

**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 Étincelle La Clé des Songes Dans les Yeux de Thomas Pesquet</p>	<p>Bulletin officiel n°17 du 23 avril 2015</p> <p>Bulletin officiel spécial n°11 du 26 novembre 2015</p> <p>Bulletin officiel spécial n°4 du 29 avril 2010</p> <p>Arrêté du 17 juillet 2015</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