

**Ersilia** : est une plateforme collaborative d'éducation à l'image pour les jeunes, les enseignants et les artistes.

### S'approprier des ressources



### Décoder des images



### Concevoir des activités



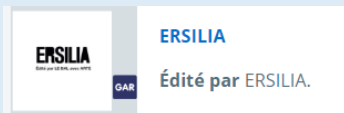
#### Objectifs pour les enseignants :

- Se former aux enjeux et usages des images aujourd'hui.
- Concevoir des séances ou séquences d'EMI.
- Collaborer en classe ou à distance avec les élèves.
- Suivre et évaluer les élèves.
- Mener des projets pédagogiques autour de l'utilisation des images avec d'autres enseignants.
- Collaborer avec des professionnels invités : artistes, écrivain, urbanistes, journalistes, scientifiques, etc.

#### Objectifs pour les élèves :

- Apprendre à chercher par eux-mêmes des contenus variés.
- Apprendre à porter un regard critique sur l'information, les images et les données et à interpréter ces ressources (compétences du CRCN).
- Apprendre à collaborer, à travailler en réseau.
- Apprendre à gérer des ressources : les archiver, les classer, les hiérarchiser...
- Apprendre à travailler de façon autonome.

Ersilia est accessible via le **médiacentre de l'ENT**. Au préalable, le responsable d'affectation des ressources devra avoir affecté la ressource aux enseignants et aux élèves.



Cette ressource est particulièrement intéressante dans le cadre des :

- enseignements pratiques interdisciplinaires (EPI),
- des parcours d'éducation artistique et culturelle (PEAC),
- des ateliers d'éducation aux médias et à l'information,
- De l'EMC, de l'histoire, des arts ...

ERSILIA



**Explorer**

Approfondir

Expérimenter

S'inspirer

Rechercher

En cliquant sur **Explorer**, vous accédez à l'intégralité des images disponibles sur la plateforme.

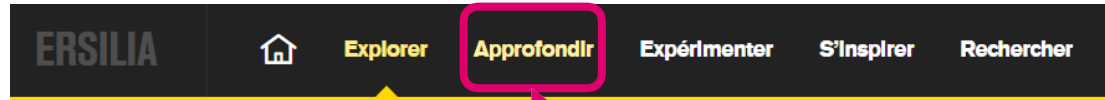


Cliquez sur l'image pour découvrir toutes les informations la concernant : source, auteur, titre, contexte ...

Lien vers d'autres ressources de la plateforme sur le même thème ou vers un site externe en lien avec l'œuvre.

En cliquant sur « Épingler », vous pouvez ajouter l'image à une **collection** existante ou à une nouvelle collection (saisissez le nom de celle-ci dans la case « Nouvelle collection »).

Retrouvez toutes les images épinglées en cliquant sur la flèche en haut à droite puis sur « Mes collections ».



En cliquant sur **Approfondir**, vous pourrez approfondir le contexte des images.

### Approfondir

Contextualisez les ressources grâce aux contenus ERSILIA

Il est possible de filtrer les ressources en cliquant sur l'un des onglets proposés.



Un **parcours** est un ensemble de ressources didactisées sur un thème particulier ou sur une technique particulière. Dans ces parcours sont proposées des pistes d'exploitation et de questionnement.

Exemples de parcours :

- ART – Comment lire un paysage ?
- EMI - Information ou manipulation ? #film
- SOCIÉTÉ - La société de consommation : un modèle à poursuivre ?
- Décrire une image / Lumière sur une tragédie écologique...




Pour chaque parcours, une présentation permet de découvrir le contenu et les objectifs. Elle précise notamment le niveau (collège ou lycée), les disciplines particulièrement concernées et indique si les ressources sont en langues étrangères.

## Suivre un parcours / SOCIÉTÉ - Artistes engagés

S'engager, pourquoi ? Comment, dans quel cadre et pour quelle portée ? Si ces questions se posent pour tout individu, elles impactent également avec force le champ de l'art. Créer puis offrir aux regards, c'est s'inscrire dans une histoire pour que d'autres s'en emparent et la prolongent. Les 5 propositions qui rythment ce parcours mettent en lumière des prises de position fortes sur des sujets contemporains qui touchent au politique, au social, à l'intime. Elles ont également en commun un travail de série dans lequel la répétition du sujet vient affirmer un point de vue. Les protocoles d'analyse et de création proposés aux lycéens leur permettent de prendre conscience de l'importance des choix esthétiques et formels qui construisent la dimension artistique de l'engagement critique. Ce parcours est destiné aux enseignants de toutes disciplines (anglais requis), en lycées.

Démarrer >

Suivre un parcours / SOCIÉTÉ - Artistes engagés < 1 sur 5 >



## Une photographie « sans style » pour critiquer la banalité

Le photographe américain Ed Ruscha s'intéresse dans les années 1960 aux « curiosités culturelles » (entretien accessible depuis le lien [tentative d'ajoutement du style](#), dans le 3e paragraphe de la clé d'analyse). Photographier en série des stations d'essence, des parkings, des piscines devient un moyen de s'opposer aux critères valorisés par le monde de l'art (notamment le style de l'artiste) tout en révélant les conséquences banalisées du système politique et économique américain.

**1**

*Création* / Après avoir choisi une « curiosité culturelle » propre à votre environnement quotidien, réalisez une série photographique en respectant un protocole d'enregistrement le plus neutre possible.

**2**

*Observation* /  
Regardez le film [Vidéocartographies : Aïda, Palestine](#) (2008) de Till Roesken.  
Lisez également cette note de Florent Lahache, philosophe et Catherine Jourdan, psychanalyste et artiste, qui explique ce qu'est la [cartographie subjective](#).

*Analyse* /  
Les cartes dessinées dans le film de Till Roeskens nous permettent-elles de saisir l'espace géographique dans lequel vivent les habitants du camp ?  
Quelles informations apportent-elles ?

**2**

*Création* /  
Découvrez les [cartes biographiques](#) de l'artiste Stanley Brouwn.  
Comme lui, seul ou en groupe, placez-vous au coin d'une rue fréquentée, demandez aux passants votre chemin, toujours le même, et dessinez l'itinéraire.  
Comparez ensuite les différents dessins et observez votre ville telle que vous ne l'avez jamais vue !

Chaque image est accompagnée :

- d'éléments de contextualisation parfois complétés par des liens vers des ressources externes (sites de galeries ou de musées, lien vers Google Map pour situer la scène...) **1**
- de propositions d'activités **2** :
  - Observation;
  - Création;
  - Expérimenter;
  - Débat;
  - Écriture;
  - Analyse.

Les parcours sont duplicables et modifiables :

- Suppression d'images;
- Ajout d'images;
- Modification des cartouches accompagnant les images : ajout de textes, modification des consignes...

Il est possible de les télécharger en pdf. **3**

Pour modifier un parcours il faut d'abord le dupliquer. Pour cela, lorsque vous entrez dans un parcours, cliquez sur dupliquer **4** ou rendez vous sur la dernière ressource : une fenêtre s'ouvre et vous propose de dupliquer le parcours. **5**



Vous êtes arrivé au bout du parcours

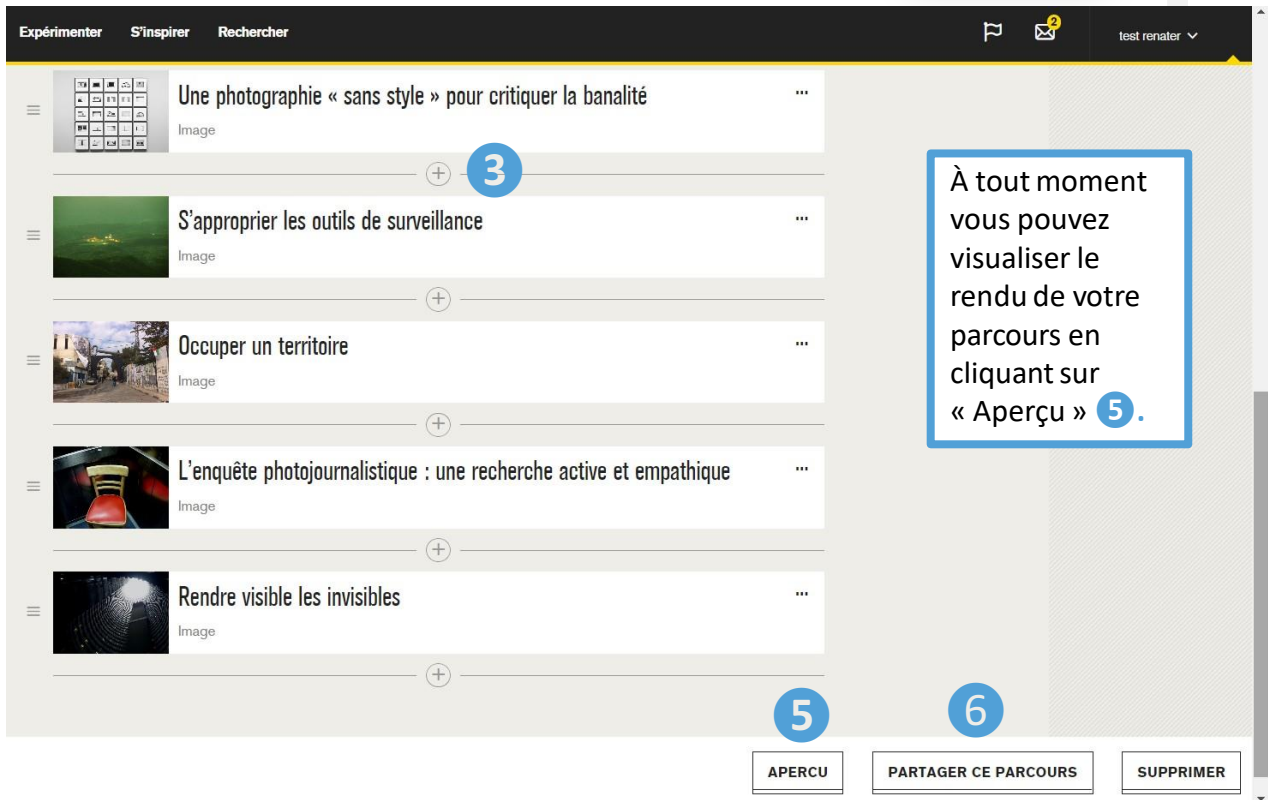
Suivre un parcours / SOCIÉTÉ - Artistes engagés

Vous avez apprécié ce parcours ? Vous pouvez le dupliquer, le modifier, le compléter à votre guise et le partager à votre réseau.

**5** DUPLIQUER LE PARCOURS

Pour modifier un parcours, cliquez sur le menu **1** puis sur « Mes parcours » **2** et sélectionnez celui que vous voulez modifier. Vous avez alors accès à toutes les composantes du parcours.

Pour ajouter une ressources, cliquez sur le « + » **3** puis sélectionnez l'image souhaitée dans vos collections **4**.



À tout moment vous pouvez visualiser le rendu de votre parcours en cliquant sur « Aperçu » **5**.

Le traitement de la ségrégation / 1 épingles

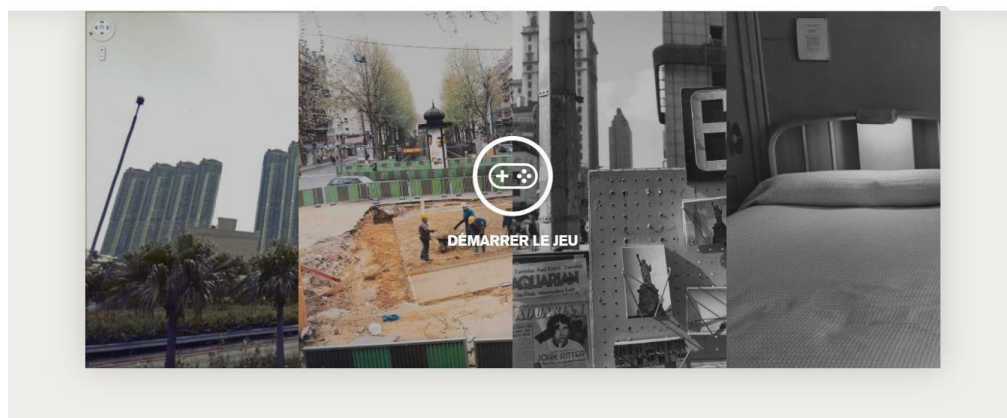
Images historiques / 2 épingles

**4**

**À noter** : il est possible de créer totalement un parcours en cliquant sur « créer un parcours » depuis son espace « Mes parcours ».

Une fois votre parcours finalisé, vous pouvez le partager à votre réseau. Pour cela, cliquez sur « Partager ce parcours » **6** et sélectionnez le ou les groupes avec lesquels vous voulez partager ce parcours.

La section **expérimenter** propose différentes activités qui permettent d'exercer son regard sur les images de manière ludique.



Chaque jeu est accompagné d'un descriptif permettant de comprendre le thème du jeu.

## L'art de l'appropriation

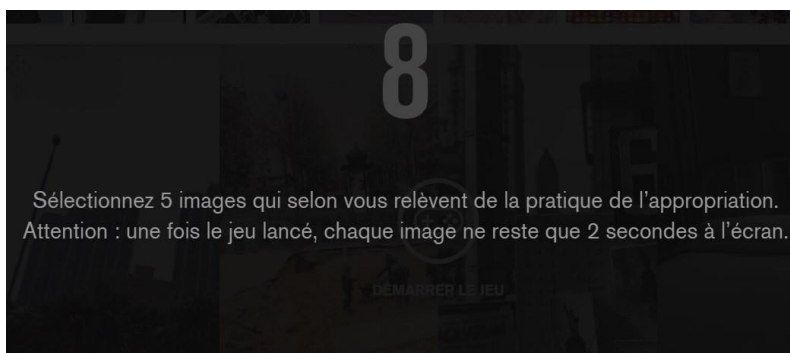
[Épingler](#) [Imprimer](#)

En utilisant des images puisées sur internet, Mishka Henner s'inscrit dans la lignée des artistes appropriationnistes. Ceux-ci emploient des objets, des images déjà existants, les détournent de leur contexte pour créer une composition, un montage, un ready-made, etc. Testez votre regard !

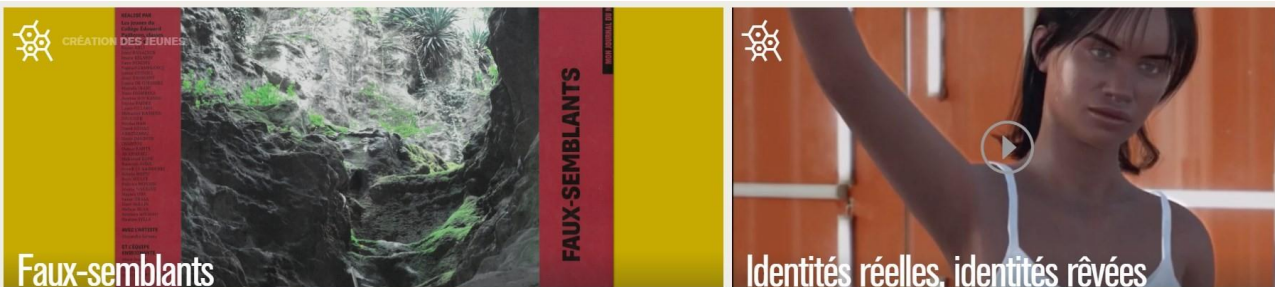
Il y a différents types d'activités :

- Sélection d'images;
- Mise en correspondance de deux images;

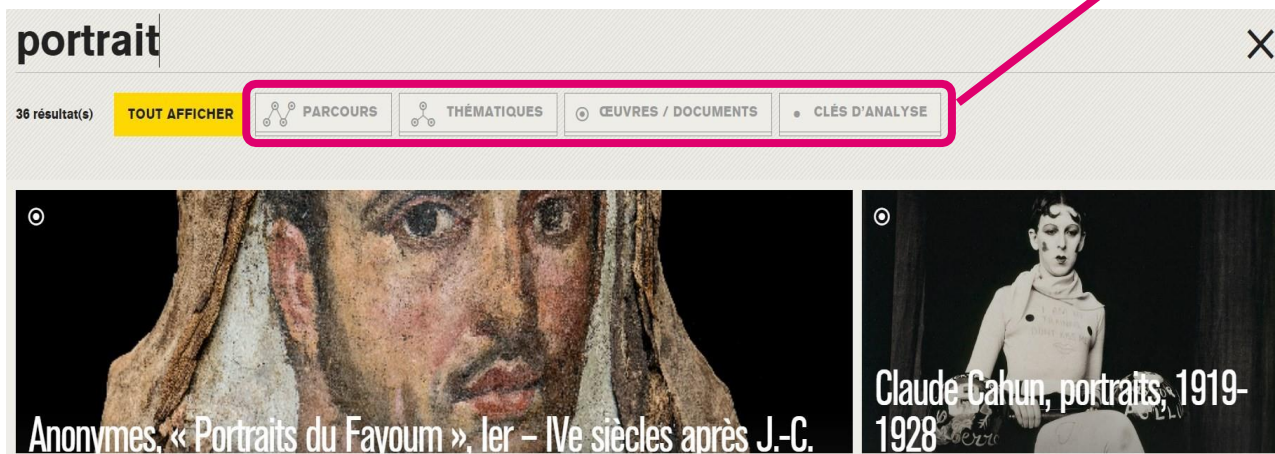
L'élève dispose d'un cadre pour justifier ses choix.



La section **s'inspirer** propose des créations de jeunes artistes, des vidéos de décryptage d'images, des films courts pour découvrir les métiers liés aux arts visuels.



Après avoir lancer une recherche, il est possible d'affiner les résultats en utilisant les filtres.



**Ersilia** permet de paramétrer les notifications que l'on reçoit lorsque les élèves effectuent certaines actions (création d'une collection, sélection d'une ressources dans une collection, publication de résultats).

**Vous êtes informé de l'activité de votre réseau par notifications et sur votre messagerie ERSILIA.**

**Vous pouvez choisir de recevoir ce flux d'activités dans votre boîte email également.**

Un élève rejoint une de mes classes	<input type="radio"/> Non	<input checked="" type="radio"/> Oui
Un élève crée une nouvelle collection	<input checked="" type="radio"/> Non	<input type="radio"/> Oui
Un élève épingle un élément (œuvre ou clé) dans une collection	<input checked="" type="radio"/> Non	<input type="radio"/> Oui
Un élève termine un exercice et publie son résultat	<input checked="" type="radio"/> Non	<input type="radio"/> Oui
ERSILIA publie sa lettre d'information	<input type="radio"/> Non	<input checked="" type="radio"/> Oui

**ENREGISTRER LES MODIFICATIONS**



Cochez les cases "oui" ou "non" en fonction de vos choix et n'oubliez pas d'enregistrer.

Vous recevrez les notifications dans votre boîte mail ERSILIA.

