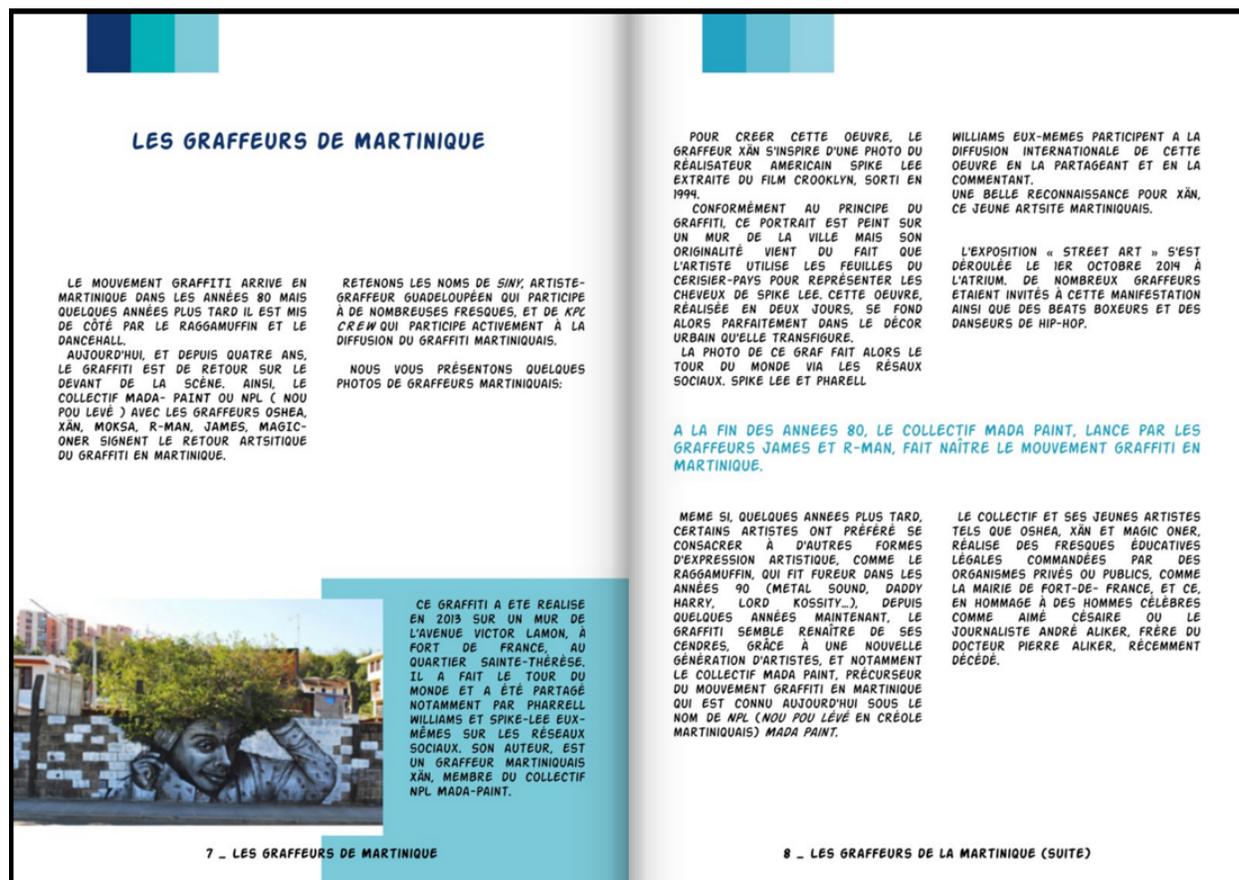


# Retour d'expérience

## Osons Innover

**Un web magazine sur l'actualité artistique et  
culturelle des Caraïbes**

# Un web magazine pour promouvoir l'art de la région



Magazine culturel n°1 réalisé par des élèves du Collège du Morne des Esses (Martinique) - Janvier 2015

## Points clés

- **Nom du projet :** [Web Magazine](#)
- **Projet pédagogique :** Sensibiliser les élèves à l'art pour développer leur sens critique
- **Objectifs pédagogiques :** Compétences en TICE, autonomie, rédaction, interprétation d'œuvres d'art
- **Responsable du projet :** Mme Mélanie Torres, professeur de français
- **Date du projet :** Février 2015 à juin 2015
- **Établissement :** [Collège du Morne des Esses](#), Sainte-Marie, Académie de Martinique
- **Niveau scolaire :** Collège (4<sup>ème</sup> et 3<sup>ème</sup>)
- **Matière :** Français, Arts Plastiques
- **Outils et ressources numériques :** [Madmagz](#)

Site web : <http://madmagz.com/fr>  
Blog : <http://osonsinnover.education>  
Twitter : [@MadmagzEdu](#)  
Offre : <http://madmagz.com/fr/edu>

# Description

Des élèves de 4ème et 3ème du [Collège du Morne des Esses](#) (Martinique) ont entrepris en début d'année la réalisation d'un magazine en ligne qui traite principalement de l'actualité artistique et culturelle de leur Académie. Le [premier numéro](#) est sorti en janvier 2015 et le troisième est en cours de préparation. Ce projet est en lice pour le [Grand Prix Madmagz 2015 des Projets Pédagogiques Innovants](#). **Votez pour lui en partageant le projet avec le plus grand nombre sur les réseaux sociaux.** Témoignage de Mélanie Torres, professeur de français.



Extrait du numéro 2 : Les élèves du collège ont sélectionné des oeuvres d'art dénonçant la violence

## Contexte et objectifs pédagogiques

### Contexte

Le projet s'inscrit dans le cadre de le programme d'arts plastiques et de français. Suivant le thème du magazine, les élèves doivent effectuer des recherches sur des artistes et leurs œuvres et rédiger quelques articles sur ce qu'ils font dans les deux matières.

## Objectifs

- Acquérir une certaine autonomie avec l'outil informatique
- Améliorer la maîtrise de la langue française
- Développer une curiosité et une sensibilité artistique
- Développer un esprit critique au regard des informations diffusées sur internet

## Acteurs clés du projet

Les élèves et les professeurs de français et d'arts plastiques.

## Étapes clés du projet

Un groupe d'élèves volontaires se réunit deux fois par semaine sur la pause méridienne pour élaborer les différents numéros. Encadrés par un professeur de français et d'arts plastiques, ils choisissent les thèmes, font des recherches pour rédiger leurs articles et mettent en ligne leurs productions. Concrètement, les étapes clés du projet sont :

- la recherche de sujets
- les recherches documentaires
- la rédaction d'articles
- la mise en page et mise en ligne
- la publication du numéro

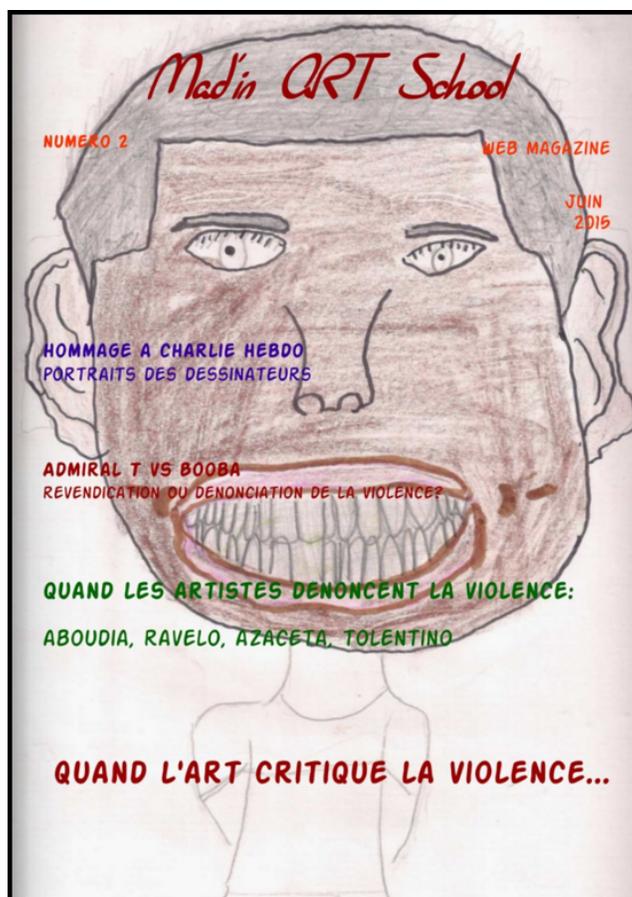
## Projets réalisés

Le [premier numéro](#), publié en février 2015, a pour ambition de faire connaître aux jeunes martiniquais les talents artistiques de la Caraïbe. Les élèves présentent un style artistique, quelques artistes locaux ou nés dans les îles, les réalisations artistiques créées en cours d'Arts Plastiques ou de français et relatent des actualités culturelles.



Mad'in Art School, [numéro 1](#)

Suite aux attentats de janvier, le [numéro 2](#), publié en juin 2015, se penche sur la dénonciation de la violence à travers l'art. Les élèves ont pour cela choisi plusieurs artistes, qu'ils soient musiciens, sculpteurs, photographes, peintres ou écrivains, qui, par leurs œuvres, critiquent la violence.



Mad'in Art School, [numéro 2](#)

## Principaux apports du projet

- Acquisition de l'autonomie, d'une sensibilité et une curiosité artistique
- Renforcement de l'estime de soi
- Réconciliation avec l'école
- Renforcement de la motivation dans le travail scolaire

---

### A propos d'Osons Innover :

[Osons Innover](#) est un site proposé par [Madmagz](#) sur la pédagogie de projet et le numérique. Les professeurs y trouveront des retours d'expérience sur des projets pédagogiques innovants ayant impliqué l'usage du numérique. Les témoignages sont classés par niveau scolaire, matière et objectif pédagogique.