

Les compétences à faire acquérir dans le cadre du B2I en arts visuels et arts plastiques

Le B2I traverse toutes les disciplines et parcourt les cursus de l'école primaire au lycée	
Niveau 1	Objectif : Utilisation autonome et raisonnée des technologies d'information et de communication pour
Période : Acquisition dès la fin du primaire. Peut déborder sur le collège	<ul style="list-style-type: none"> - lire et produire des documents - pour rechercher des informations - pour communiquer
L'ensemble des compétences répertoriées n'est pas exclusif et peut être soumis à ré-actualisation	
	Contributions de la discipline : exemples de séquences pendant lesquelles ces compétences peuvent être repérées en arts visuels
N1A : maîtriser les premières bases de la technologie informatique : <ul style="list-style-type: none"> - vocabulaire spécifique - souris et quelques commandes clavier - ouvrir et enregistrer un fichier, 1 dossier 	À partir d'un logiciel adapté à cet effet : <ul style="list-style-type: none"> - Réalisation d'images simples en utilisant de façon pertinente, selon l'exercice proposé, les outils graphiques et de mise en couleur. - Utilisation de quelques raccourcis clavier.
N1B : adopter une attitude citoyenne face aux informations véhiculées <ul style="list-style-type: none"> - vérifier les données saisies - s'interroger sur la pertinence des résultats produits - respecter la propriété intellectuelle 	
N1C : produire créer modifier et exploiter un document à l'aide d'un logiciel de traitement de texte <ul style="list-style-type: none"> - consulter un document existant - saisir modifier un texte - organiser dans un même document texte et image - utiliser le correcteur d'orthographe 	<ul style="list-style-type: none"> - Production, création, modification et exploitation d'un document à l'aide d'un logiciel de traitement de texte. - Insertion d'images réalisées par les élèves dans des documents d'un logiciel de traitement de texte (« fiche-projet », réalisation).
N1D : Chercher à se documenter au moyen d'un produit multimédia <ul style="list-style-type: none"> - consultation raisonnée (en présence du maître pour l'Internet) - exploiter l'information recueillie - comparer pour choisir - faire preuve d'esprit critique face aux documents 	<ul style="list-style-type: none"> - Après avoir étudié d'une façon générale un thème propre aux arts visuels, recherche d'une documentation afin d'approfondir et de mieux visualiser les enseignements du maître. - Réalisation d'objets (par exemple: praxinoscope, phénakistiscope, sténopé, zootrope, etc.) grâce aux plans trouvés sur l'Internet.
N1E : communiquer au moyen d'une messagerie électronique <ul style="list-style-type: none"> - s'adresser à un ou plusieurs destinataires - utiliser les règles de la correspondance sur Internet - recevoir et exploiter un fichier - comparer Internet et d'autres services de communication 	<ul style="list-style-type: none"> - Envoi à différents musées ou centres culturels d'une demande de documentations ou de renseignements sur un thème choisi en fonction d'un projet relatif à ces lieux (visites, exposition d'un artiste etc.). - Envoi aux parents d'élèves et ceux susceptibles d'être concernés des invitations pour une exposition de travaux d'élèves, réelle ou virtuelle. - Echange de textes avec un collègue voisin pour une manifestation collective.

Le B2I traverse toutes les disciplines et parcourt les cursus de l'école primaire au lycée	
Niveau 2	Objectif : l'élève maîtrise les compétences de N1. Il domine l'utilisation des outils informatiques pour produire communiquer s'informer et ordonner sa propre documentation. Il perçoit les limites relatives à l'utilisation de l'informatique.
Période : Acquisition dès la fin du collège. Peut déborder sur le lycée	
L'ensemble des compétences répertoriées n'est pas exclusif et peut être soumis à ré-actualisation	
	<p>Contributions de la discipline :</p> <p>Exemples de moments et de situations pendant lesquels ces compétences peuvent être repérées.</p> <p>On se rapportera aux séquences proposées en ligne sur ce site académique disciplinaire pour illustrer plus concrètement les possibilités de croiser préoccupations du B2i et programmes d'arts plastiques : http://www.ac-grenoble.fr/arts</p>
<p>N2A : organiser les traitements numériques à l'aide d'un tableur</p> <ul style="list-style-type: none"> - interpréter les résultats à partir de données saisies par l'élève sur une feuille de calcul élaborée par l'enseignant - créer une feuille de calcul en utilisant les formules 	<ul style="list-style-type: none"> - On pourrait penser que tout ce qui a trait au tableur ne relève pas du champ du professeur d'arts plastiques. Or, les compétences concernées peuvent être mises en oeuvre en arts plastiques dans les analyses d'œuvres ou d'analyses comparées de deux documents iconiques exemple (cf. BO : «au moins 3 analyses d'œuvres » en classe de 3°) : - Par exemple avec la création d'un tableau d'occurrences scènes / personnages dans l'étude d'une représentation picturale. <p>L'entrée d'une formule « somme » est sans doute un outil de base pertinent dans ce type d'activité. Il peut y avoir là le point de départ, en collaboration avec le professeur de mathématiques, de l'utilisation d'autres formules arithmétiques (nb, nb.si, moyenne ou tout simplement d'opérations élémentaires comme la division, la multiplication, la soustraction, les pourcentages).</p>
<p>N2B : produire créer et exploiter un document</p> <ul style="list-style-type: none"> - créer un tableau - organiser un document (texte tableau images) - créer un document avec des liens hypertextuels pour organiser la présentation de ses arguments 	<p>A partir d'un logiciel adapté à cet effet :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Intégration de textes à des images (images narratives, BD, détournement d'image relevant de la communication visuelle (4)°, projet personnel d'élèves en 3°, etc.) - Transformation d'une image photographique. - Réalisation d'une image à partir de plusieurs photographies. - Présentation d'œuvres photographiques (d'un IDD par exemple) dans des documents avec des liens hypertextuels. - Réalisation d'une œuvre en ligne pour le site du collège et/ou pour éCRAN. - Préparation d'un story-board pour une réalisation vidéo. - Dans les activités d'analyse et de lecture d'œuvres : <p>Par exemple, après une recherche documentaire classique et sur l'Internet, importation d'images et leur inclusion dans un document comportant tableaux et images, avec une table des matières dynamique, composée de liens hypertextes renvoyant vers les différentes parties du travail ainsi réalisé. Dans ce processus, l'élève aura été amené à utiliser les principales fonctions d'un navigateur combinées à celles d'un moteur de recherche en liaison avec le CDI.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Téléchargement d'un fichier sonore ou de toute autre source multimédia, débouchant

	sur un travail d'interventions textuelles ou iconiques ; par exemple la séquence "casseurs de Pubs", proposée lors d'un des stages "TICE ET ARTS PLASTIQUES".
N2C : s'informer se documenter <ul style="list-style-type: none"> - utiliser les principales fonction d'un navigateur - utiliser un moteur de recherche - télécharger un fichier 	<ul style="list-style-type: none"> - Au-delà de la connaissance des termes dans leur stricte acception dénotative, un peu en marge du contexte de validation du B2i, travail sur la polysémie de certains mots : par exemple « mémoire », « presse-papier », « icône », « hypertexte », « navigateur », « toile », etc. - Découverte d'œuvres entièrement numériques. Exemple : La première oeuvre entièrement numérique achetée par le Fonds National d'Art Contemporain du plasticien Niek van de Steeg en ligne : http://www.tgad.com/ - Avec l'aide de l'enseignant recherche de références artistiques pour réalisations d'élèves sur l'Internet et téléchargement des informations dans leurs zones personnelles (ex : « Oh, la vache ! »). - Visites de musées via Internet. - Recherche d'œuvres d'un artiste dispersées dans différents musées du monde. - Recherches sur la façon dont les artistes de différentes époques ont décliné des thèmes identiques. - Recherches d'œuvres et d'artistes d'un courant artistique.
N2D : organiser des informations <ul style="list-style-type: none"> - sauvegarder ou chercher des informations dans un endroit indiqué - localiser une information donnée - organiser son espace de travail 	<ul style="list-style-type: none"> - Afin de faire reconnaître les items regroupés sous cet intitulé, les travaux précédemment cités devront être enregistrés par l'élève dans une zone préalablement identifiée et sécurisée de l'espace de travail virtuel du réseau de l'établissement, occasion pour le professeur d'arts plastiques « d'ancrer » la capacité à s'y orienter. - Réalisation par l'élève dans sa zone personnelle d'un musée ou d'une collection virtuelle d'œuvres choisies dans différents musées visités sur l'Internet. - Enregistrement par les élèves dans leur zone personnelle des données sur un thème qu'ils ont eux-mêmes choisi afin de créer une banque de documents en vue d'une exploitation ultérieure pour une réalisation plastique personnelle. Ils présenteront sous forme numérique les informations triées et classées, qui les ont aidées à réaliser leur travail.
N2E : communiquer au moyen d'une messagerie électronique <ul style="list-style-type: none"> - adresser des pièces jointes 	<ul style="list-style-type: none"> - Via la messagerie électronique, implication d'une classe d'arts plastiques d'un autre collège afin d'aboutir à une réalisation plastique, par exemple sur le thème de la conception à l'élaboration de l'œuvre. - Pratique du web-art (cf. mail-art). Les pratiques traditionnelles de correspondance scolaire connaissent ainsi une transposition électronique et ces nouveaux usages peuvent faire l'objet d'une activité dans le cadre d'une séquence sur l'art postal et/ou l'épistolaire.