

| | | | |
|-------------------------------------|--|--|--|
| 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 œuvre et image d'œuvre. | | |
| Niveau de complexité | 5ème | 4ème | 3ème |
| Questions d'enseignement | La matérialité d'une image peut-elle lui donner une intention singulière? | En quoi un auteur peut-il modifier le statut d'une image? | En quoi l'outil numérique peut-il interroger le statut de l'image? |
| | Monet, <i>Nymphéas</i> , 1914 Villégly, <i>Nymphéas</i> , 1957 Ange Leccia, <i>Nymphéa</i> , 2007 Vik Muniz <i>Nymphéas</i> , 2013 | Marcel Duchamp (LHOQQ) René Magritte, Kurt Schwitters Pop art : Lichtenstein, Warhol | Bill Viola David Claerbout Alain Bublex |
| Champs des pratiques | bidimensionnelle | Bidimensionnelle et tridimensionnelle | Bidimensionnelle & tridimensionnelle vidéo & créations numériques |
| <i>Notions principales</i> | matérialité/hétérogénéité ressemblance/narration | image | espace |
| Notions | représentation/matérialité de l'œuvre | image/matérialité/ressemblance | Représentation œuvre/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 parti des 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 ? | EPI : Information, communication et citoyenneté | | EPI : Culture et création artistique |