

<b>Grande question du programme</b>	<b>La matérialité de l'oeuvre</b>		
<b>Questionnement</b>	<b>Le numérique en tant que processus et matériau artistiques (langages, outils, supports) :</b> l'appropriation des outils et des langages numériques destinés à la pratique plastique ; les dialogues entre pratiques traditionnelles et numériques ; l'interrogation et la manipulation du numérique par et dans la pratique plastique.		
Niveau de complexité	5ème	4ème	3ème
<b>Questions d'enseignement</b>	<b>Quelles sont les caractéristiques matérielles d'un eimage numérique? En quoi le numérique est il un outil de création?</b>	<b>L'accident est -il possible en numérique?</b>	<b>Peut-on créer un travail plastique réel et virtuel? Quelles interactions sont possibles entre le numérique et le spectateur?</b>
	Brendan et le secret de Kells	Pollock Winschluss Nam June Paik Casey Williams	Tony Oursler Anne Ile (Pareno/Huygues)
<b>Champs des pratiques</b>	tridimensionnelle/bidimensionnelle/photo/numérique	Bidimensionnelle /tridimensionnelle/ photo/numérique...	Bidimensionnelle /tridimensionnelle/ photo/numérique...
<i>Notions principales</i>	outil/matière/support	outil/geste/matière/temps/espace	geste/outil/support/espace
Notions	matériel/immatériel texture Hybridation transparence/opacité	Graphisme/écart/ressemblance/flou	Installation, mise en scène, éphémère, matériau
Compétences visées	<b>Expérimenter, produire, créer:</b> Recourir à des outils numériques de captation et de réalisation à des fins de création artistique. Explorer l'ensemble des champs de la pratique plastique et leurs hybridations, notamment avec les pratiques numériques.	<b>Expérimenter, produire, créer:</b> 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. <b>Mettre en œuvre un projet artistique:</b> Confronter intention et réalisation dans la conduite d'un projet pour l'adapter et le réorienter, s'assurer de la dimension artistique de celui-ci.	<b>Expérimenter, produire, créer:</b> Explorer l'ensemble des champs de la pratique plastique et leurs hybridations, notamment avec les pratiques numériques. 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.
Liens aux autres questionnements	<b>La matérialité et la qualité de la couleur</b>	<b>La transformation de la matière</b>	<b>Les représentations et statuts de l'objet en art</b>
EPI / AP ? Parcours ?			Expo art numérique avec la technologie