



Jeffrey SHAW, *Legible City*, 1989, art interactif

## Lettre académique Nancy-Metz Arts plastiques et Numérique

JUIN 2022 #8

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

# PIX DOMAINE 5 / ENVIRONNEMENT NUMERIQUE

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](mailto: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

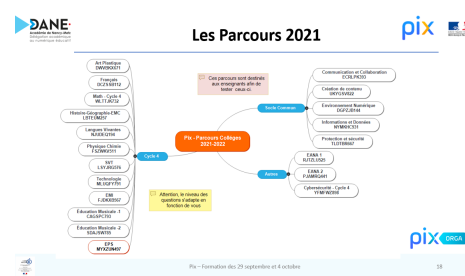
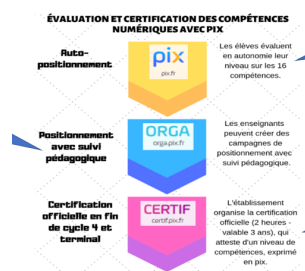
Les plateformes :

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](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)

Ce domaine 5 peut être relié aux programmes d'arts plastiques et travaillé dans les projets notamment autour de la problématique suivante :

## Comment créer un environnement permettant de faire l'expérience du numérique ?

Nous donnons ci-après pour chaque partie du domaine quelques projets pouvant servir d'inspiration tirés de ressources publiées sur le site académique, des travaux d'artistes et des éléments de bibliographie

## 51 / Résoudre des problèmes techniques

Résoudre des problèmes techniques pour garantir et rétablir le bon fonctionnement d'un environnement informatique (avec les outils de configuration et de maintenance des logiciels ou des systèmes d'exploitation, et en mobilisant les ressources techniques ou humaines nécessaires...).

### THÉMATIQUES ASSOCIÉES

Panne et support informatique ; administration et configuration ; maintenance et mise à jour ; sauvegarde et restauration ; interopérabilité ; complexité.

Niveaux de maîtrise des compétences numériques et repères pour enseigner

**Niveau 1** • Savoir décrire l'architecture simple d'un ordinateur et de ses périphériques

**Niveau 2** • Résoudre des problèmes simples empêchant l'accès à un service numérique usuel

**Niveau 3** • Identifier des problèmes techniques liés à un environnement informatique / Résoudre des problèmes simples liés au stockage ou au partage de données

**Niveau 4** • Différencier et interpréter les problèmes liés à l'utilisation des technologies (erreur humaine, défaillance technique...) / Choisir et mettre en œuvre des stratégies pour résoudre des problèmes techniques en utilisant des outils et réseaux numériques

**Niveau 5** • Entretenir le système d'exploitation, les données, les connexions, les équipements / Partager des solutions à des problèmes techniques

**VIVRE PARMI LES ÉCRANS / première enseignement optionnel**

<https://sites.ac-nancy-metz.fr/arts-plastiques/pix-certifications-des-competes-numeriques/>



**ESPACES CONNECTÉS /cycle 4**

<https://sites.ac-nancy-metz.fr/arts-plastiques/pix-certifications-des-competes-numeriques/>



## 52 / Evoluer dans un environnement numérique

Installer, configurer et enrichir un environnement numérique (matériels, outils, services) pour disposer d'un cadre adapté aux activités menées, à leur contexte d'exercice ou à des valeurs (avec les outils de configuration des logiciels et des systèmes d'exploitation, l'installation de nouveaux logiciels ou la souscription à des services...).

### THÉMATIQUES ASSOCIÉES

Histoire de l'informatique ; informatique et matériel ; logiciels, applications et services ; système d'exploitation ; réseau informatique ; offre (matériel, logiciel, service) ; modèles et stratégies économiques.

Niveaux de maîtrise des compétences numériques et repères pour enseigner

**Niveau 1** Se connecter à un environnement numérique / Utiliser les fonctionnalités élémentaires d'un environnement numérique

**Niveau 2** Retrouver des ressources et des contenus dans un environnement numérique

**Niveau 3** Personnaliser un environnement numérique / Organiser ses contenus et ses ressources dans son environnement numérique

**Niveau 4** Prendre conscience de l'évolution des matériels et des logiciels pour développer sa culture numérique / Sélectionner des technologies et outils numériques afin de concevoir et produire de nouveaux savoirs et objets

**Niveau 5** Soutenir ses pairs dans le développement de leurs compétences numériques / Utiliser des ressources pour mettre à jour et améliorer ses compétences numériques, notamment pour de nouveaux outils et de nouvelles aptitudes/Connaître les grandes lignes des modèles économiques du numérique

### CLOUD / cycle 3

<https://sites.ac-nancy-metz.fr/arts-plastiques/pix-certifications-des-competences-numeriques/>



### MONDE VIRTUEL / terminale enseignement optionnel

<https://sites.ac-nancy-metz.fr/arts-plastiques/pix-certifications-des-competences-numeriques/>



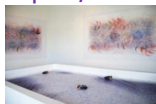
### UTOPIA : PAYSAGES NUMERIQUES / seconde enseignement optionnel

<https://sites.ac-nancy-metz.fr/arts-plastiques/pix-certifications-des-competences-numeriques/>



### DESSINS ROBOTIQUES / terminale enseignement de spécialité

<https://sites.ac-nancy-metz.fr/arts-plastiques/pix-certifications-des-competences-numeriques/>



### L'ESTHETIQUE ARTIFICIELLE / première enseignement de spécialité

<https://sites.ac-nancy-metz.fr/arts-plastiques/pix-certifications-des-competences-numeriques/>



Tableau articulant les compétences du domaine 5 PIX et les compétences issues du programme d'arts plastiques

PIX	Cycle 3	Cycle 4	Seconde enseignement optionnel	Première enseignement optionnel	Première enseignement de spécialité	Terminale enseignement optionnel	Terminale enseignement de spécialité
5. Environnement numérique 5.1. Résoudre des problèmes techniques 5.2. Construire un environnement numérique		Prendre en compte les conditions de la réception de sa production des la démarche de création, en prêtant attention aux modalités de sa présentation, y compris numérique.		Dessiner sur de nouveaux supports et formats, à diverses échelles, avec de nouveaux outils dont les outils numériques.	Diffusion d'une création par l'exposition, l'édition, le numérique  Démultiplication des formes de monstration et diffusion : l'imprimé, l'objet, l'écran, les supports numériques		Relation du corps au dessin : affirmation ou mise à distance du geste, de l'instrument, de la trace..., possibilités ouvertes par les machines, les technologies numériques...