

Formation Arts plastiques aux outils numériques.

Il s'agit de deux journées de formation pour se former à la pratique des outils numériques en Arts Plastiques. Il s'agit d'une formation faite PAR des plasticiens POUR des plasticiens.

Déroulé de la formation :

Ce déroulé est donné à titre indicatif et pourra varier légèrement en fonction des formateurs.

1ère Journée

Matinée :

Mise en bouche, 20 mn :

L'objectif de ces deux journées de formation est d'inscrire le numérique dans la pratique des arts plastiques dans une pédagogie spiralaire. Une même notion **et un même logiciel** sont abordés sur les quatre années avec, à chaque fois, davantage de complexité dans la notion.

Présentations de ressources disponibles sur le web.

Dans le vif du sujet, 30 mn :

Trucs, astuces, guide de survie de la salle informatique. Toutes les choses à penser avant de proposer sa séance en salle informatique. De la feuille à scotcher sur la porte indiquant : "4ème 7 : cours en salle informatique", à la réservation de la salle en ligne, en passant par une liste d'identifiants....

Expérimentations, 2 heures :

Présentation d'un logiciel traitant de **l'image fixe** : tel que GIMP, PIXELR, PHOTOPILTRE ou PHOTODEMON

Mise en pratique immédiate : choisir une situation de cours parmi celles proposées, allant du cycle 3 au cycle 4.

Ces situations de cours sont données par des enseignants d'arts plastiques en collège. L'objectif est de mieux comprendre les articulations possibles entre les attentes des programmes et la pratique du numérique en ce qui concerne l'image fixe.

Après-midi :

Expérimentations, 2heures 30 :

Présentation de deux logiciels traitant de **la modélisation 3D**, qu'il soit plutôt dédié à la conception d'espaces [SKETCH UP] ou au modelage de personnages numériques [SCULPT GL]

Mise en pratique immédiate : choisir une situation de cours parmi celles proposées, allant du cycle 3 au cycle 4.

Ces situations de cours sont données par des enseignants d'arts plastiques en collège. L'objectif est de mieux comprendre les articulations possibles entre les attentes des programmes et la pratique du numérique en ce qui concerne la création numérique en 3D.

Bilan de formation, 30 mn

Propositions d'expérimentations des pistes pédagogiques afin de préparer au mieux la deuxième journée.

2ème Journée

Matinée :

Mise en bouche : 1h 30 :

Retours d'expériences de la part des stagiaires sur les mises en place des cours à l'intérieur de leur collège avec leurs classes.

Expérimentations, 1 h 30 :

Présentation de deux logiciels traitant de **l'image animée**, qu'il soit plutôt dédié à la conception d'animation de type "Stop motion" [**Heron Animation**] ou, soyons fous, en ajoutant de l'interactivité ! **Hippani Animator 5**

Mise en pratique immédiate : choisir une situation de cours parmi celles proposées, allant du cycle 3 au cycle 4.

Ces situations de cours sont données par des enseignants d'arts plastiques en collège. L'objectif est de mieux comprendre les articulations possibles entre les attentes des programmes et la pratique du numérique en ce qui concerne l'image animée.

Après-midi :

Elaboration de scénarios, 2heures 30 :

On se réunit en groupes de travail afin d'élaborer des scénarios pédagogiques utilisant les outils numériques.

Bilan de la formation, 30 mn