

Atelier : L'enseignement du numérique

Nom du secrétaire : CD

Autres participants :

MGL	JC	AD
CA		

Programme (extrait du socle) :

CYCLE 4 CONTRIBUTIONS ESSENTIELLES DES DIFFÉRENTS ENSEIGNEMENTS AU SOCLE COMMUN

Domaine 2 / Les méthodes et outils pour apprendre. (page 223)

Le cycle 4 introduit une approche plus spécifique des évolutions des arts plastiques à l'ère du numérique. Toutefois, les apprentissages ne se confondent pas au collège avec un **enseignement isolé d'un art numérique.**

Les professeurs créent les conditions matérielles et didactiques d'un recours au numérique à travers des **outils, des supports, des applications accessibles et des pratiques variées.** Il s'agit de faire appréhender aux élèves le **numérique comme technique, comme instrument, comme matériau qui se manipule et s'interroge dans une intention artistique,** et donc non strictement dans des usages plus poussés des logiciels de traitement des images.

Commande :

→ En vous appuyant sur le **programme disciplinaire du cycle 4**, vous chercherez, dans le second tableau, dans la colonne « questionnements », les points qui pourraient être travaillés par la pratique du numérique :

- ... La création, la matérialité, le statut, la signification des images
- ...Le numérique en tant que processus et matériau artistique.
- ... La ressemblance et le dispositif de représentation : "Le héros"

→ **Descriptif de l'action d'enseignement proposée pour un des points ci-dessus :**

Le héros : la représentation, image, réalité et fiction, ressemblance/écart)

Travail infographique : déformer, transformer, métamorphoser, ajouter, détourner un personnage banal et le placer dans un décor qui le mette en valeur.

En infographie, en partant d'un personnage banal et d'une banque de données d'attributs récoltés sur divers supports (photographies, oeuvres, dessins, extraits de film, plache BD...) ainsi que d'éléments issus de recherches personnelles les élèves sont amenés à créer un héros. Ils le placent ensuite dans un décor de leur choix qui le mette en valeur.