

Inscription du numérique dans les enseignements et ses occurrences en Arts Plastiques

Cycles 2 et 3: sensibilisation progressive à la création avec des outils et appareils numériques simples, notamment au service de la production et de la transformation des images.

Cycle 4 des approfondissements : approche plus spécifique des évolutions des arts plastiques à l'ère du numérique.

CYCLE 3

Grande question du programme :

La représentation plastique et les dispositifs de présentation

La mise en regard et en espace : ses modalités (présence ou absence du cadre, du socle, du piédestal...), ses contextes (l'espace quotidien privé ou public, l'écran individuel ou collectif, la vitrine, le musée...), l'exploration des présentations des productions plastiques et des œuvres (lieux : salle d'exposition, installation, in situ, l'intégration dans des espaces existants...).

Ex Utilisation de l'appareil photographique ou de la caméra, notamment numériques, pour produire des images ; intervention sur les images déjà existantes pour en modifier le sens entre autres par les possibilités des outils numériques.

Le numérique, élément essentiel de la Réforme

- En tant que processus et matériau artistiques.
- En dialogue avec les pratiques traditionnelles
- Expérimentant les métissages art /technologies
- Exploitant les nouveaux supports.

CYCLE 4

VOLET 1 : SPÉCIFICITÉS:

- supports numériques comme langage de communication
- identité numérique / droits et devoirs
- créativité

AVERTISSEMENT POUR LES ARTS PLASTIQUES

- Le numérique est utilisé dans une intention artistique comme technique, instrument, matériau.
- Pas d'usage poussé de logiciels de traitement d'images.
- Pas de confusion avec un enseignement d'un art numérique.

C4 - LE NUMÉRIQUE DANS LES GRANDES QUESTIONS DU PROGRAMME :

a- la représentation. images, réalité et fiction .

—> « La conception, la production et la diffusion de l'œuvre plastique à l'ère du numérique ».

La notion de diffusion, d'intentions v/s codes et outils. (ex: différents modes de repré^o; utilisation; diffusion et analyse.)

b- La matérialité de l'œuvre ; l'objet et l'œuvre

—> « le numérique en tant que processus et matériau artistiques » (ex. les hybridations de techniques, matériaux).

c- l'oeuvre l'espace, l'auteur, le spectateur

—> « Les métissages entre arts plastiques et technologies numériques »

Les métissages entre arts plastiques et technologies numériques : les croisements de champs. (ex. créations plastiques s'hybridant avec des technologies; question du réel/virtuel)

VOLET 2 – CONTRIBUTIONS AU SOCLE COMMUN

- **Domaine 3. La formation de la personne et du citoyen.**

le numérique entre par "L'éducation aux médias et à l'information initie à des notions comme celles d'identité et de trace numériques dont la maîtrise sous-tend des pratiques responsables d'information et de communication."

- **Domaine 4. Les systèmes naturels et les systèmes techniques**

Essentiellement en Sciences et en technologies, pour représenter ou concevoir.

- **Domaine 5 Les représentations du monde et l'activité humaine**

" évaluent les effets et la durabilité des innovations, notamment celles liées au numérique. »

VOLET 3 - UN DES QUATRE GRANDS CHAMPS DE PRATIQUES:

Les pratiques de la création artistique numérique.

LES COMPÉTENCES TRAVAILLÉES

Expérimenter, produire, créer. Le numérique fait partie intégrante du travail plastique.

—>Utiliser, explorer, présenter

---> S'exprimer analyser sa pratique, celle de ses pairs; établir une relation avec celle des artistes, s'ouvrir l'altérité

—> Analyser des créations numériques

CROISEMENTS ENTRE ENSEIGNEMENTS.

Ouvert sur de nombreuses thématiques.

Ex. en maths: expérimentation, recherche. Recours à des compétences et des notions d'espace, de perspective, de proportions, de mesures.