

Des technologies en arts... On y croit tous un peu, mais en somme-nous parfaitement convaincu? Sommes-nous réellement conscients des bénéfices qu'apportent les technologies aux arts?

Ces bénéfices sont souvent méconnus, beaucoup affirmeront que les TIC ne sont que des outils parmi tant d'autres. Évidemment, tous les outils en arts ont chacun leur propre valeur, mais le choix d'un outil plutôt qu'un autre n'est jamais innocent. Chacun apporte par sa spécificité, son langage propre, ses gestes particuliers, ses supports distinctifs, ses couleurs et ses influences au message. Le choix d'utiliser les technologies comme moyen d'expression catalyse évidemment tous ces paramètres. En fait, ce qui est important de considérer, c'est de permettre un grand éventail de possibilités à nos élèves, afin qu'ils puissent faire un choix éclairé et trouvent enfin leur propre canal d'expression.

D'autre part, il ne faut pas percevoir les TIC comme des médias d'imitation, mais plutôt comme de nouveaux médias. Il ne faut pas non plus les percevoir comme simplement utilitaire mais plutôt comme un accès à la complémentarité **cerveau-machine**. Une complémentarité qui facilite la complexité, la multidisciplinarité, l'envergure, et l'efficacité.

Il serait inconscient d'ignorer le nouvel univers qui se développe sur l'Internet, où une partie sans cesse croissante de la population y est présente à chaque instant. Cet univers virtuel non négligeable possède aussi ses espaces d'expression, de diffusion artistique, de création, de recherche et de questionnements.

En plus d'ouvrir la voie à une multitude de nouveaux moyens pour développer chacune des compétences disciplinaires en arts, les TIC sont des outils indispensables dans notre monde pour favoriser les processus mentaux de niveaux élevés reliés aux développement des compétences transversales. Enfin les TIC permettront à l'élève de mieux se connaître et de construire sa vision du monde **d'aujourd'hui et de demain**. À cet égard, nous vous présentons les principaux bénéfices qu'apportent les tic aux disciplines artistiques.



En art dramatique, les TIC offrent de nouvelles possibilités pour :

Créer des œuvres dramatiques:

- Utilisation de nouveaux outils multimédias
- Utilisation de nouveaux types de sonorisation, d'espace scénique et de décor, etc.
- Support à l'organisation du travail, à la structure des idées et à l'expérimentation par essais et erreurs.
- Fusion de la technologie aux techniques traditionnelles pour une création hybride.
- Création de communautés virtuelles partageant leurs expérimentations, questionnements et leurs recherches.
- Exploitation de ressources, d'information, d'œuvres comme source d'inspiration.
- Consignation de toutes les étapes de la démarche de création.
- Conservation de toutes les variations d'une même création.
- Conservation de toutes les créations, classées en divers champs.
- Exploitation de nouveaux supports et de nouveaux espaces de diffusion.

Interpréter des œuvres dramatiques:

- Utilisation de nouveaux espaces scéniques et scénographiques.
- Utilisation de nouveaux outils multimédias.
- Utilisation et édition de trame sonore sur mesure.
- Fusion de la technologie à l'interprétation.
- Support à la production de moyens dramaturgiques (dramaturgie, aide technique, aide à l'apprentissage, aide à la compréhension et à l'analyse).

Apprécier des œuvres dramatiques:

- Exploitation de nouveaux supports et de nouveaux espaces de diffusion (spectacle virtuel, CD, portfolio ou trace de son cheminement, etc.).
- Utilisation d'une banque illimitée d'œuvres et d'informations textuelles, visuelles et sonores.
- Partage de l'expérience d'appréciation à une communauté virtuelle tout en développant le sens critique.

En danse, les TIC offrent de nouvelles possibilités pour :

Créer des danses:

- Utilisation de nouveaux espaces scéniques et scénographiques
- Utilisation de nouveaux outils multimédias
- Utilisation et édition de trame sonore sur mesure
- Support à l'organisation du travail, à la structure des idées et à l'expérimentation par essais et erreurs
- Fusion de la technologie aux techniques traditionnelles pour une création hybride
- Création de communautés virtuelles partageant leurs expérimentations, questionnements et leurs recherches
- Exploitation de ressources, d'information, d'oeuvres comme source d'inspiration
- Consignation de toutes les étapes de la démarche de création
- Conservation de toutes les variations d'une même création
- Conservation de toutes les créations, classées en divers champs
- Exploitation de nouveaux supports et de nouveaux espaces de diffusion

Interpréter des danses: :

- Utilisation de nouveaux espaces scéniques et scénographiques
- Utilisation de nouveaux outils multimédias
- Utilisation et édition de trame sonore sur mesure
- Fusion de la technologie à l'interprétation (ex. : projection de l'ordinateur, l'ordinateur réagissant au geste par des sons, des couleurs, etc.)
- Support à la production de matériel (chorégraphie, aide technique, aide à l'apprentissage, aide à la compréhension et à l'analyse).
- Multiplication des chorégraphes par projection vidéo.

Apprécier des danses :

- Exploitation de nouveaux supports et de nouveaux espaces de diffusion (spectacle virtuel, CD, portfolio ou trace de son cheminement, etc.).
- Utilisation d'une banque illimitée d'oeuvres et d'informations textuelles, visuelles et sonores .
- Partage de l'expérience d'appréciation à une communauté virtuelle tout en développant le sens critique.

Créer des pièces vocales et instrumentales :

- Utilisation de nouveaux instruments.
- Utilisation de nouvelles sonorités.
- Exploitation d'un environnement de production diversifié, complexe et performant.
- Exploitation d'une grande diversité de matériaux musicaux.
- Support à l'apprentissage de la composition, de l'improvisation et de la création d'œuvres personnelles.
- Support à l'organisation du travail, à la structure des idées et à l'expérimentation par essais et erreurs.
- Fusion de la technologie aux techniques traditionnelles pour une création hybride.
- Création de communautés virtuelles partageant leurs expérimentations, questionnements et leurs recherches.
- Exploitation de ressources, d'information, d'images comme source d'inspiration.
- Consignation de toutes les étapes de la démarche de création.
- Conservation de toutes les variations d'une même création.
- Conservation de toutes les créations, classées en divers champs.
- Exploitation de nouveaux supports et de nouveaux espaces de diffusion.

Interpréter des pièces musicales:

- Utilisation de nouveaux instruments.
- Utilisation de nouvelles sonorités.
- Fusion de la technologie à l'interprétation dans divers ensembles musicaux (ex. : l'ordinateur comme accompagnateur ou comme interprète).
- Support à la production de matériel (partitions, aide technique, aide à l'apprentissage, aide à la compréhension et à l'analyse).
- Support à l'apprentissage à une pièce musicale.
- Consignation de toutes les étapes de la démarche d'interprétation.

Apprécier des pièces musicales :

- Exploitation de nouveaux supports et de nouveaux espaces de diffusion (concert virtuel, CD, portfolio ou trace de son cheminement, etc.)
- Utilisation d'une banque illimitée d'œuvres et d'informations textuelles, visuelles et sonores
- Partage de l'expérience d'appréciation à une communauté virtuelle tout en développant le sens critique.

Créer des images personnelles

- Utilisation de nouveaux gestes transformateurs
- Utilisation de nouvelles techniques
- Utilisation de nouveaux outils
- Fusion de la technologie aux techniques traditionnelles pour une création hybride
- Création de communautés virtuelles partageant leurs expérimentations, questionnements et recherches
- Exploitation de ressources, d'information, d'images et de textes comme source d'inspiration
- Consignation de toutes les étapes de la démarche de création
- Conservation de toutes les variations d'une même création
- Conservation de toutes les créations, classées en divers champs
- Exploitation de nouveaux supports et de nouveaux espaces de diffusion

Créer des images médiatiques

- Utilisation de nouveaux gestes.
- Utilisation de nouveaux outils.
- Fusion de la technologie aux techniques traditionnelles pour une création hybride.
- Création de communautés virtuelles partageant leurs expérimentations, questionnements et leurs recherches.
- Exploitation de ressources, d'information, d'images comme source d'inspiration.
- Consignation de toutes les étapes de la démarche de création et de toutes les variations d'une même création.
- Exploitation de nouveaux supports et de nouveaux espaces de diffusion.
- Exploitation de nouvelles façons de diffuser un message.
- Exploitation de nouvelles façons de cibler des destinataires.

Apprécier des œuvres d'art, des objets culturels, des images médiatiques et des réalisations plastiques

- Exploitation de nouveaux supports et de nouveaux espaces de diffusion
- Utilisation d'une banque illimitée d'informations textuelles, visuelles et sonores
- Partage de l'expérience d'appréciation à une communauté virtuelle développant ainsi le sens critique
- Développement du sens esthétique pour de nouveaux médias
- Développement du sens éthique face à l'abondance de créations disponibles sur l'Internet.

Se réguler

- Utilisation d'assistant numérique afin que les élèves puissent se filmer
- Utilisation de la caméscope numérique afin que les élèves puissent se filmer
- Utilisation de système d'enregistrement du son afin que les élèves puissent s'enregistrer
- Utilisation d'appareil photo numérique afin que les élèves puissent photographier leur réalisation
- Classement et archivage simple des traces numériques du processus

S'autoévaluer

- Utilisation de canevas numérique évitant ainsi l'utilisation de papier
- Classement et archivage simple de ces traces

Évaluer

- Utilisation de canevas numérique évitant ainsi l'utilisation de papier
- Classement et archivage simple de ces traces

Observer le développement des compétences

- Comparaison des différentes réalisations au cours du cycle en les archivant dans un espace serveur

Créer son portfolio (dossier d'apprentissage et d'évaluation)

- Utilisation de logiciel de présentation
- Utilisation de logiciel de page Web
- Utilisation d'un portail

«La technologie peut être utilisée pour le meilleur ou le pire. Elle a transformé notre manière de vivre.» Hugh Montefiore

Andrée-Caroline Boucher et Yves Lemay,
Conseillers pédagogiques,
Service national du RÉCIT, domaine des arts
Pour en savoir plus sur le sujet, visitez notre site : <http://recit.csp.qc.ca>