

PROGRAMME 2018

MATINÉE : 9h30-13h00

- Accueil et organisation
- Ancrages programmes et ressources
- Ateliers (1) et (2)

PAUSE DEJEUNER

APRES-MIDI : 14h-16h30

- Présentation de ressources académiques
- Ateliers (1) et (2)
- Restitution des ateliers

Comment **œuvrer pour/avec** le numérique en Arts plastiques ?

- Comme une technique : **je peux exploiter des logiciels d'images**
- Comme un instrument (outil) : **je peux photographier, filmer, scanner**
- Comme un matériau : **je peux récupérer des claviers, souris, appareils,...**
- Comme un support : **je peux exploiter le vidéoprojecteur**
- Comme un processus : **je peux travailler avec des photocopies**
- Comme une proposition : **je peux confronter techn tradi avec numéri.**
- Comme un contexte : **je peux rebondir sur un projet interdisciplinaire**
- Comme une référence : **je peux explorer/exploiter des œuvres numériques**
- Comme un questionnement, une problématique : **fondant une séquence**
« La figure humaine à l'ère de l'image numérique »

Le numérique en art, des entrées/incitations exploitables

LA MAIN ET LA ROBOTIQUE UNIQUE, SERIEL, SEQUENTIEL, TEMPORALITE PROGRAMMATION ET HASARD

INTERACTIVITE, ŒUVRE PARTICIPATIVE ET COLLABORATIVE LETTRE, CORRESPONDANCE, MAIL

CINEMA ET ANIMATION PALETTE ET TABLETTE PUBLIC AVERTI NEOPHYTE, GEEK INTERNET, WEB ET RESEAUX

REALITE VIRTUELLE IMAGE PICTURALE ET NUMERIQUE MULTIMEDIA ET ORDINATEUR JEUX ELECTRONIQUES

TOILE, ECRAN, ESPACE IMAGE FIXE ET ANIMEE PHOTOGRAPHIE ET NUMERIQUE ART VIDEO, COPY ART, PIXEL ART, ...

DISPOSITIFS, INSTALLATIONS, SCENOGRAPHIE

- Relation nouvelle avec une technique, un médium, un support, un processus
- Relation au réel : nouvelle réalité (virtuelle)
- Relation entre programmation et hasard du geste, de l'oeuvre
- Relation réinterrogée avec le spectateur (place, rôle; interactivité, participatif, collaboratif, conversationnel...)
- Relation entre plusieurs disciplines artistiques (visuelles, sonores, scénographies,...)
- Relation avec une identité culturelle contemporaine : entre art, jeu et divertissement

Alain MURSCHER. IA-IPR d'arts plastiques de l'Académie d'Orléans-Tours.

Des ressources numériques en ligne



<https://view.genial.ly/5a5ba2430ff6fd26503ba540/ressources-numeriques>

COMPOSANTES DU SOCLE <i>Éléments signifiants</i>		Compétences citant <u>explicitement</u> le NUMÉRIQUE Cycles 3 et 4
D1.4	Les langages pour penser et communiquer ; comprendre, s'exprimer en utilisant les langages des arts et du corps	
	Pratiquer des activités physiques sportives et artistiques	Cycle 4 : Explorer l'ensemble des champs de la pratique plastique et leurs hybridations, notamment avec les pratiques numériques
	Pratiquer les arts en mobilisant divers langages artistiques et leurs ressources expressives	Cycle 3 : Représenter le monde environnant ou donner forme à son imaginaire en explorant divers domaines (dessin, collage, modelage, sculpture, photographie, vidéo...) Cycle 4 : Recourir à des outils numériques de captation et de réalisation à des fins de création artistique
D2	Les méthodes et outils pour apprendre	
	Rechercher et traiter l'information et s'initier aux langages des médias	Cycle 3 : Intégrer l'usage des outils informatiques de travail de l'image et de recherche d'information, au service de la pratique plastique
	Mobiliser des outils numériques pour apprendre, échanger, communiquer	Cycle 4 : 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
D5	Les représentations du monde et l'activité humaine	
	Analyser et comprendre les organisations humaines et les représentations du monde	Cycle 4 : 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

Alain MURSCHER. IA-IPR d'arts plastiques de l'Académie d'Orléans-Tours.