

**Atelier : L'enseignement du numérique**

**Nom du secrétaire : E**

**Autres participants : G.H et J.B**

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 :**

A partir du programme, 3 points qui pourraient être travaillés par la pratique du numérique :

1. La narration visuelle (la représentation ; image, réalité et fiction)
  - Transformation d'un portrait d'un visage en tableau abstrait : Réalisation d'un gif à partir du logiciel Gimp  
Notions numériques abordées : photomontage, image animée
2. La relation du corps à la production artistique (l'oeuvre, l'espace, l'auteur, le spectateur)
  - Chorégraphie de pieds/chaussures : Réalisation d'une video en stop-motion à partir du logiciel Windows Movie Maker  
Notions numériques abordées : Image par image, cadrage, hors-champ
3. Les qualités physiques des matériaux (la matérialité de l'oeuvre ; l'objet et l'oeuvre)
  - La couleur dans tous ses états : réalisation d'une vidéo expérimentale, montage sur Windows Movie Maker  
Notions numériques abordées : Son, rythme et montage

Différents états de la couleur : sous forme de pigments, de résidus, de pâte épaisse, solide, liquide, glacée, dilution dans l'eau

Rythme et montage : accélération et ralenti, fondus, superpositions, effets (négatif, flou, filtres de couleur, ...)