



AQÉSAP

ASSOCIATION QUÉBÉCOISE DES ÉDUCATRICES
ET ÉDUCATEURS SPÉCIALISÉS EN ARTS PLASTIQUES

RUÉE VERS L'ART NUMÉRIQUE

Stéphane Lauzon

Enseignant en arts plastiques à l'école Marie-Clarac, Montréal
Membre du Conseil d'administration à l'AQÉSAP

Opportuniste, l'enseignant cherche sans cesse des stratégies originales pour stimuler l'intérêt de ses élèves. Aux niveaux primaire et secondaire, l'arrivée des nouveaux programmes de formation qui ont accompagné les outils et les logiciels informatiques, ont très vite séduit les élèves.

Qualifiées de nouvelles voilà à peine trois ans, les technologies de l'information et de la communication (TIC) sont perçues aujourd'hui comme des modes ou des moyens courants de création.

Depuis septembre 2007, un nouveau programme du Ministère de l'Éducation, du Loisir et du Sport (MELS) appelé *Arts plastiques et multimédia* est né au deuxième cycle du secondaire. Offert en option, il se veut le prolongement naturel du cours d'arts plastiques. Il tire sa particularité de la création d'images faisant appel à des concepts et à des notions d'organisation spatiotemporelle, c'est-à-dire relatifs à la fois à l'espace et au temps. Il s'agit d'attributs propres au cinéma et à la vidéo : tournage, échelle des plans, prise de vue, cadrage, etc. Ces derniers font partie d'une longue liste d'éléments à enseigner prescrits seulement dans le programme d'arts plastiques et multimédia.

Certes, toutes les écoles n'ont pas la chance d'offrir le cours *Arts plastiques et multimédia* qui a comme avantage de faire découvrir le potentiel du 7^e art aux élèves, néanmoins l'accès aux technologies par le biais des cours d'arts ne cessera de croître durant les prochaines années. Dans le cas des établissements qui ont fait le saut dans la création numérique, l'interdisciplinarité, c'est-à-dire la collaboration entre deux matières dans un dessein commun, pourrait devenir une alternative intéressante.

Bien que le nouveau programme de formation au secondaire définisse que toutes les matières enseignées doivent intégrer les TIC à travers une compétence

transversale appelée *Exploiter les technologies de l'information et de la communication* (voir encadré), il appartient à l'école d'offrir les ressources les plus appropriées pour faire vivre une approche créative en matière d'utilisation des technologies. La ligne est mince entre *Exploiter les TIC* et *Créer avec les TIC*. Afin de démontrer cette zone grise, prenons l'exemple de la vidéo dans le domaine des langues. L'utilisation du caméscope comme outil de consignation de traces vidéo d'une présentation orale est souhaitable. Cette dernière permet à l'élève de réfléchir et d'évaluer des éléments liés au contenu disciplinaire du programme. Certains enseignants pourraient être tentés de plonger dans l'univers cinématographique et d'aborder un contenu de formation propre aux arts plastiques; d'autres,

formés en informatique, auraient tendance à s'approprier certains éléments du programme *Arts plastiques et multimédia* (le successeur du programme Art et communication).

Qu'elle soit plastique ou numérique, l'image issue d'une démarche de création devrait être évaluée selon les critères d'appréciation et d'attentes propres au programme d'art.

La responsabilité de l'enseignant d'arts plastiques est grande. Il est amené à la défendre et à promouvoir la place de sa discipline dans la formation générale de l'élève au secondaire. Fier des actions accomplies localement par ses membres, l'AQÉSAP soutient ces initiatives permettant aux élèves québécois de mettre en œuvre une créativité débordante.



Cours d'arts plastiques
et multimédia
Élèves de secondaire 2
École Marie-Clarac
Montréal

La compétence transversale *Exploiter les technologies de l'information et de la communication* permet à l'élève de développer des composantes essentielles telles que faire des choix éclairés face à l'utilisation des technologies, tirer profit de l'utilisation de la technologie et évaluer l'efficacité de l'utilisation de la technologie. Par exemple, l'élève apprend à organiser la recherche dans Internet, à gérer efficacement des fichiers numériques, à utiliser les logiciels les mieux adaptés à la tâche, à anticiper de nouvelles utilisations des périphériques, etc.