



[CLG] Arts plastiques – cycle 4

Version du 28 juillet 2022

Ceci est un document de travail. Il évolue régulièrement. Sa diffusion est restreinte et son usage limité aux utilisateurs de Pix Orga dans le cadre de la mise en oeuvre de l'accompagnement de leurs publics.

Information et données

1.1 Mener une recherche et une veille d'information

Mener une recherche	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

Caractériser les fichiers	Fichiers et dossiers	Identifier et localiser un fichier
Connaître les unités de mesure et les supports	Taille des fichiers	Connaître et utiliser les unités de mesure des tailles de fichier
Stocker, organiser et retrouver	Enregistrement	Enregistrer un document

2.3 Collaborer

Collaboration synchrone

Edition en ligne d'un document partagé

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

Outils d'édition collaborative en ligne

Connaître les outils d'édition collaborative en ligne

Création de contenu

3.1 Développer des documents textuels

Traitement de texte	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 multimedia

Dessiner (vectorielle)	Manipulation d'une image vectorielle	Colorer et organiser les éléments d'une image vectorielle
Manipuler un son ou une vidéo	Formats de son et vidéo	Connaître les extensions des formats de fichiers son et vidéo
	Lecture et montage d'une vidéo	Lire et monter une vidéo
Modifier une image (matricielle)	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, en colorant des zones et en superposant des images
	Couleurs d'une image numérique	Utiliser et paramétrer les couleurs dans une image numérique

3.3 Adapter les documents à leur finalité

Licences et droit d'auteur	Droit d'auteur	Connaître et appliquer les principales règles régissant le droit d'auteur
	Licence d'un document	Réutiliser un document accessible sur le web en identifiant sa licence et en s'y conformant

3.4 Programmer

Représentation de l'information / des données	Codage des couleurs	Connaître et utiliser les systèmes de codage des couleurs (RVB, hexadécimal, ...)
--	---------------------	---

5.2 Construire un environnement numérique

Système d'exploitation	Paramètres d'affichage	Configurer les paramètres d'affichage d'un ordinateur
Matériel	Ports informatiques	Connaître les principaux ports des équipements informatiques