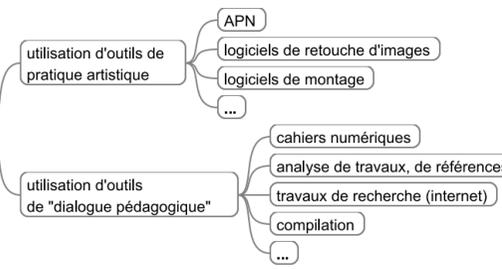


**outils numériques pratiques artistiques et compétences**

**le projet de l'académie de Nantes**  
 Au-delà de la maîtrise des techniques usuelles de l'information et de la communication (compétence 4, palier 3 du socle commun), **quelles compétences sont en jeu dans la pratique des élèves** lorsqu'ils utilisent les outils numériques ? **Est-ce différent lors de l'utilisation d'outils traditionnels ? Dans quelles circonstances l'acquisition de ces compétences est-elle facilitée ?** C'est en **comparant** nos expérimentations que nous tenterons de répondre à ces questions.

s'appuyer sur diverses situations où les élèves utilisent le numérique



**compétences du socle commun**

- compétence 1 : maîtrise de la langue française**
  - écrire :
    - . rédiger un texte bref ( vocabulaire spécifique)
- compétence 4 : maîtrise des techniques usuelles de l'information et de la communication**
  - s'approprier un environnement informatique de travail.
  - adopter une attitude responsable
  - créer, produire, traiter, exploiter des données :
    - . traiter une image, un son, une vidéo
    - . différencier une situation simulée ou modélisée d'une situation réelle.
  - s'informer, se documenter
  - communiquer, échanger
- compétence 5 : la culture humaniste**
  - avoir des connaissances et des repères relevant de la culture artistique.
  - situer dans le temps, l'espace, les civilisations.
  - lire et pratiquer différents langages :
    - . connaître et pratiquer diverses formes d'expressions à visée artistique.
  - faire preuve de sensibilité, d'esprit critique, de curiosité.
- compétence 6 : compétences sociales et civiques**
  - avoir un comportement responsable
- compétence 7 : autonomie et initiative**
  - être acteur de son parcours de formation :
    - . savoir s'auto-évaluer et être capable de décrire ses intérêts, ses compétences et ses acquis.
  - être capable de mobiliser ses ressources intellectuelles :
    - . être autonome dans son travail.
    - . mobiliser à bon escient ses capacités.
  - faire preuve d'initiative :
    - . s'engager dans un projet individuel.
    - . s'intégrer et coopérer dans un projet collectif.
    - . manifesté, curiosité, créativité, motivation.
    - . assumer des rôles, prendre des décisions.