

Grande question du programme	La représentation ; images, réalité et fiction		
Questionnement	La création, la matérialité, le statut, la signification des images : l'appréhension et la compréhension de la diversité des images ; leurs propriétés plastiques, iconiques, sémantiques, symboliques ; les différences d'intention entre expression artistique et communication visuelle, entre oeuvre et image d'oeuvre.		
Niveau de complexité	5ème	4ème	3ème
Questions d'enseignement	La matérialité d'une image peut elle lui donner une intention singulière?	En quoi un autre peut il modifier le statut d'une image??	En quoi l'outil numérique peut il interroger le statut de l'image?
	Vik Muniz <i>Nymphéas</i> , 2013 Villégé, <i>Nymphéas</i> , 1957	Pop art	Bill Viola La technique du cinémagraphe
Champs des pratiques	bidimensionnelle	Bidimensionnelle et tridimensionnelle	Bidimensionnelle+tridimensionnelle photographie, vidéo création numérique
<i>Notions principales</i>	matérialité/hétérogénéité ressemblance/narration	image	espace
Notions	représentation/matérialité de l'oeuvre	image/matérialité/ressemblance	Représentation oeuvre/espace/auteur/spectateur
Compétences visées	Expérimenter, produire, créer : Choisir, mobiliser et adapter des langages et des moyens plastiques variés en fonction de leurs effets dans une intention artistique en restant attentif à l'inattendu.	Expérimenter, produire, créer Prendre en compte les conditions de la réception de sa production dès la démarche de création, en prêtant attention aux modalités de sa présentation, y compris numérique.	Expérimenter, produire, créer Recourir à des outils numériques de captation et de réalisation à des fins de création artistique.
Liens aux autres questionnements	Tirer parties interrelations entre les médiums , les techniques, les processus variés à des fins expressives.		Le métissage entre arts plastiques et technologie numérique: croisement entre arts plastiques, sciences et technologie à travers l'environnement numérique
EPI / AP ? Parcours ?			Culture et création artistique, technologie et société