

L'utilisation des TICE en cours d'arts plastiques en collège

Les programmes en vigueur à compter de l'année scolaire 2009 mettent l'accent sur l'utilisation et la pratique du numérique en cours d'arts plastiques. « *L'utilisation des nouvelles technologies dans le processus créateur (création numérique) et dans la découverte du champ artistique (images d'œuvres, d'événements culturels, de musées,...) est importante dans un enseignement actualisé des arts plastiques. Le recours à ces nouveaux outils participe en cela à la maîtrise des techniques usuelles de l'information et de la communication* ». Extrait de l'introduction aux programmes du collège.

Les apprentissages et les compétences citées dans les programmes pointent pour chaque niveau des items directement liés à la pratique et à l'usage des technologies numériques. Les champs des créations photographiques, vidéographiques, cinématographiques et numériques font donc partie intégrante de l'enseignement des arts plastiques.

Dans cette discipline, le recours aux TICE se situe à deux niveaux :

- dans les **dispositifs pédagogiques** avec des **usages par les enseignants**
- dans une **pratique plastique** de la part des **élèves**. A cet égard, les techniques numériques sont des moyens d'expression plastique au même titre que les techniques plus traditionnelles comme la peinture ou la sculpture. Cet aspect rend le recours à ces technologies incontournable.

• Usages et pratique par l'enseignant

Les salles de cours équipées et reliées au réseau permettent aux enseignants :

- de présenter à l'ensemble de la classe les travaux numériques réalisés par les élèves en salle informatique, sur un poste présent dans la salle ou depuis chez eux (puis apportés sur clé USB ou déposés sur un Environnement Numérique de Travail) ;
- d'effectuer leur évaluation et de les noter ;
- de constituer une **banque d'images fixes, animées et vidéos** importantes présentées dans le cadre des cours et diffusées sur le moniteur, souvent relié à un vidéoprojecteur. Auparavant les reproductions d'œuvres montrées étaient restreintes de par leur nombre. Le professeur projetait des diapositives (dispositif coûteux et restrictif). La numérisation des reproductions d'œuvres permet d'une part de multiplier les œuvres présentées aux élèves, et d'autre part d'actualiser régulièrement le fonds et ainsi de les adapter à la question traitée en cours ;
- de répondre spontanée à un complément d'informations lors d'une séance, grâce aux ressources présentes sur Internet. Par exemple, lorsqu'un élève fait référence à une œuvre, l'enseignant peut lui montrer cette œuvre alors même qu'elle n'était pas prévue dans son scénario pédagogique.

Certains enseignants utilisent la caméra numérique et filment en continu des images se trouvant dans des ouvrages qu'ils diffusent sur le moniteur ou sur un grand écran si ceux-ci ont à disposition un vidéoprojecteur. Certains établissements en ayant acquis un transportable les laissent à disposition des enseignants de toutes les disciplines.

L'utilisation de la tablette graphique commence également à se développer. Elle permet aux enseignants de retravailler les reproductions d'œuvres de manière plus efficace et plus précise. Elle est également adaptée au traitement d'images numériques réalisées par les élèves.

La mise en réseau du poste de la salle d'arts plastique permet de **visiter des sites** d'institutions culturelles (musées et centres d'art) et présenter leurs collections ainsi que des sites officiels d'artistes contemporains.

Les visites virtuelles en ligne permettent d'illustrer les séquences consacrées à l'enseignement du fait architectural. Elle rend compte de façon efficace de la conception de certains édifices exemplaires ou singuliers.

Les **Environnements Numériques de Travail** qui se développent, permettent également à l'enseignant d'arts plastiques de proposer à ses élèves des ressources toujours accessibles (les documents projetés en classe peuvent être revus par les élèves, de chez eux, grâce aux espaces de partage).

- **Usages et pratique par les élèves**

Dans le cadre de **l'initiation à la photographie**, l'appareil photo numérique offre des opportunités de faire manipuler tous les élèves de toutes les classes. Ceci ne fut pas le cas avec l'utilisation de l'argentique qui avait un coût élevé de par l'achat de la pellicule, la nécessité du traitement chimique, de par les paramètres techniques que l'élève ne maîtrisait pas et de par le temps d'attente du développement. Les professeurs peuvent enfin aborder les questions propres à la photographie par la manipulation : la composition, le cadrage, la prise de vue et les effets de lumière. Ces images sont immédiatement transférables en réseau (intranet de l'établissement ou sur un environnement numérique de travail), si la salle est équipée d'un poste. De plus, cet outil permet également de garder une trace des réalisations éphémères et de faciliter ainsi l'évaluation.

Les élèves utilisent également la **vidéo** comme moyen d'expression plastique. Cette pratique encore peu répandue devrait prendre une ampleur plus importante devant la facilité de manipulation et de traitement qu'offrent les appareils photo-vidéo numériques, les téléphones portables ou les webcams ainsi que les logiciels de traitement vidéo disponibles.

Enfin les professeurs projettent des **analyses d'œuvres, fixes et animées**. À partir d'une reproduction en couleurs, l'outil informatique permet de tracer les grandes lignes, de cerner les masses colorées et d'isoler un élément. Cette méthode permet aux enseignants de familiariser les élèves aux méthodes de lecture et d'analyse d'images.

1. En salle informatique

Les élèves y réalisent des réponses à des sujets. Ils y apprennent à utiliser les outils de base des logiciels de **traitement d'images** (fabrication d'images fixes, animées ou vidéo, manipulation d'images pré-fabriquées).

En réponse au problème du nombre restreint d'ordinateurs, les professeurs d'arts plastiques ont expérimenté des dispositifs de travail. Pendant que certains groupes d'élèves produisent une réponse à un sujet par l'outil informatique, d'autres proposent des réalisations à l'aide d'outils plus traditionnels (crayon, ciseau, colle,...) qu'ils effectuent sur les tables libres. Les semaines suivantes, leurs rôles sont alternés. Les logiciels de traitement d'images utilisés sont libres et gratuits permettant ainsi aux élèves de les installer chez eux et d'y poursuivre l'exercice commencé en classe. Ces logiciels sont répertoriés sur le site disciplinaire et accompagnés de didacticiels.

Certains enseignants veillent à proposer des exercices permettant de familiariser les élèves avec le scanner et la retouche des images produites à l'aide de l'appareil photo numérique.

Le **traitement d'images de synthèse en 3D** est également possible avec un logiciel gratuit et accessible dès le collège. Ce logiciel (Google Sketchup) permet d'aborder des questions relatives au fait architectural, à l'urbanisme, à la gestion de l'espace et de ses proportions.

Enfin, certaines séances en salle informatique sont consacrées à la recherche d'artistes ou d'œuvres sur le réseau internet.

L'ensemble de ces expériences et de ces acquis permet aux professeurs d'arts plastiques de participer à l'évaluation des items du **B2I niveau collège** et du **Socle Commun de Connaissances et de Compétences**.

Certains collègues ont constitué sur le **site d'établissement des galeries virtuelles, des sites ou blogs disciplinaires** permettant de valoriser les travaux des élèves et de présenter les expériences menées dans le cadre de leurs enseignements.

Enfin, les rencontres avec les enseignants lors des réunions disciplinaires de bassin ainsi que leurs demandes d'inscriptions aux formations dénotent la volonté des professeurs d'arts plastiques à utiliser les outils numériques et informatiques. Ils en ont compris l'intérêt et la nécessité à participer à la formation de leurs élèves autant en collège qu'en lycée.

Sandra GOLDSTEIN – IA-IPR d'arts plastiques