# Combiner techniques traditionnelles et travail sur ordinateur aiderait-il à "créer"?

publié le 29/01/2014 - mis à jour le 27/11/2024

## Et en quoi les outils numériques peuvent favoriser cette approche ?

*Descriptif :*

Utilisation des outils numériques, une manière d'approcher l'oeuvre d'art.

*Sommaire :*

- Questionnement

## Questionnement

Comment par la pratique on peut amener l'élève à approcher l'oeuvre d'art ? Et en quoi les outils numériques peuvent favoriser cette approche ?

Je dirais dans cet article qu'une des manières d'approcher l'oeuvre d'art est "d'en faire une" ou tout du moins de s'en approcher (même si cette approche est parfois toute - on va dire - discrète). Je fais souvent travailler les élèves avec les outils numériques et je réfléchis au rôle qu'ils doivent jouer dans les séquences. Ils ne sont en aucun cas une fin en soi mais bien évidemment plutôt des outils qui participent à la ..création.

*6ème - motifs à la gouache, personnages en terre, montage virtuel*

Je partirai ici d'une manière de travailler qui me semble favoriser un certain cheminement d'idées et d'actes chez les élèves... Je constate que nous combinons de plus en plus techniques traditionnelles et travail numérique, ce qui n'était pas le cas il y a une dizaine d'années. Cette évolution a me semble t-'il apporté plus de diversité, de richesse dans le travail, mais aussi plus de plaisir à faire et peut-être une meilleure compréhension de l'utilisation du numérique : Les opérations sont plus logiques, s'enchaînent mieux, ont plus de "sens"...

Chez eux, les enfants qui créent des images "tout seuls" travaillent soit de manière traditionnelle, soit sur ordinateur, rarement en combinant les deux.

Dans "les années 2000, l'ordinateur en arts plastiques était presque perçu comme une fin en soi, "nouvelles technologies"disait-on et dit-on toujours... Maintenant simple outil ? à utiliser avec modération...

*3ème - Projet d'installation-Maquette carton et objets-simulation virtuelle*

La combinaison du virtuel et du réel aide me semble t-il à mieux comprendre le rôle de chaque action dans la création.
A quel moment utiliser les moyens traditionnels ? A quel moments utiliser les outils numériques ? La combinaison des deux est-elle utile ? A chaque séquence sa/ses réponses.
Je constate que les élèves peuvent enchaîner très souplement, s'il y a une logique derrière, le réel, le virtuel car chaque acte a distinctement son utilité.
Cette souplesse s'acquiert avec de l'aide, du temps, une alternance entre des explications faites à la classe et des conseils individuels.
La qualité de ces travaux -souvent grande- donne envie aux élèves d'avancer. Des travaux d'autres groupes, d'années antérieures, faits par d'autres élèves sont parfois visionnés avant de commencer. Je constate qu'ils ne sont pas modélisateurs mais ont plutôt un rôle d'émulation. Ils donnent une idée aux élèves de ce que d'autres du même âge peuvent faire. La part de la technique n'est pas négligeable mais la pillule passe assez bien quand le jeu en vaut la chandelle.

*4ème - "4 écrans pour une image"- gouache sur papier, objets, montages virtuels, diffusion sur 4 écrans)*

*6ème - Fleur en papier (en relief)/ transformation virtuelle*

**Académie de Poitiers**

*Avertissement : ce document est la reprise au format pdf d'un article proposé sur l'espace pédagogique de l'académie de Poitiers.*

*Il ne peut en aucun cas être proposé au téléchargement ou à la consultation depuis un autre site.*