



Refik ANADOL, Engram : Data Sculpture, 2018.

Lettre académique Nancy-Metz Arts plastiques et Numérique

H O R S - S É R I E Novembre 2 0 2 0

PIX / certification des **compétences** numériques

PIX est le service public en ligne pour **évaluer**, **développer** et **certifier** les compétences numériques. Cette lettre hors-série vous propose des ressources articulant les compétences disciplinaires en arts plastiques du cycle 3 au cycle terminal et les compétences numériques PIX. Vous trouverez en fin de document un tableau reliant les compétences PIX et les compétences disciplinaires ainsi que des éléments de bibliographie autour de l'école et du numérique.

La plateforme PIX : <https://pix.fr>



Elle permet de développer **16 compétences réparties dans 5 domaines** :

Information et données	Communication et collaboration	Création de contenus	Protection et sécurité	Environnement numérique
 <ul style="list-style-type: none"> Mener une recherche et une veille d'information Gérer des données Traiter des données 	 <ul style="list-style-type: none"> Interagir Partager et publier Collaborer S'insérer dans le monde numérique 	 <ul style="list-style-type: none"> Développer des documents textuels Développer des documents multimédia Adapter les documents à leur finalité Programmer 	 <ul style="list-style-type: none"> Sécuriser l'environnement numérique Protéger les données personnelles et la vie privée Protéger la santé, le bien-être et l'environnement 	 <ul style="list-style-type: none"> Résoudre des problèmes techniques Évoluer dans un environnement numérique

Pour accompagner votre prise en main et obtenir des réponses à vos questions : <https://support.pix.fr/support/home>



Pour aller plus loin sur la progressivité et l'évaluation des compétences numériques :

Repères de progressivité de la maîtrise des compétences numériques :

https://cache.media.eduscol.education.fr/file/CRCNum/45/3/Reperes_progressivite_accessible_1125453.pdf

Repères pour l'évaluation des compétences numériques : tableau des synthèse par compétence

https://cache.media.eduscol.education.fr/file/CRCNum/37/7/Tableau_par_niveau_1136377.pdf

Repères pour l'évaluation des compétences numériques : tableau des synthèse par niveau de maîtrise

https://cache.media.eduscol.education.fr/file/CRCNum/37/9/Tableau_par_competence_1136379.pdf

PIX propose également un espace collaboratif avec des ressources, des vidéos d'accompagnement, ... : <https://communaute.pix.fr>

Arts plastiques & PIX : focus

Nous vous proposons, à titre d'exemple, une banque de ressources de projets d'enseignement et un corpus non exhaustifs par cycle et par niveau pour mettre en lien les compétences PIX et notre enseignement :

<http://www4.ac-nancy-metz.fr/arts-plastiques/wp/pix-certifications-des-competences-numeriques/>



Pour retrouver les compétences disciplinaires dans les programmes d'enseignement :

- **Cycle 3 :** <https://www.education.gouv.fr/node/266270>
- **Cycle 4 :** <https://www.education.gouv.fr/node/260861>
- **Seconde enseignement optionnel :**
https://www.education.gouv.fr/sites/default/files/imported_files/document/spe566_annexe1CORR_1063693.pdf
- **Première enseignement optionnel :**
https://www.education.gouv.fr/sites/default/files/imported_files/document/spe566_annexe2CORR_1063695.pdf
- **Première enseignement de spécialité :**
https://cache.media.education.gouv.fr/file/SP1-MEN-22-1-2019/84/6/spe567_annexe_22-1_1063846.pdf
- **Terminale enseignement optionnel :**
https://www.education.gouv.fr/sites/default/files/imported_files/document/spe263_annexe_1159154.pdf
- **Terminale enseignement de spécialité :**
https://www.education.gouv.fr/sites/default/files/imported_files/document/spe263_annexe_1159154.pdf

Des documents sont disponibles sur le site Eduscol mettant en perspective les compétences numériques et les compétences disciplinaires en arts plastiques :

- **cycle 3 :**
<https://eduscol.education.fr/cid133066/le-numerique-et-les-programmes-actualises.html>
- **cycle 4 :**
https://cache.media.eduscol.education.fr/file/CRCNum/91/9/Reperes_progressivite_accessible_926919.pdf



Pour approfondir

Sur le site du Ministère, des documents de présentation sont proposés :

<https://eduscol.education.fr/pid38816/certification-des-competences-numeriques.html>

La certification des compétences numériques est obligatoire pour tous les élèves. Un document d'accompagnement a été publié afin de faciliter la mise en œuvre du Cadre de Référence des Compétences Numériques (CRCN) :

https://cache.media.eduscol.education.fr/file/CRCNum/57/0/Document_accompagnement_CRC_N_1205570.pdf



FOCUS :

Un dossier pour penser le numérique au regard des espaces et de la didactique des arts plastiques :

<http://www4.ac-nancy-metz.fr/arts-plastiques/wp/wp-content/uploads/Numérique-espaces-de-travail-et-didactique-des-arts-plastiques-2.pdf>

Tableau mettant en lien les compétences PIX avec les compétences disciplinaires par cycle :

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.
2. Communication et collaboration 2.1. Interagir 2.2. Partager et publier 2.3. Collaborer 2.4. S'insérer dans le monde numérique			Recourir à des outils numériques de captation et de production à des fins de création artistique.	Recourir à des outils numériques de captation et de production à des fins de création artistique.	Recourir à des outils numériques de captation et de production à des fins de création artistique.	Recourir à des outils numériques de captation et de production à des fins de création artistique.	Recourir à des outils numériques de captation et de production à des fins de création artistique.
3. Création de contenu 3.1. Développer des documents textuels 3.2. Développer des documents multimédia 3.3. Adapter les documents à leur finalité 3.4. Programmer		Recourir à des outils numériques de captation et de réalisation à des fins de création artistique.	Recourir à des outils numériques de captation et de production à des fins de création artistique.	Recourir à des outils numériques de captation et de production à des fins de création artistique.	Recourir à des outils numériques de captation et de production à des fins de création artistique.	Recourir à des outils numériques de captation et de production à des fins de création artistique.	Recourir à des outils numériques de captation et de production à des fins de création artistique.
4. Protection et sécurité 4.1. Sécuriser l'environnement numérique 4.2. Protéger les données personnelles et la vie privée 4.3. Protéger la santé, le bien-être et l'environnement	Intégrer l'usage des outils informatiques de travail de l'image et de recherche d'information, au service de la pratique plastique.	Recourir à des outils numériques de captation et de réalisation à des fins de création artistique.	Recourir à des outils numériques de captation et de production à des fins de création artistique.	Recourir à des outils numériques de captation et de production à des fins de création artistique.	Recourir à des outils numériques de captation et de production à des fins de création artistique.	Recourir à des outils numériques de captation et de production à des fins de création artistique.	Recourir à des outils numériques de captation et de production à des fins de création artistique.
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 dès la démarche de création, en prêtant attention aux modalités de sa présentation, y compris numérique.	Recourir à des outils numériques de captation et de production à des fins de création artistique.	Recourir à des outils numériques de captation et de production à des fins de création artistique.	Recourir à des outils numériques de captation et de production à des fins de création artistique.	Recourir à des outils numériques de captation et de production à des fins de création artistique.	Recourir à des outils numériques de captation et de production à des fins de création artistique.

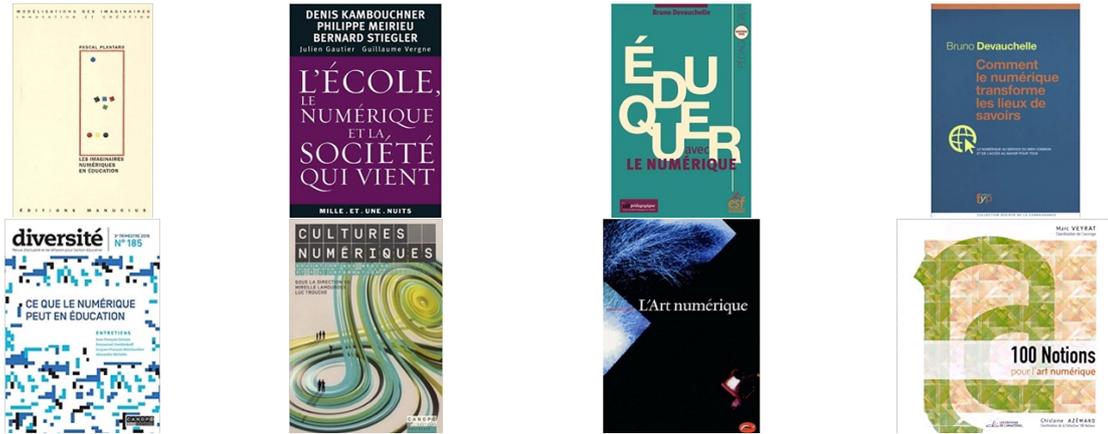
Activer Windows
Accédez aux paramètres

Tableau mettant en lien les compétences PIX avec les problématiques possibles à développer en arts plastiques :

PIX	PROBLÉMATIQUE
1. Informations et données 1.1. Mener une recherche et une veille d'information 1.2. Gérer des données 1.3. Traiter des données	Comment matérialiser les données numériques dans une production artistique et plastique ? Dans quelles mesures peuvent-elles être des matériaux de l'œuvre ?
2. Communication et collaboration 2.1. Interagir 2.2. Partager et publier 2.3. Collaborer 2.4. S'insérer dans le monde numérique	Quelles formes plastiques peuvent émerger de la communication et de la collaboration dans un monde numérique ?
3. Création de contenu 3.1. Développer des documents textuels 3.2. Développer des documents multimédia 3.3. Adapter les documents à leur finalité 3.4. Programmer	Quelle est la place de la création dans un environnement numérique ? La machine peut-elle créer ?
4. Protection et sécurité 4.1. Sécuriser l'environnement numérique 4.2. Protéger les données personnelles et la vie privée 4.3. Protéger la santé, le bien-être et l'environnement	Quels sont les enjeux éthiques liés au numérique et comment les traduire dans une production plastique ?
5. Environnement numérique 5.1. Résoudre des problèmes techniques 5.2. Construire un environnement numérique	Comment créer un environnement permettant de faire l'expérience du numérique ?

Bibliographie

Éducation, arts plastiques et numérique



Théories des arts numériques



Catalogues d'expositions

