

Arts plastiques – Académie de Lille – Année scolaire 2006-2007

Extrait du dossier de rentrée – Source : IA-IPR d'arts plastiques

Le B2i. : Brevet informatique et Internet

Au même titre que les autres disciplines, les arts plastiques doivent contribuer à l'attribution du B2i.

En arts plastiques, il devient fréquent que des élèves sollicitent des moyens informatiques liés à la production ou à la duplication d'images par des technologies numériques ; qu'ils organisent des documents ou des réponses aux sujets donnés par l'enseignant en associant, dans l'économie de leur projet de réponse, des textes et des images par le biais de logiciels. Il serait donc souhaitable que chaque professeur repère ces situations et ces pratiques pour les relier aux compétences attendues pour la délivrance du B2i.

L'attention de tous est attirée sur le nouveau référentiel du B2i publié au BO n°29 du 20 juillet 2006. (RLR 549-2). Connaissances et capacités exigibles pour le B2i. Arrêté du 14-6-2006.

Les évolutions que propose ce texte devraient permettre une inscription plus lisible et spécifique des arts plastiques. Notamment, en ce qui concerne le développement des compétences associées à l'usage des technologies numériques, dans les activités de créations et d'investigations d'images fixes et mobiles, dans les accès individuels ou collectifs aux ressources documentaires et iconiques, dans les diffusions des créations visuelles.

Cinq domaines de compétences y sont définis. Leur résumé ci-après devrait permettre de bien envisager comment chaque professeur d'arts plastiques peut investir dans l'éducation au TICE, en fonction de l'environnement informatique et numérique auquel il a accès avec ses élèves. Les domaines 3 (créer, produire, traiter, exploiter des données) et 5 (communiquer, échanger) peuvent, tels que définis, susciter des inscriptions rapides et des croisements féconds avec les objets d'étude des programmes d'arts plastiques. Les professeurs trouveront rapidement des investissements artistiques des technologies numériques, croisant des approches pratiques, méthodologiques et culturelles.

- Domaine 1 : S'approprier un environnement informatique de travail
 - o Objectif : Utiliser son espace de travail dans un environnement en réseau.
 - Capacités :
 - utiliser, gérer un espace de stockage à disposition ;
 - utiliser les périphériques à disposition
 - utiliser les logiciels et les services à disposition.
- Domaine 2 : Adopter une attitude responsable
 - o Objectif : Être un utilisateur averti des règles et des usages de l'informatique et de l'internet.
 - Capacités
 - connaître et respecter les règles élémentaires du droit relatif à sa pratique ;
 - protéger sa personne et ses données ;
 - faire preuve d'esprit critique face à l'information et à son traitement ;
 - participer à des travaux collaboratifs en connaissant les enjeux et en respectant les règles.
- Domaine 3 : Créer, produire, traiter, exploiter des données
 - o Objectif : Composer un document numérique.
 - Capacités :
 - saisir et mettre en page un texte ;
 - traiter une image, un son ou une vidéo ;
 - organiser la composition du document, prévoir sa présentation en fonction de sa destination ;
 - différencier une situation simulée ou modélisée d'une situation réelle
- Domaine 4 : S'informer, se documenter
 - o Objectif : Chercher et sélectionner des informations pertinentes, en prenant en compte les richesses et les limites des ressources de l'internet, pour répondre à une demande.
 - Capacités
 - consulter des bases documentaires en mode simple (plein texte) ;
 - identifier, trier et évaluer des ressources ;
 - chercher et sélectionner l'information demandée.
- Domaine 5 : Communiquer, échanger
 - o Objectif : Communiquer, échanger et publier avec les technologies de l'information et de la communication.
 - Capacités
 - écrire, envoyer, diffuser, publier ;
 - recevoir un message, un commentaire y compris avec pièces jointes ;
 - exploiter les spécificités des différentes situations de communication en temps réel ou différé.