

# Parcours Arts plastiques – Cycle 4

## Descriptif

Parcours multi-compétences évaluant les composantes “numériques” du programme d’arts plastiques. Il contient 19 sujets et a une durée approximative de 40 min. Ce parcours, élaboré de manière collaborative, a vocation à évoluer en fonction de vos retours. N’hésitez pas à nous faire part de vos commentaires et suggestions sur [communaute.pix.fr](https://communaute.pix.fr)

## Lien programmes

L’enseignement d’arts plastiques couvre l’ensemble des domaines artistiques se rapportant aux formes : peinture, sculpture, dessin, photographie, vidéo, nouveaux modes de production des images...

Les élèves explorent la pluralité des démarches et la diversité des œuvres à partir de quatre grands champs de pratiques : les pratiques bidimensionnelles, les pratiques tridimensionnelles, les pratiques artistiques de l’image fixe et animée, les pratiques de la création artistique numérique.

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.

## Compétences travaillées

### **Explorer, produire, créer :**

- Recourir à des outils numériques de captation et de réalisation à des fins de création artistique.
- Explorer l’ensemble des champs de la pratique plastique et leurs hybridations, notamment avec les pratiques numériques.
- Prendre en compte les conditions de la réception de sa production dès la démarche de création, en prêtant attention aux modalités de sa présentation, y compris numérique.

### **S’exprimer, analyser sa pratiques, celle des pairs ; établir une relation avec celle des artistes, s’ouvrir à l’altérité :**

- Porter un regard curieux et avisé sur son environnement artistique et culturel, proche et lointain, notamment sur la diversité des images fixes et animées, analogiques et numériques.

# Sujets Pix traités

## 1.1 Mener une recherche et une veille d'information

Recherche sur le web	Utiliser un moteur de recherche
Service en ligne	Trouver et utiliser un service en ligne (autre qu'un moteur de recherche)

## 1.2 Gérer des données

Fichiers et dossiers	Identifier et localiser un fichier
Taille des fichiers	Connaître et utiliser les unités de mesure des tailles de fichier
Enregistrement	Enregistrer un document

## 2.3 Traiter des données

Edition en ligne d'un document partagé	Connaître les bases de l'édition collaborative d'un document partagé en
Outils d'édition collaborative en ligne	Connaître les outils d'édition collaborative en ligne

## 3.1 Développer des documents textuels

Intégration d'une image dans un texte	Définir la position et la taille d'une image dans un document textuel
---------------------------------------	---

## 3.2 Développer des documents multimédia

Manipulation d'une image vectorielle	Colorer et organiser les éléments d'une image vectorielle
Formats de son et vidéo	Connaître les formats de son et de vidéo
Lecture et qualité d'une vidéo	Savoir lire une vidéo et en identifier la qualité
Outils de retouche d'image	Connaître les outils de retouche d'image et les formats de fichier associés
Manipulation d'un dessin	Modifier un dessin en traçant des lignes et en colorant des zones
Redimensionnement d'une image	Redimensionner une image matricielle

## 3.3 Adapter les documents à leur finalité

Droit d'auteur	Connaître et appliquer le droit d'auteur
Licence d'un document	Réutiliser un document accessible sur le web, conformément à sa licence

## 3.4 Programmer

Codage des couleurs	Connaître et utiliser les systèmes de codage des couleurs (RVB, hexadécimal, ...)
---------------------	---

## 5.2 Construire un environnement numérique

Configuration d'un environnement	Configurer un environnement de travail
Ports informatiques	Connaître les principaux ports des équipements informatiques