

La part des technologies numériques dans les nouveaux programmes de collège

Document issu du Plan National de Formation sur les nouveaux programmes d'Arts plastiques - 7 mai 2009
Intervention de Sylvie Lay, IA-IPR, Poitiers

LES ENJEUX

Les arts plastiques et les technologies numériques

Les technologies numériques ne sont pas seulement des technologies de communication, elles véhiculent une nouvelle relation à la matière et à l'immatériel, au relationnel et au social. Elles induisent de nouvelles questions éthiques, génèrent de nouveaux comportements et de nouvelles démarches artistiques.

L'enseignement des arts plastiques vise le développement du potentiel créatif et sensible de l'élève, une éducation du regard et une culture artistique nourries des œuvres et démarches du passé et d'aujourd'hui. Fondé sur l'expérimentation et la pratique, il apporte les moyens de comprendre les faits artistiques repérables dans les créations de toutes natures.

Il est donc naturel que la formation générale de l'élève prenne en compte les outils et démarches d'aujourd'hui, soit le numérique. « L'enseignement des arts plastiques doit permettre aux élèves d'explorer ce médium, de l'intégrer dans leur pratique et d'adopter un point de vue distancié à son égard » (programmes de collège - 28 août 2008).

Participer avec les autres disciplines à la maîtrise d'outils indispensables

En quelques années les usages des outils numériques et d'Internet se sont considérablement massifiés dans la société et donc chez les élèves comme chez les enseignants et les artistes. Les équipements dans les établissements se sont, eux aussi, significativement étendus. L'existence du B2i et du C2i donne une nouvelle responsabilité mais aussi de nouvelles perspectives aux professeurs d'arts plastiques : « L'utilisation des nouvelles technologies dans le processus créateur (création numérique) et dans la découverte du champ artistique (images d'œuvres, d'événements culturels, de musées,...) est importante dans un enseignement actualisé des arts plastiques. Le recours à ces nouveaux outils participe en cela à la maîtrise des techniques usuelles de l'information et de la communication. ». (Programmes de collège - 28 août 2008).

Construire des compétences en évitant les dérives technicistes

Les technologies numériques sont un outil et un médium à explorer, à utiliser, à objectiver dans la pratique de l'élève à l'instar du dessin, de la sculpture ou du collage par exemple. La pratique, en arts plastiques, est diversifiée et artistique, comme les compétences visées. Les apprentissages relatifs aux outils numériques servent la construction des compétences artistiques, comme le font les autres apprentissages déclinés dans les programmes du collège et du lycée. L'expérimentation des outils et

des démarches relevant du numérique et de l'art numérique participe d'un projet de formation global. Le numérique complète les techniques traditionnelles, sans s'y substituer, renouvelle les questions artistiques.

Une pratique comme outil pédagogique, outil documentaire mais aussi comme outil de fabrication des images et vecteur de création. Nous devons faire en sorte d'éviter les dérives technicistes et les séquences entières consacrées à l'acquisition de logiciels pour privilégier des pratiques simples, basiques qui contribuent à développer les questionnements et les compétences artistiques. Le développement des pratiques de la photographie numériques et des grandes questions relatives à l'image qui peuvent lui être attachées sont un exemple des directions que peut prendre notre action. Si nous nous plaçons en cinquième, ce qui importe c'est à travers la pratique et les diverses situations de prise de vue, de choix et de transformation des images produites de poser les questions du rapport au référent, du fictionnel, de la construction d'une narration et de construire le point de vue du regardeur et celui de l'auteur. Les différents outils numériques (appareils et logiciels simples) ne venant que nourrir et se mettre au service de cet objectif. Ils ne sont pas, comme c'est souvent compris par les néophytes l'objectif lui-même.

■ LES TECHNOLOGIES NUMÉRIQUES DANS LES NOUVEAUX PROGRAMMES DE COLLÈGE

Le lycée a déjà dans ses programmes et ses questions limitatives intégré le numérique comme passage obligé.

■ Pratique obligatoire et progressive

Clairement le numérique fait parti des pratiques obligatoires à tous les niveaux du collège, ce qui constitue une vraie nouveauté. Tous les professeurs, quel que soit leur cursus, leur âge vont devoir à la rentrée 2009 mettre en œuvre de programmes qui déclinent pour chaque niveau, des apprentissages et des compétences relevant du numérique.

Ces programmes formulent une progression dans l'acquisition d'une compétence numérique de l'élève. Celui-ci commence par découvrir et s'approprier des outils et des logiciels simples dans la fabrication d'objets et d'images, lors de recherches documentaires et d'enregistrement de données pour progressivement parvenir à « mettre en œuvre des matériels et différents logiciels à des fins de création, d'exposition, de présentation, d'exploiter Internet de manière critique, de diffuser et publier des données » (programme de troisième -28 août 2008).

Formulés en termes d'apprentissages et de construction de compétences artistiques, les acquis des élèves relatifs au numérique et leur évaluation n'ont pas un statut spécifique dans notre enseignement. Dans ce domaine comme dans les autres, il s'agit de procurer à l'élève les conditions d'une expérience d'ordre artistique. Dans le champ des arts plastiques, l'appropriation artistique du numérique suscite de nouvelles questions, renouvelle ou met en perspective les codes fondamentaux de la création d'images.

Il a des savoirs (ex : la découverte d'œuvres et de démarches qui mettent le numérique au cœur de la recherche) et des savoirs faire à enseigner (ex : la découverte des outils, des fonctions de base de logiciels simples). Là comme dans d'autres situations, le professeur a le devoir d'expliquer à l'élève, de lui donner méthodes et bonnes pratiques. En général pour le numérique, ça ne pose pas de problème. Nous vivons même, pour le numérique, très souvent la situation inverse des autres pratiques, où parfois l'élève est mis en situation de tout découvrir lui-même. Il s'agit pour autant d'éviter des séquences entières à base de fiches d'acquisition logicielles où toute recherche créative de l'élève serait ramenée à la portion congrue.

Le numérique complète naturellement la gamme des outils traditionnels. L'enseignement des arts plastiques doit permettre aux élèves d'explorer ce médium, de l'intégrer dans leur pratique et d'adopter un point de vue distancié à son égard.

Le professeur, en fonction de la classe, du projet pédagogique, de l'équipement disponible, choisit (comme pour les autres techniques et technologies) quels outils, logiciels et situations de recherche et de production, il propose aux élèves. (Rien ne lui impose de faire de l'animation 3D ou de conduire ses élèves à maîtriser des logiciels complexes et chronophages).

Ce qui importe, c'est dans un projet à la fois exigeant et réaliste, d'inclure le numérique dans la formation de l'élève. Il s'agit, avec les autres disciplines, de l'aider à maîtriser les outils, les logiciels, les données et les démarches des technologies de la communication, mais aussi, de lui donner des clefs et des repères pour comprendre et produire des images de notre époque. Au sortir de l'enseignement obligatoire, l'élève devrait pouvoir recevoir le flux d'images numériques dans lequel il vit avec une distance critique qui lui permet d'apprécier les authentiques créations visuelles et démarches artistiques. Il devrait également lui permettre de fabriquer des images et de créer avec les outils numériques les plus usuels. Cet itinéraire initié au collège se poursuit au lycée en se densifiant et se complexifiant vers une compétence artistique plus autonome et plus singulière.

■ Responsabilités des formateurs et des Interlocuteurs

Cet accompagnement des collègues doit constituer une priorité. Il s'agit d'aider, de guider l'ensemble des professeurs d'arts plastiques à se saisir du numérique dans leurs pratiques d'enseignement.

Quelles formes peuvent prendre cet accompagnement ?

Dans les actions de formation, comme dans les autres formes d'accompagnement, nous devons aller vers tout ce qui peut favoriser un usage et une pratique d'enseignement réflexive. Il est normal que l'on attende des cours clefs en main et des modes d'emploi. Il nous faut résister à ce travers et alimenter nous même la réflexion en proposant des cours, des logiciels et des sites de références qui soient expliqués dans les choix opérés, qui éclairent sur les apprentissages et les compétences construites, qui argumentent discutent les grandes questions artistiques posées, qui proposent des variantes, en expliquant ce que déplace cette variante.

Nous devons également développer est la prise en compte dans les pratiques d'enseignement de l'art numérique. Non pour en faire la promotion, il s'agit d'un art qui n'est pas encore validé par le temps, mais parce qu'il est la spécificité de la relation au numérique et à la culture artistique en arts plastiques.

L'élève doit être à même de distinguer les images numériques de consommation culturelle (et il en est abreuvé !) des images à dimension artistiques nous rappelle le socle commun. Pour ce faire, le passage par les œuvres d'art numérique est indispensable. Sur le site un outil élaboré par des interlocuteurs de plusieurs académies coordonnés par Corinne Bourdenet sera en ligne pour la rentrée des classes.

■ Conclusion :

Les technologies numériques sont aujourd'hui intégrées aux pratiques et questionnements des arts plastiques et de leur enseignement. Nous devons veiller et accompagner leur prise en compte sans devenir schizophrène à leur propos : construire des apprentissages et des compétences de base, pour aborder la dimension artistique et une authentique pratique de l'élève à la fois réflexive et productive. Même pour le numérique, la pratique de l'élève ne peut être virtuelle.