

ARTS PLASTIQUES ET TICE

RECOMMANDATIONS CONCERNANT LES ÉQUIPEMENTS TICE EN COLLÈGE INSPECTION PÉDAGOGIQUE D'ARTS PLASTIQUES

A – Objectifs : Programmes du collège BO spécial N°6 du 28 août 2008

L'enseignement des arts plastiques au collège concourt à la construction de la personnalité comme à la formation d'un citoyen conscient, autonome et exerçant sa responsabilité vis-à-vis des faits artistiques. Articulant approches pratiques et culturelles il procure aux élèves les repères culturels nécessaires pour contribuer à la vie sociale. Il vise à développer chez les élèves des capacités d'expression, et de réflexion dans une pratique ouverte aux questions relatives à l'art du passé autant qu'à l'art contemporain. Il donne aux élèves les moyens de révéler leurs aptitudes, de les exercer de manière maîtrisée, d'affirmer leurs choix plastiques, d'enrichir leur connaissance du champ artistique, d'entretenir des relations fructueuses entre leur production et ce champ de référence. Il a pour dessein de leur permettre d'accéder progressivement à une relative autonomie dans leur pratique et à une compréhension de la démarche artistique dans sa diversité et sa complexité.

L'utilisation des nouvelles technologies dans le processus créateur (création numérique) et dans la découverte du champ artistique (images d'œuvres, d'évènements culturels, de musées, etc.) prend une place importante dans un enseignement actualisé des arts plastiques.

B- Niveaux et problématiques d'enseignement

- **Nombre d'heures d'enseignement** : 1h obligatoire pour chacun des 4 niveaux du collège
- **Deux composantes fondamentales** : pratique et culture artistiques
 - **Pratique artistique** : champ des pratiques bidimensionnelles, tridimensionnelles, créations photographiques¹ et cinématographiques², analogiques et numériques³.
 - **Culture artistique** : le choix des œuvres et la fréquentation des lieux artistiques sont déterminants pour la pratique et la culture de l'élève ; l'histoire des arts participe à la formation des élèves adolescents et à l'élaboration de leurs repères culturels
- **Le programme** est organisé autour de trois axes majeurs de travail : l'objet, l'image et l'espace :
 - - en 6ème : l'objet et l'œuvre
 - - en 5ème : Images, œuvre et fiction
 - - en 4ème : images, œuvres et réalité
 - - en 3ème : l'espace, l'œuvre et le spectateur

C- compétences artistiques attendues

- Pour la **composante pratique**, les élèves seront capables de :
 - maîtriser des savoirs et des savoir-faire préparant l'émergence d'une expression plastique ;
 - posséder les moyens pour une expression personnelle épanouie et diversifiée dont l'exigence artistique est perceptible.
- Pour la **composante culturelle**, les élèves seront capables de :
 - posséder les connaissances nécessaires pour identifier et situer dans le temps les œuvres d'art ;
 - être ouvert à la pluralité des expressions dans la diversité de leurs périodes et de leurs lieux

¹ La photographie peut être sujet de manipulations (découpage, collage, montage, traitement numérique) modifiant son rapport au réel et contribuant à lui accorder un statut artistique.

² Le cinéma et la vidéo construisent du temps et de la narration par l'enchaînement d'images et de sons. Les élèves s'exerceront à l'élaboration de petites séquences.

³ Le numérique : les technologies numériques sont inscrites dans la démarche usuelle de nombreux artistes, d'architectes et de créateurs œuvrant au croisement des arts. Elles renouvellent les pratiques artistiques. Le numérique complète naturellement la gamme des outils traditionnels. Dans le champ des arts plastiques, l'appropriation artistique du numérique suscite de nouvelles questions, renouvelle ou met en perspective les codes fondamentaux de la création d'images.

- Pour la **composante méthodologique**, les élèves seront capables de :
 - utiliser quelques outils d'analyse afin de comprendre le sens des œuvres plastiques, des œuvres architecturales et celui des images de toutes natures, qu'elles soient de statuts artistique ou non artistique ;
 - structurer et réinvestir leur expérience du monde visuel et de ses représentations symboliques.
- Pour la **composante comportementale**, les élèves seront capables de :
 - accéder à l'autonomie dans leur jugement esthétique ;
 - être ouverts à l'altérité et responsables devant le patrimoine artistique.

C- Préconisations

Dans le domaine de l'image, le professeur choisit les situations diversifiées qui permettent aux élèves de fabriquer et d'identifier différents types d'image (nature et statut) dans leurs rapports à la fiction, au réel et aux œuvres. La salle d'arts plastiques doit faciliter la mise en œuvre de ces **pratiques diversifiées**.

L'infographie est utilisée :

- comme ressource pédagogique pour analyser de manière interactive avec les élèves des reproductions d'œuvre, tant patrimoniales que contemporaines, (images d'œuvres, d'architectures, de performance, de séquences filmiques, etc.), pour expérimenter de façon sensible l'espace des œuvres, pour mettre en rapport les œuvres avec les réalisations des élèves, pour travailler en simulation des questions liées, par exemple, à la représentation de l'espace, au dessin, etc.
- comme médium de création pour faire produire à l'élève ses propres images, recherches, traces, etc.

Compétence numérique (fin de 3^{ème}) :

- les élèves ont acquis une compétence numérique qui leur permet de mettre en œuvre les matériels et différents logiciels à des fins de création, d'exposition, de présentation, d'exploiter Internet de manière critique, de diffuser et publier des données.

D- Équipements

- **Fonds de documentation**

Matériel de base

- Livres d'histoire générale de l'art et des domaines artistiques (peinture, photographie, sculpture, architecture etc.) ;
- CD-Rom de Musées nationaux et Centres d'Art ;
- Livres et CD-Rom concernant les pratiques artistiques numériques.

Matériel complémentaire éventuel

- Catalogues d'exposition ;
- Monographies d'artistes ;
- Livres et DVD concernant la photographie et la vidéo ;
- Livres et catalogues sur l'histoire de l'architecture ;

Budget estimé à 2 000 €

- **Équipement spécifique à la salle d'arts plastiques : vidéo et photo**

- Un lecteur DVD propre à la salle d'arts plastiques, avec un téléviseur grand écran, de qualité, présenté dans un meuble mobile (à défaut d'un système de vidéoprojection relié à l'ordinateur) ;
- Pieds pour appareils photo et caméscope numériques ;
- Une armoire ;
- Un meuble de rangement à feuilles, classement horizontal, pour format 128 x 95 cm (tiroirs et piétement 140 x 100 cm) ;
- Deux porte-cartons à dessin ; 2 à 3 chevalets ;
- Dix plans de travail (grandes tables blanches hautes) avec 25 tabourets hauts ;
- Meubles de rangement des volumes, étagères.

- **Matériel informatique**

- **Matériel de base**

- 2 PC connectés au réseau de l'établissement avec écran de 19 pouces ;
- 4 à 6 tablettes graphiques format minimum A6.

- **Caractéristiques minimum des PC multimédia**

- Pentium *dualcore*
- Mémoire vive/ *3Go*
- Disque dur/ *500 go*
- Mémoire vidéo dédié (*512 Mo*)
- Carte graphique ATI Radéon ou Geforce

- une imprimante A3 couleur ;
- 1 vidéoprojecteur suspendu + écran avec PC portable ;
- 1 Multifonction (imprimante, scanner, copieur) ;
- 1 Clé USB 4 Go ;
- 1 disque dur externe 500 Go 2.5" ;
- 1 Appareil photo numérique 10 millions de pixels ;
- 1 caméscope numérique (mini DV, carte mémoire, disque dur) avec pied et éclairage mobile (2 lampes) ;
- 2 lampes (mandarine).

- **Matériel complémentaire éventuel**

- 1 Mac équipé imovie pour le montage vidéo uniquement.

- **Logiciels et formats préconisés en fonction des activités**

- **Lecture Audio vidéo** : Quick Time, Real Player, VLC, K Lite codec pack
- **Création vidéo** : Windows movie maker, Ulead Media Studio, Pinnacle
- **Animation numérique** : The Gimp, Movie Maker, Open office, Player Flash 8
- **Création image numérique fixe** : The Gimp, Art weaver, Photofiltre
- **Visionneuse images fixes / animées** : Xnview (tous formats)
- **Travail du son** : Audacity