

Atelier : L'enseignement du numérique

Nom du secrétaire : VF

Autres participants :

PL	FR	
VB	GN	
BR		

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 :

1. La ressemblance /La vraisemblance.
2. L'objet comme matériau en art.
3. La présence matérielle de l'œuvre dans l'espace, la présentation de l'œuvre.

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

De l'ordinaire à l'extraordinaire : étonnez-nous !

À partir d'un objet banal du quotidien (ex. : coton-tige, pince à linge,...), étonnez-nous.

1^{ère} étape :

- Temps d'exploration.

Mise en commun – vocabulaire : déformer, morceler, mélanger, multiplier, inverser,...

- Temps de références.

2^{ème} étape :

Réalisation

(L'objet doit être identifiable au moins une fois).