



Lettre académique Nancy-Metz Arts plastiques et Numérique

NOVEMBRE 2021 # 4

Interface entre le numérique artistique et la pédagogie cette lettre s'adresse aux enseignants d'arts plastiques. Elle a pour objectif la découverte d'applications et de ressources numériques pour l'enseignement ainsi que l'exploration de l'actualité de l'art contemporain numérique

Pixel Avenue / installation lumineuse interactive / Fred Sapey-Triomphe / Saint-Denis / novembre 2016.

PIX DOMAINE 1 / INFORMATIONS & DONNEES

Chercher/gérer/ traiter

PIX est le service public en ligne pour évaluer, développer et certifier les compétences numériques <https://pix.fr>.

Pour des informations autour de la plateforme PIX et des arts plastiques nous vous renvoyons vers la lettre interface hors-série PIX :

<https://sites.ac-nancy-metz.fr/arts-plastiques/lettres-ian/>

Cette lettre vous propose des ressources articulant les compétences disciplinaires en arts plastiques du cycle 3 au cycle terminal et les compétences numériques du domaine 1 de PIX.

[Les compétences évaluées par Pix | Pix](#)

PIX / Documentation/étapes/plateformes/accès/parcours

Philippe Lacurie (Philippe.Lacurie@ac-nancy-metz.fr), notre collègue ambassadeur PIX de l'académie a mis en ligne sur l'ENT un support de formation dans lequel vous trouverez les réponses à vos interrogations :

Comment accéder à la documentation PIX ?

Les grandes étapes de l'année scolaire 21/22

Les plateformes :

PIX(autoévaluation) /ORGA (positionnement avec suivi pédagogique) /CERTIF (certification officielle)

Les accès prof/élèves

Les parcours 2021

La certification



https://ac-nancy-metz.monbureaunumerique.fr/rubrique-mere/pix-certification-des-competences-numeriques/sg.do?PROC=DOSSIER_PARTAGE&ACTION=LISTER_CONTENUS_DOSSIER&ID_DOSSIER_PARTAGE=446

11 / Mener une recherche et une veille d'informations

Mener une recherche et une veille d'information pour répondre à un besoin d'information et se tenir au courant de l'actualité d'un sujet (avec un moteur de recherche, au sein d'un réseau social, par abonnement à des flux ou des lettres d'information, ou tout autre moyen).

THÉMATIQUES ASSOCIÉES

Web et navigation ; Moteur de recherche et requête ; Veille d'information, flux et curation ; Evaluation de l'information ; Source et citation ; Gouvernance d'internet et ouverture du web ; Abondance de l'information, filtrage et personnalisation ; Recul critique face à l'information et aux médias ; Droit d'auteur

Niveaux de maîtrise des compétences numériques et repères pour enseigner

Niveau 1 • Lire et repérer des informations sur un support numérique • Effectuer une recherche simple en ligne en utilisant un moteur de recherche

Niveau 2 • Reformuler sa requête en modifiant les mots-clés pour obtenir de meilleurs résultats • Questionner la fiabilité et la pertinence des sources

Niveau 3 • Effectuer une recherche dans des environnements numériques divers • Expliquer sa stratégie de recherche • Connaître les principaux critères permettant d'évaluer la fiabilité et la pertinence de diverses sources

Niveau 4 • Construire une stratégie de recherche en fonction de ses besoins et de ses centres d'intérêt • Utiliser des options de recherche avancées pour obtenir les meilleurs résultats • Évaluer la fiabilité et la pertinence de diverses sources

Niveau 5 • Constituer une documentation sur un sujet : sélectionner des sources, citer les sources, élaborer une sitographie • Utiliser un ou plusieurs logiciels spécialisés pour mettre en place une veille

12 / Gérer des données

Stocker et organiser des données pour les retrouver, les conserver et en faciliter l'accès et la gestion (avec un gestionnaire de fichiers, un espace de stockage en ligne, des tags, des classeurs, des bases de données, un système d'information, etc.).

THÉMATIQUES ASSOCIÉES

Dossier et fichier ; Stockage et compression ; Transfert et synchronisation ; Recherche et méta-données ; Indexation sémantique et libellé (tag) ; Structuration des données ; Système d'information ; Localisation des données et droit applicable ; Modèles et stratégies économiques ; Sécurité du système d'information.

Niveaux de maîtrise des compétences numériques et repères pour enseigner

Niveau 1 • Sauvegarder des fichiers dans l'ordinateur utilisé et les retrouver

Niveau 2 • Sauvegarder des fichiers dans l'ordinateur utilisé, et dans un espace de stockage partagé et sécurisé, afin de pouvoir les réutiliser

Niveau 3 • Savoir distinguer les différents types d'espaces de stockage

• Stocker et organiser les données dans des environnements numériques sécurisés de sorte qu'elles soient facilement accessibles

Niveau 4 • Stocker et organiser les données pour qu'elles soient accessibles dans des environnements numériques locaux et distants • Partager des données en ligne et attribuer les droits d'accès • Concevoir une organisation efficace de rangement de dossiers en tenant compte des formats de fichiers

Niveau 5 • Sauvegarder un fichier sous différents formats • Comprendre les métadonnées et leur fonctionnement • Synchroniser des données locales avec un espace de stockage en ligne

Ces deux premières compétences sont en général à la base du travail d'arts plastiques avec les élèves et se retrouvent implicitement dans les compétences du programme d'arts plastiques de tous les cycles et niveaux.

Elles peuvent se travailler particulièrement en partenariat avec les professeurs documentaliste. Les nombreux dossiers développés sur le site d'arts plastiques de l'académie de Nancy-Metz proposant des corpus d'œuvres venant éclairer des apports théoriques et didactiques sont une source d'informations et un exemple de gestions des données pour les élèves:

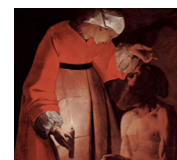
Ressources théoriques cycle 3

<https://sites.ac-nancy-metz.fr/arts-plastiques/approche-sensible-cycle-3/>



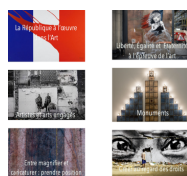
Ressources théoriques cycle 4

<https://sites.ac-nancy-metz.fr/arts-plastiques/approche-sensible-cycle-4/>



Les valeurs de la république

<https://sites.ac-nancy-metz.fr/arts-plastiques/valeurs-de-la-republique/>



13 / Traiter des données

Appliquer des traitements à des données pour les analyser et les interpréter (avec un tableur, un programme, un logiciel de traitement d'enquête, une requête calcul dans une base de données, etc.).

THÉMATIQUES ASSOCIÉES

Données quantitatives, type et format de données ; Calcul, traitement statistique et représentation graphique ; Flux de données ; Collecte et exploitation de données massives ; Pensée algorithmique et informatique ; Vie privée et confidentialité ; Interopérabilité

Niveaux de maîtrise des compétences numériques et repères pour enseigner

Niveau 1 • Sélectionner et mettre en relation des informations issues de ressources numériques

Niveau 2 • Insérer, saisir et trier des données dans un tableur pour les exploiter

Niveau 3 • Saisir, organiser, trier et filtrer des données dans une application • Appliquer une formule simple pour résoudre un problème

Niveau 4 • Traiter des données pour analyser une problématique • Appliquer une fonction statistique simple

Niveau 5 • Automatiser un traitement de données • Adapter le format d'une donnée (texte/nombre) • Concevoir une formule conditionnelle

Même si elle n'est pas directement liée aux arts plastiques cette compétence est à l'œuvre dans les programmes avec, entre autre, le processus de création autour, par exemple, de cette problématique :

Comment matérialiser les données numériques dans une production artistique et plastique ? Dans quelle mesure peuvent-elles être des matériaux de l'œuvre ?

Quelques projets travaillant cette problématique avec les élèves

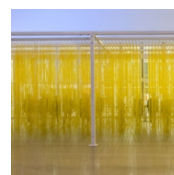
Pixel et module architectural

<https://sites.ac-nancy-metz.fr/arts-plastiques/wp-content/uploads/pixel-et-module-architectural.pdf>



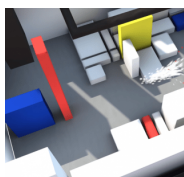
Bd color

<https://sites.ac-nancy-metz.fr/arts-plastiques/wp-content/uploads/bd-color-5eme.pdf>



Le nouvel avatar

<https://sites.ac-nancy-metz.fr/arts-plastiques/wp-content/uploads/LE-NOUVEL-AVATAR-PRISME-7.pdf>



Numérique, espaces de travail et didactique des arts plastiques /projets TraAM toutes académies

<https://sites.ac-nancy-metz.fr/arts-plastiques/wp-content/uploads/Numerique-espaces-de-travail-et-didactique-des-arts-plastiques-5.pdf>

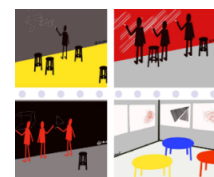


Tableau articulant les compétences du domaine 1 PIX et les compétences issues du programme d'arts plastiques

Compétences PIX	Compétences Arts plastiques Cycle 3	Compétences Arts plastiques Cycle 4	Compétences Arts plastiques Seconde enseignement optionnel	Compétences Arts plastiques Première enseignement optionnel	Compétences Arts plastiques Première enseignement de spécialité	Compétences Arts plastiques Terminale enseignement optionnel	Compétences Arts plastiques Terminale enseignement de spécialité
1. Informations et données 1.1. Mener une recherche et une veille d'information 1.2. Gérer des données 1.3. Traiter des données	Intégrer l'usage des outils informatiques de travail de l'image et de recherche d'information, au service de la pratique plastique.	Explorer l'ensemble des champs de la pratique plastique et leurs hybridations, notamment avec les pratiques numériques.	Exploiter des informations et de la documentation, notamment iconique, pour servir un projet de création.	Exploiter des informations et de la documentation, notamment iconique, pour servir un projet de création.	Exploiter des informations et de la documentation, notamment iconique, pour servir un projet de création.	Exploiter des informations et de la documentation, notamment iconique, pour servir un projet de création.	Exploiter des informations et de la documentation, notamment iconique, pour servir un projet de création.

Pour aller plus loin

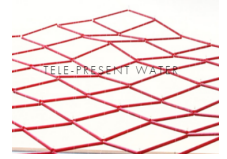
Un dossier **Data Art**

<https://www.movimenta.fr/le-data-art/>



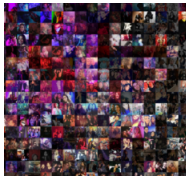
Tele-present water / David Bowen

[tele-present water — David Bowen \(dwbowen.com\)](http://dwbowen.com)



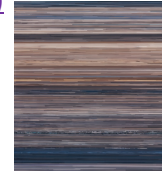
Multiplicity / Moritz Stefaner

[Multiplicity – Humanities, Arts and Society \(humanitiesartsandsociety.org\)](http://humanitiesartsandsociety.org)



The Top Grossing Film of All Time / Jason Salavon

[Le film le plus rentable de tous les temps, 1 x 1 | L'Institut d'art de Chicago \(artic.edu\)](http://artic.edu)



Red tree / Hiroshi Kawano

[| de l'arbre rouge Base de données de l'art numérique \(compart-bremen.de\)](http://compart-bremen.de)



JODI / Joan Heemskerk et Dirk Paesmans

foundyou.online



Bibliographie

<https://sites.ac-nancy-metz.fr/arts-plastiques/wp-content/uploads/bibliographie-arts-plastiques-et-numerique.pdf>

