

Annexe 2

Équipements numériques en arts plastiques nécessaires à la mise en œuvre des objectifs et des contenus des programmes du collège

Source Inspection générale de l'Éducation nationale, arts plastiques
— juin 2014 —

1. Composantes des apprentissages liés à la pratique artistique des élèves (favoriser la diversité des pratiques)

Équipements numériques pour faire pratiquer les élèves :

- au moins de 6 à 15 ordinateurs dédiés aux élèves, connectés au réseau et reliés à l'Internet, permettant dans un même espace le travail sous forme numérique et/ou traditionnelle
- ou/et des tablettes tactiles qui offrent des perspectives de travail différentes : mobilité et nomadisme dans et hors la salle de classe (prévoir au moins 1 tablette pour 2 élèves)
- au moins de 8 à 10 appareils photo et vidéo numériques munis de cartes mémoire de capacité suffisante, ainsi qu'un chargeur de batteries ou de piles/batteries supplémentaires

2. Composantes des apprentissages liés à l'étude des processus de création et à la culture artistique (faire découvrir, observer et analyser des œuvres et des pratiques de référence)

Équipements numériques soutenant les apports théoriques du professeur :

- un ordinateur relié au réseau pédagogique et à l'Internet, avec connexion Bluetooth pour lire les productions sur smartphones, tablettes et autres appareils portatifs

Périphériques, instruments et aménagements nécessaires afin de soutenir les investigations attendues par les programmes :

- | | |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> - une imprimante couleur de préférence A3 - un scanner - au moins 2 palettes graphiques (équipées d'un stylet de bonne qualité) - un jeu d'au moins cinq clés USB de 4 Go minimum ou d'un disque dur externe - un pied photo | <ul style="list-style-type: none"> - un vidéoprojecteur de préférence interactif (avec un dispositif antivol) - d'un espace permettant une projection de large dimension et de qualité (mur blanc permettant de varier les formats de projection) - tableau blanc numérique interactif - un jeu d'enceintes de bonne qualité |
|--|--|

Équipements complémentaires :

- une webcam
- un enregistreur numérique muni d'un micro intégré et d'écouteurs