

**LIENS AVEC LES PROGRAMMES SCOLAIRES
POUR LE THEME « LES SECRETS DE L'IMAGE »**

Notions abordées	Attractions liées aux thèmes	Textes de références
<p>Cycle 2 : Enseignements artistiques : La narration et le témoignage par les images.</p> <p>Cycle 3 : Enseignements artistiques : La représentation plastique et les dispositifs de présentation : Les différentes catégories d'images, leurs procédés de fabrication, leurs transformations ; La narration visuelle.</p> <p>Cycle 4 : Français : Lecture et compréhension de l'écrit et de l'image : Lire des images, des documents composites (y compris numériques) et des textes non littéraires. Arts plastiques : La représentation ; images, réalité et fiction : La narration visuelle ; La création, la matérialité, le statut, la signification des images ; La conception, la production et la diffusion de l'œuvre plastique à l'ère du numérique. La matérialité de l'œuvre ; l'objet et l'œuvre : Le numérique en tant que processus et matériau artistiques (langages, outils, supports) L'œuvre, l'espace, l'auteur, le spectateur : Les métissages entre arts plastiques et technologies numériques</p> <p>Socle commun de connaissances, de compétences et de culture Domaine 1 : Les langages pour penser et communiquer : Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages mathématiques, scientifiques et informatiques Domaine 5 : Les représentations du monde et l'activité humaine : Invention, élaboration, production</p>	<p align="center">Arthur, l'Aventure 4D</p> <p align="center">Les mystères du Kube</p> <p align="center">Sébastien Loeb Racing Xperience</p> <p align="center">+ animation pédagogique Les secrets de l'image</p>	<p align="center">Bulletin officiel n°17 du 23 avril 2015</p> <p align="center">Bulletin officiel spécial n°11 du 26 novembre 2015</p> <p align="center">Bulletin officiel spécial n°4 du 29 avril 2010</p> <p align="center">Arrêté du 17 juillet 2015</p>

<p>Lycée : Enseignement d'exploration : Création et innovation technologique : La culture et les loisirs : Le son et l'image, les jeux vidéo, les musées en ligne Enseignement d'exploration : informatique et création numérique : Créer une œuvre d'art optique ou op art et comprendre les enjeux du traitement et de la transformation de l'image Méthodes et pratiques scientifiques : Science et œuvres d'art : Photographie et cinéma ; Science et vision du monde</p>		
--	--	--

**LIENS AVEC LES PROGRAMMES SCOLAIRES
 POUR LE THEME « DECRYPTER LE MONDE NUMERIQUE »**

Notions abordées	Attractions liées aux thèmes	Textes de références
<p>Cycle 2 : Questionner le monde : Questionner le monde du vivant, de la matière et des objets : Commencer à s'approprier un environnement numérique</p> <p>Cycle 3 : Mathématiques : Espace et géométrie : initiation à la programmation Sciences et technologie : Matériaux et objets techniques : Concevoir et produire tout ou partie d'un objet technique en équipe pour traduire une solution technologique répondant à un besoin Enseignement moral et civique : Le jugement : penser par soi-même et avec les autres : Prendre conscience des enjeux civiques de l'usage de l'informatique et de l'Internet et adopter une attitude critique face aux résultats obtenus : Le jugement critique : traitement de l'information et éducation aux médias S'informer dans le monde du numérique Histoire et géographie : Géographie : Communiquer d'un bout à l'autre du monde grâce à l'Internet Sciences et technologie : Matériaux et objets techniques : Concevoir et</p>	<p style="text-align: center;">Futur l'expo</p> <p>+ Animation Le labo du jeu vidéo</p> <p>+ Animation L'atelier impression 3D</p>	<p>Bulletin officiel spécial n°4 du 29 avril 2010</p> <p>Bulletin officiel spécial n° 9 du 30 septembre 2010</p> <p>Bulletin officiel n°17 du 23 avril 2015</p> <p>Bulletin officiel spécial n°11 du 26 novembre 2015</p> <p>Arrêté du 17 juillet 2015</p>

produire tout ou partie d'un objet technique en équipe pour traduire une solution technologique répondant à un besoin ; Repérer et comprendre la communication et la gestion de l'information : Les élèves découvrent l'algorithme en utilisant des logiciels d'applications visuelles et ludiques.

Cycle 4 :

Mathématiques : Algorithmique et programmation : Écrire, mettre au point et exécuter un programme simple

Technologie : Design, innovation et créativité : Imaginer des solutions en réponse aux besoins : matérialiser une idée en intégrant une dimension design : Imaginer, synthétiser et formaliser une procédure, un protocole ; Imaginer des solutions pour produire des objets et des éléments de programmes informatiques en réponse au besoin.

Réaliser, de manière collaborative, le prototype d'un objet communicant ;

La modélisation et la simulation des objets et systèmes

techniques : Utiliser une modélisation et simuler le comportement d'un objet

L'informatique et la programmation : Écrire, mettre au point et exécuter un programme

Socle commun de connaissances, de compétences et de culture

Domaine 1 : Les langages pour penser et communiquer : Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages mathématiques, scientifiques et informatiques

Domaine 2 : Les méthodes et outils pour apprendre : Outils numériques pour échanger et communiquer ; Médias, démarches de recherche et de traitement de l'information

Domaine 4 : Les systèmes naturels et les systèmes techniques : Conception, création, réalisation

Lycée :

Histoire des arts :

Arts, informations, communications ; Arts, sciences et techniques

Enseignement d'exploration : informatique et création numérique :

Programmer un robot et comprendre le rôle de la robotique dans les activités humaines

Créer une œuvre d'art optique ou op art et comprendre les enjeux du traitement et de la transformation de l'image

Sciences de l'ingénieur : cycle terminal de la série scientifique

Analyser, modéliser, expérimenter, communiquer