

Constats : Avant la mise en œuvre de la création numérique

Pratique pédagogique de l'enseignant

Vérifier le matériel :

- La disponibilité d'un accès permanent ou non aux ordinateurs.
- Une salle informatique ou des postes dans la classe d'Arts plastiques.
- Disponibilité ou non de clés USB via le collègue ou l'élève.

Temps de la pratique / élèves

- Maîtrise ou non des logiciels d'image par les élèves. (Maîtrise, tâtonnement ou initiation ?)
- Temps de pratique dévolu aux élèves.
- Temps pour la verbalisation.
- Restitution des acquis : évaluation, autoévaluation, notation.

Temps de pratique / enseignant

- Formation technique initiale du professeur et temps de manipulation de l'enseignant.
- Transfert des images, des documents.
- Évaluation, restitution des travaux numériques.

Trois idées à l'origine de la création numérique

1. Le questionnement

Se questionner :

Quelle place donner à l'outil informatique ? A quoi cela sert-il ? Pour quel résultat ?

S'interroger :

Sur l'image d'aujourd'hui et les nouvelles pratiques artistiques en rapport avec l'outil numérique. Le travail sans fin (mise en abîme), le repentir (droit à l'erreur), le processus, le rapport virtuel/ réel. La prise en compte de l'accident et du hasard dans l'évolution de leur pratique.

2. Pendant La pratique

- Inventer des situations de classe qui permettent de répondre à la question posée en utilisant différents outils. Donner / permettre le choix à l'élève.
- Autonomie de l'élève, choix de l'outil numérique et / ou des matériaux.
- La dématérialisation de l'image est-elle facilitation du suivi du travail ?
- Une pratique qui privilégie l'hybridation, le collage, le virtuel / le réel.
- Le droit à l'erreur dans le processus de création (copier – coller – calque – tampon).
- La manipulation de l'image (image fixe – image mobile) et sa mise en mouvement.
- Réflexion sur ce qu'est une œuvre, une rencontre facilitée avec une œuvre virtuelle.
- Une pratique minimale fait-elle œuvre pour l'élève? (Le temps et le travail concret diversement convoqués).
- Prise de conscience de l'outil virtuel (couleur – lumière – matière) en opposition à la matérialité de l'image et de l'œuvre.

3. Rencontre avec les œuvres

- Induire une pratique qui sollicite la réflexion, la confrontation et l'analyse d'œuvre (ouverture d'esprit).
- Afin de questionner les références culturelles de l'élève trop souvent orientées vers une pratique du jeu vidéo.

Conclusion

Prendre en compte la pluralité des pratiques plastiques afin de garder une pluralité des réponses.
Confronter la réalisation de l'élève, l'œuvre originale et sa reproduction.