

PIX	Cycle 3	Cycle 4	Seconde enseignement optionnel	Première enseignement optionnel	Première enseignement de spécialité	Terminale enseignement optionnel	Terminale enseignement de spécialité
1. Informations et données 1.1. Mener une recherche et une veille d'information 1.2. Gérer des données 1.3. Traiter des données	Intégrer l'usage des outils informatiques de travail de l'image et de recherche d'information, au service de la pratique plastique.	Explorer l'ensemble des champs de la pratique plastique et leurs hybridations, notamment avec les pratiques numériques.	Les potentialités du numérique comme moyen de conception, de prévisualisation, d'enregistrement, de diffusion...			Réunir et croiser des sources diverses en les hiérarchisant : livres et articles, ressources numériques, etc.	
Problématique	Les données numériques dans une production artistique et plastique : matières, matériaux ou matérialité de l'œuvre ?						
Projets d'enseignement	« Données plastiques »	« Algorithme »	« Bug »	« Images binaires »	« Vestiges numériques »	« Sérendipité »	« La poésie des données »
2. Communication et collaboration 2.1. Interagir 2.2. Partager et publier 2.3. Collaborer 2.4. S'insérer dans le monde numérique			Formes et enjeux de présentation des productions numériques, possibilités induites par la dématérialisation de la présentation numérique de tous types de pratiques (réseaux sociaux, blogs...).		Questionnements mobilisant compétences, pratiques et connaissances travaillées : l'artiste dessinant, traditions et approches contemporaines, modalités introduites par le numérique.		
Problématique	Quelles formes plastiques peuvent émerger de la communication et de la collaboration dans un monde numérique ?						
Projets d'enseignement	« Réseaux d'images »	« Avatar »	« Surface digitale »	« Réseaux de communication »	« L'internet des objets »	« Réalité mixte »	« Co-Workers »
3. Création de contenu 3.1. Développer des documents textuels 3.2. Développer des documents multimédia 3.3. Adapter les documents à leur finalité 3.4. Programmer	Recourir à des outils numériques de captation et de réalisation à des fins de création artistique.	Recourir à des outils numériques de captation et de production à des fins de création artistique. Relations entre le dessin et la sculpture, la peinture, l'architecture, la vidéo, la création numérique (élaboration du projet, interactions dans une démarche de création, influences réciproques).	Recourir à des outils numériques de captation et de production à des fins de création artistique. La pratique artistique du dessin : depuis des modalités héritées de traditions jusqu'aux approches contemporaines (nouvelles possibilités à l'ère du numérique, ...).	Recourir à des outils numériques de captation et de production à des fins de création artistique. Matériaux numériques : dispositifs mécaniques et électroniques (micro processeurs, capteurs, et actionneurs), algorithmes et codes, ...	Recourir à des outils numériques de captation et de production à des fins de création artistique. Extension de la notion de matériau : données numériques, sons, gestes, lumière, mots, idées...	Recourir à des outils numériques de captation et de production à des fins de création artistique. Extension de la notion de matériau : données numériques, sons, gestes, lumière, mots, idées...	Recourir à des outils numériques de captation et de production à des fins de création artistique. Extension de la notion de matériau : données numériques, sons, gestes, lumière, mots, idées...
Problématique	Homme/machine face à la création : qui est l'artiste ?						
Projets d'enseignement	« Programme informatique »	« La machine à créer »	« Processeurs »	« Cabinet de curiosités numériques »	« Geste digital »	« Formes cybernétiques »	« Automate »

<p>4. Protection et sécurité</p> <p>4.1. Sécuriser l'environnement numérique</p> <p>4.2. Protéger les données personnelles et la vie privée</p> <p>4.3. Protéger la santé, le bien-être et l'environnement</p>	<p>Intégrer l'usage des outils informatiques de travail de l'image et de recherche d'information, au service de la pratique plastique.</p>	<p>Recourir à des outils numériques de captation et de réalisation à des fins de création artistique.</p>	<p>Recourir à des outils numériques de captation et de production à des fins de création artistique.</p>		<p>Recourir à des outils numériques de captation et de production à des fins de création artistique.</p>	<p>Recourir à des outils numériques de captation et de production à des fins de création artistique.</p>	<p>Recourir à des outils numériques de captation et de production à des fins de création artistique.</p>
<p>Problématique</p>	<p>Sécuriser, protéger : quels enjeux artistiques ?</p>						
<p>Projets d'enseignement</p>	<p>« Ordinateur »</p>	<p>« Homme machine »</p>	<p>« Selfie et autoportrait »</p>	<p>« Musée codé »</p>	<p>« Forgot your password ? »</p>	<p>« Intelligence artificielle »</p>	<p>« Humanoïde »</p>
<p>5. Environnement numérique</p> <p>5.1. Résoudre des problèmes techniques</p> <p>5.2. Construire un environnement numérique</p>		<p>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.</p>		<p>Dessiner sur de nouveaux supports et formats, à diverses échelles, avec de nouveaux outils dont les outils numériques.</p>	<p>Diffusion d'une création par l'exposition, l'édition, le numérique</p> <p>Démultiplication des formes de monstration et diffusion : l'imprimé, l'objet, l'écran, les supports numériques</p>		<p>Relation du corps au dessin : affirmation ou mise à distance du geste, de l'instrument, de la trace..., possibilités ouvertes par les machines, les technologies numériques...</p>
<p>Problématique</p>	<p>L'environnement numérique : une expérience artistique et sensible de l'art ?</p>						
<p>Projets d'enseignement</p>	<p>« Cloud »</p>	<p>« Espaces connectés »</p>	<p>« Utopia : paysages numériques »</p>	<p>« Vivre parmi les écrans »</p>	<p>« Esthétique artificielle »</p>	<p>« Monde virtuel »</p>	<p>« Dessins robotiques »</p>