

## ARTS PLASTIQUES ET NUMERIQUE - CORRESPONDANCES AVEC LE SOCLE

COMPOSANTES DU SOCLE <i>Eléments signifiants</i>		Compétences citant <u>explicitement</u> le NUMERIQUE Cycles 3 et 4
<b>D1.4</b>	<b>Les langages pour penser et communiquer ; comprendre, s'exprimer en utilisant les langages des arts et du corps</b>	
	Pratiquer des activités physiques sportives et artistiques	<u>Cycle 4</u> : Explorer l'ensemble des champs de la pratique plastique et leurs hybridations, notamment avec les pratiques numériques
	Pratiquer les arts en mobilisant divers langages artistiques et leurs ressources expressives	<u>Cycle 3</u> : Représenter le monde environnant ou donner forme à son imaginaire en explorant divers domaines (dessin, collage, modelage, sculpture, photographie, vidéo...) <u>Cycle 4</u> : Recourir à des outils numériques de captation et de réalisation à des fins de création artistique
<b>D2</b>	<b>Les méthodes et outils pour apprendre</b>	
	Rechercher et traiter l'information et s'initier aux langages des médias	<u>Cycle 3</u> : Intégrer l'usage des outils informatiques de travail de l'image et de recherche d'information, au service de la pratique plastique
	Mobiliser des outils numériques pour apprendre, échanger, communiquer	<u>Cycle 4</u> : 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
<b>D5</b>	<b>Les représentations du monde et l'activité humaine</b>	
	Analyser et comprendre les organisations humaines et les représentations du monde	<u>Cycle 4</u> : Porter un regard curieux et avisé sur son environnement artistique et culturel, proche et lointain, notamment sur la diversité des images fixes et animées, analogiques et numériques

*Alain Murschel, IA-IPR d'Arts Plastiques de l'Académie d'Orléans-Tours*