

Scénario pédagogique
Utilisation de l'outil SMARTBOARD

PRE-REQUIS le smartboard est disponible et la question de la rentabilité de son investissement n'entre pas en ligne de compte.

CONTEXTE les arts visuels, une école.

PRESENTATION le smartboard est mis à la disposition des étudiants dans une salle accessible pendant les heures d'ouverture du bâtiment.
au même titre qu'un atelier de vidéo, de volume, etc., le smartboard est disponible sur inscription, réservation et/ou selon la disponibilité.

DOMAINE D'ACTIVITE développer la discipline de prise de notes régulières afin de construire la méthode de travail de recherche de l'artiste

1. sur une base individuelle
2. pour un développement de projet de groupe

PRINCIPE l'idée est de développer cette activité de manière expérimentale avec le smartboard

1. utiliser des formats de grande taille - passer de A4 traditionnel à la taille du tableau
2. développer une gestuelle en fonction de cette taille
3. construire un autre type de processus de réflexion, une nouvelle façon de développer des étapes, des traces de séquences, de références, d'images
4. obtenir comme résultat un sketchbook virtuel, un mémoire développé selon un schéma relationnel

COMPETENCES

au niveau conceptuel

2

1. développer une prise de note, de repérage dynamique
2. organiser le processus de façon à pouvoir revenir sur un point, une étape
3. gérer un espace de travail
4. développer un sens relationnel dans le développement des idées.

au niveau technique

1. aborder et exploiter le potentiel de l'outil
2. organiser ses ressources, traces et séquences de travail
3. gérer les dimensions physiques de l'outil (textuelle, gestuelle).

RESULTATS

En temps que méthode expérimentale, le résultat est à imaginé par les utilisateurs

quelques hypothèses

1. un format de port-folio très intuitif transportable et transférable immédiatement sur divers supports
2. le développement de nouveaux types de travaux visuels
3. une sensibilisation à l'informatique et à ses potentiels