



PIX : certification des compétences numériques

Ressources pédagogiques

Arts plastiques : compétences disciplinaires et
compétences numériques

La réflexion vise à proposer des ressources articulant compétences disciplinaires en Arts plastiques du cycle 3 au cycle terminal et les compétences numériques PIX.

⇒ Les compétences disciplinaires sont à retrouver dans les programmes d'enseignement dont les liens sont inscrits ci-dessous :

- **Cycle 3** : <https://www.education.gouv.fr/node/266270>
- **Cycle 4** : <https://www.education.gouv.fr/node/260861>
- **Seconde enseignement optionnel** :
https://www.education.gouv.fr/sites/default/files/imported_files/document/spe566_annexe1CORR_1063693.pdf
- **Première enseignement optionnel** :
https://www.education.gouv.fr/sites/default/files/imported_files/document/spe566_annexe2CORR_1063695.pdf
- **Première enseignement de spécialité** :
https://cache.media.education.gouv.fr/file/SP1-MEN-22-1-2019/84/6/spe567_annexe_22-1_1063846.pdf
- **Terminale enseignement optionnel** : https://www.education.gouv.fr/sites/default/files/imported_files/document/spe263_annexe_1159154.pdf
- **Terminale enseignement de spécialité** : https://www.education.gouv.fr/sites/default/files/imported_files/document/spe263_annexe_1159154.pdf

⇒ Des documents sont disponibles sur le site du Ministère de l'Éducation Nationale mettant en perspective les compétences numériques et les compétences disciplinaires en arts plastiques :



Au cycle 3 : <https://eduscol.education.fr/cid133066/le-numerique-et-les-programmes-actualises.html>



Au cycle 4 : https://cache.media.eduscol.education.fr/file/CRCNum/91/9/Reperes_progressivite_accessible_926919.pdf

Continu

Table 1 - Les compétences	0
Table 2 - Contributions essentielles des différents enseignements et champs disciplinaires au cycle terminal	0
Table 3 - Les enseignements	4
Représentation	4
Langues et cultures de l'étranger	6
Langues vivantes (Document d'accompagnement)	9
Arts plastiques	10

La plateforme PIX est accessible : <https://pix.fr>.

Elle permet de développer 16 compétences réparties dans 5 domaines :

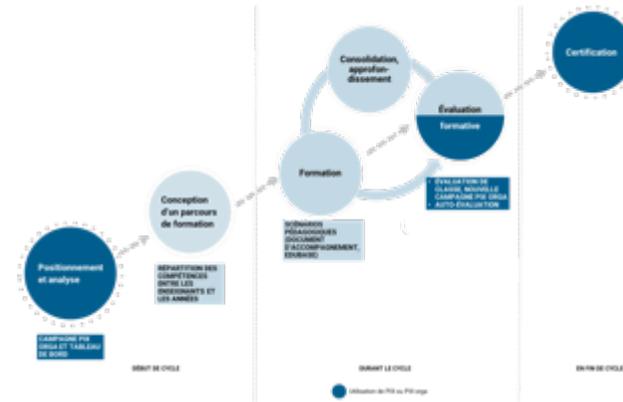
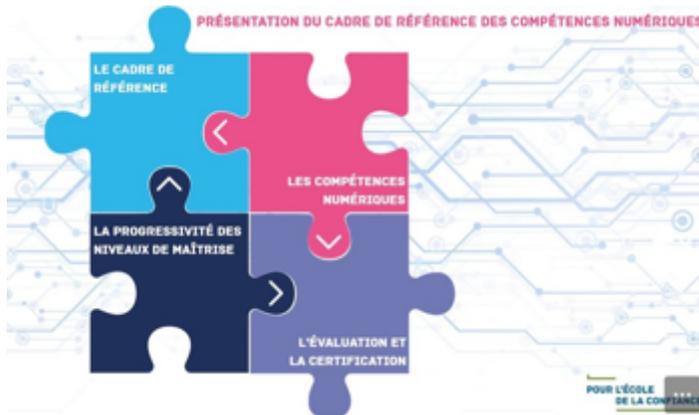


⇒ Trois liens vers des documents-outils complémentaires :

- Repères de progressivité de la maîtrise des compétences numériques : https://cache.media.eduscol.education.fr/file/CRCNum/45/3/Reperes_progressivite_accessible_1125453.pdf
- Repères pour l'évaluation des compétences numériques : tableau des synthèse par compétence https://cache.media.eduscol.education.fr/file/CRCNum/37/7/Tableau_par_niveau_1136377.pdf
- Repères pour l'évaluation des compétences numériques : tableau des synthèse par niveau de maîtrise https://cache.media.eduscol.education.fr/file/CRCNum/37/9/Tableau_par_competece_1136379.pdf



Sur le site du Ministère, des documents de présentation sont proposés : <https://eduscol.education.fr/pid38816/certification-des-compétences-numeriques.html>



⇒ La certification des compétences numériques est obligatoire pour tous les élèves. Un document d'accompagnement a été publié afin de faciliter la mise en œuvre du Cadre de Référence des Compétences Numériques (CRCN) :

https://cache.media.eduscol.education.fr/file/CRCNum/57/0/Document_accompagnement_CRCN_1205570.pdf

⇒ Un espace collaboratif PIX est également mis à disposition avec des ressources, des vidéos d'accompagnement,... : <https://communaute.pix.fr>



Bienvenue sur Communauté Pix !

Cinq espaces spécifiques : Enseignement Secondaire (SCS), Enseignement supérieur (SUP), Pix Pro (PRO), Service public de l'emploi (SPE), Certification (CER).

Comment rejoindre mon espace ? Enseignement Secondaire (SCS), Enseignement Supérieur (SUP), Pix Pro (PRO), Service public de l'emploi (SPE).

Trouver une information : Recherchez la avec la loupe !

DOCUMENT D'ACCOMPAGNEMENT -
MISE EN ŒUVRE DU CADRE DE
RÉFÉRENCE DES COMPÉTENCES
NUMÉRIQUES (CRCN)

NOVEMBRE 2019



MINISTÈRE
DE L'ÉDUCATION
NATIONALE
ET DE LA JEUNESSE


Compétences PIX

**Compétences
Arts plastiques
Cycle 3**

**Compétences
Arts plastiques
Cycle 4**

**Compétences
Arts plastiques
Seconde enseignement optionnel**

**Compétences
Arts plastiques
Première enseignement
optionnel**

**Compétences
Arts plastiques
Première enseignement de
spécialité**

**Compétences
Arts plastiques
Terminale
enseignement
optionnel**

**Compétences
Arts plastiques
Terminale enseignement
de spécialité**

1. Informations et données

- 1.1. Mener une recherche et une veille d'information
- 1.2. Gérer des données
- 1.3. Traiter des données

Intégrer l'usage des outils informatiques de travail de l'image et de recherche d'information, au service de la pratique plastique.

Explorer l'ensemble des champs de la pratique plastique et leurs hybridations, notamment avec les pratiques numériques.

Exploiter des informations et de la documentation, notamment iconique, pour servir un projet de création.

Exploiter des informations et de la documentation, notamment iconique, pour servir un projet de création.

Exploiter des informations et de la documentation, notamment iconique, pour servir un projet de création.

Exploiter des informations et de la documentation, notamment iconique, pour servir un projet de création.

Exploiter des informations et de la documentation, notamment iconique, pour servir un projet de création.

2. Communication et collaboration

- 2.1. Interagir
- 2.2. Partager et publier
- 2.3. Collaborer
- 2.4. S'insérer dans le monde numérique

Recourir à des outils numériques de captation et de production à des fins de création artistique.

Recourir à des outils numériques de captation et de production à des fins de création artistique.

Recourir à des outils numériques de captation et de production à des fins de création artistique.

Recourir à des outils numériques de captation et de production à des fins de création artistique.

Recourir à des outils numériques de captation et de production à des fins de création artistique.

3. Création de contenu

- 3.1. Développer des documents textuels
- 3.2. Développer des documents multimédia
- 3.3. Adapter les documents à leur finalité
- 3.4. Programmer

Recourir à des outils numériques de captation et de production à des fins de création artistique.

Recourir à des outils numériques de captation et de production à des fins de création artistique.

Recourir à des outils numériques de captation et de production à des fins de création artistique.

Recourir à des outils numériques de captation et de production à des fins de création artistique.

Recourir à des outils numériques de captation et de production à des fins de création artistique.

Recourir à des outils numériques de captation et de production à des fins de création artistique.

4. Protection et sécurité

- 4.1. Sécuriser l'environnement numérique
- 4.2. Protéger les données personnelles et la vie privée
- 4.3. Protéger la santé, le bien-être et l'environnement

Intégrer l'usage des outils informatiques de travail de l'image et de recherche d'information, au service de la pratique plastique.

Recourir à des outils numériques de captation et de réalisation à des fins de création artistique.

Recourir à des outils numériques de captation et de production à des fins de création artistique.

Recourir à des outils numériques de captation et de production à des fins de création artistique.

Recourir à des outils numériques de captation et de production à des fins de création artistique.

Recourir à des outils numériques de captation et de production à des fins de création artistique.

Recourir à des outils numériques de captation et de production à des fins de création artistique.

5. Environnement numérique

- 5.1. Résoudre des problèmes techniques
- 5.2. Construire un environnement numérique

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.

Recourir à des outils numériques de captation et de production à des fins de création artistique.

Recourir à des outils numériques de captation et de production à des fins de création artistique.

Recourir à des outils numériques de captation et de production à des fins de création artistique.

Recourir à des outils numériques de captation et de production à des fins de création artistique.

Recourir à des outils numériques de captation et de production à des fins de création artistique.

⇒ Dans les programmes, certains questionnements à travailler avec les élèves portent sur les relations (modalités, formes et enjeux) entre l'art et la création numérique.