

Équipements TICE en lycée

ARTS PLASTIQUES (ENSEIGNEMENT DANS UNE SALLE SPECIALISEE)

Dans un enseignement actualisé des arts plastiques, l'utilisation des TICE concerne deux entrées :

- la découverte du champ artistique : présentation de reproductions d'œuvres, d'événements culturels, de musées (à chaque séance) ;
- le processus créateur : diversification des pratiques incitant les élèves à travailler en réponse à un même sujet aussi bien les médiums traditionnels

Les programmes d'arts plastiques du lycée insistent sur la création d'images fixes, animées voire interactives) par le numérique. Les élèves ont l'obligation de présenter des travaux numériques au baccalauréat. Il importe que leur formation durant les trois années du lycée puissent bénéficier des environnements, outils et logiciels adaptés. (infographie, traitement d'image, recherche, diffusion, photographie, vidéo, cinéma...). Le domaine de références des arts plastiques est très large : si le dessin a sa place (l'usage d'une palette graphique prenant ici tout son sens), il concerne également la photographie, la vidéo (nécessitant appareils photographiques numériques et logiciel de montage), le volume et l'architecture (nécessitant des logiciels 3D), les médias numériques... L'usage des TICE est, en ce sens, essentiel pour aborder l'ensemble des questions abordées par l'enseignement des arts plastiques.

1. Découverte du champ artistique

Les professeurs d'arts plastiques présentent des références, pratiquement à chaque séance. En ce sens, il est important de bénéficier d'un équipement intégré à la salle d'arts plastiques afin de favoriser l'aller-retour entre présentation de références et pratique plastique. Les TICE sont ici indispensables pour présenter des images fixes et en mouvement dans de bonnes conditions (visibilité par tous les élèves, diversification des sources). Le recours aux ressources en ligne permet à l'enseignant de proposer des visites de musées en ligne, des vidéos présentant les artistes au travail et de former les élèves au bon usage d'Internet et aux droits à l'image. L'infographie peut être utilisée comme outil pédagogique pour faire comprendre en simulation, par exemple, des questions sur les systèmes de représentation de l'espace, les contrastes colorés et lumineux, les rapports d'échelle, les notions architecturales facilitant l'analyse plastique des œuvres d'art.

Par conséquent, dans la salle d'arts plastiques, il est important de disposer :

- d'un poste informatique maître ayant une carte graphique et une carte

- d'acquisition vidéo, relié au réseau de l'établissement et à Internet ;
- d'un vidéoprojecteur (sécurisé) ;
- un lecteur multiscarte
- d'un jeu d'enceintes de grande portée et de bonne qualité ;
- d'un espace permettant une projection de qualité (mur blanc permettant de varier les dimensions de projection, tableau blanc permettant de prendre quelques notes en lien avec les images présentées, écran)

2. Diversification des pratiques et mise en œuvre des programmes

Il est important de permettre aux élèves de conjuguer l'usage des médiums traditionnels et des médiums numériques dans une même séquence. En ce sens, il est nécessaire de faire évoluer l'équipement de la salle d'arts plastiques afin d'encourager ces aller-retour et faire produire par l'élève ses propres images fixes, animées, vidéos, sonores ou non, et en 3D.

La diversification des pratiques des élèves et la **mise en œuvre des programmes** nécessite de bénéficier au minimum de :

- un appareil photo-vidéo numériques pour 2 élèves muni de cartes SD de capacité suffisante pour l'acquisition vidéo (privilégier les appareils munis de batteries rechargeables aux piles) ;
- plusieurs pieds de stabilisation pour les appareils photo-vidéo ;
- plusieurs postes informatiques reliés à Internet (de 6 à 15 selon l'espace disponible dans la classe) installés dans la salle ou à proximité (réserve ou dépôt) dédiés aux élèves et permettant le travail dans un même espace sous forme numérique et traditionnelle pour une même séquence de travail ;
- un lecteur multiscarte par poste élève
- un PC avec un accès sans fil Bluetooth (pour lire les productions sur téléphones portables, Ipad et autres appareils portatifs).
- une borne WiFi ou un commutateur (switch Ethernet) permettant de connecter les ordinateurs portables des élèves.
- au moins deux palettes graphiques (équipées d'un stylet de bonne qualité) ;
- une webcam ;
- un enregistreur numérique de son muni d'un micro intégré
- des écouteurs ;
- un jeu d'au moins cinq clés usb de 4 Go minimum ou un disque dur externe ;
- une imprimante multi-fonction : laser couleur à quatre cartouches (Noir, Cyan, Magenta, Jaune) séparées A3 de préférence (A4 à défaut),
- un scanner A4, si possible A3 avec lecteur de cartes SD intégré.
- Equipements complémentaires éventuels :
 - Il est possible de compléter l'équipement par l'achat de tablettes qui offrent des perspectives de travail différentes (nomadisme, tactile). Prévoir 1 tablette pour 2 élèves.

-tableau blanc interactif