La carte heuristique ci-dessous présente les divers aspects à prendre en compte pour l'élaboration d'un projet de travail en classe autour de l'**image numérique**.

Elle est organisée en 3 grandes parties :

- l'**acquisition** des images
- le **traitement** des images
- l'**exploitation** pédagogique

Cette carte présente quelques outils utiles à l'acquisition des images et à leur indispensable transformation. Elle propose ensuite une série d'activités à mettre en œuvre, à la maternelle et en élémentaire. Elle contient tous les liens hypertexte nécessaires pour accéder aux sites ou aux logiciels décrits. Elle contient quasiment systématiquement une "note" avec des commentaires qui s'afficheront au survol du curseur sur les différents éléments de la carte.

Pour l'utiliser :

- cliquer et glisser n'importe où sur la carte pour la déplacer

- Cliquer sur le titre d'un "noeud" pour en déplier/replier les branches secondaires

- survoler avec le curseur l'icone en forme de post-it pour faire apparaître la note associée
- cliquer sur l'icone en forme de flèche rose pour suivre le lien hypertexte associé

Pour aller plus loin :

La propriété intellectuelle et l'exception pédagogique :
http://www.cndp.fr/savoirscdi/index.php?id=1524

Droit de l'image / droit à l'image :
http://www.cndp.fr/savoirscdi/index.php?id=870

Le droit d'auteur et le droit à l'image :
http://imedia.emn.fr/droits/co/droit_web.html

Droit et internet :
http://www.ac-reims.fr/datice/legislation/default.htm

Dossier d'autoformation sur l'image numérique :
http://www.crdp.ac-grenoble.fr/image/

Sélection de sites proposant des images libres de droits :

Images libres de droits dans Images / Logiciels libres / Alain MICHEL