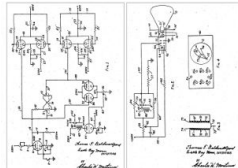


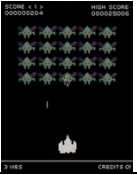







Projet d'enseignement	« IN THE GAME »		
Points de programme travaillé	<u>Champ des questionnements artistiques interdisciplinaires</u>		
Niveau concerné	Première enseignement optionnel		
Questionnement didactique	- <u>Liens entre arts plastiques et cinéma, animation, image de synthèse, jeu vidéo</u>		
Champ de questionnements pour l'élève (ce qu'il va chercher, connaître, comprendre)	- Animer des images, penser leur diffusion et leur réception : interaction entre images et spectateur, interfaces au service de leur diffusion et de leur réception : mise en scène des projections et des écrans, implication du public (interaction image, son, spectateur)		
Compétences disciplinaires et transversales visées	<p>PRATIQUER LES ARTS PLASTIQUES DE MANIERE REFLEXIVE</p> <p><i>Expérimenter, produire, créer</i></p> <p>Choisir et expérimenter, mobiliser, adapter et maîtriser des langages et des moyens plastiques variés dans l'ensemble des champs de la pratique.</p> <p><i>Mettre en œuvre un projet artistique individuel ou collectif</i></p> <p>Se repérer dans les étapes de la réalisation d'une production plastique, en anticiper les difficultés éventuelles pour la faire aboutir.</p> <p>QUESTIONNER LE FAIT ARTISTIQUE</p> <p>Établir une relation sensible et structurée par des savoirs avec les œuvres et s'ouvrir à la pluralité des expressions.</p> <p>EXPOSER L'ŒUVRE, LA DEMARCHE, LA PRATIQUE</p> <p>Être sensible à la réception de l'œuvre d'art, aux conditions de celles-ci, aux questions qu'elle soulève et prendre part au débat suscité par le fait artistique.</p>		
Éléments de langage plastique mobilisés vocabulaire, concepts, notions	Interface, image, représentation, vectoriel, virtuel, ...		
Corpus d'œuvres de références et modalités de présentation			
	Thomas T. GOLDSMITH JR. et Estle Ray MANN, <i>Cathode-ray tube amusement device</i> , 1947.	Josef KATES, <i>Bertie the Brain</i> , Paris, 1950.	Nolan BUSHNELL, <i>Pong</i> , 1972.
			
	Tomohiro NISHIKADO, <i>Space Invaders</i> , 1978.	Lyle RAINS, Ed LOGGS, <i>Asteroids</i> , 1979.	Tōru IWATANI, <i>Pac-Man</i> , 1980.
			
	Roberta WILLIAMS, <i>King's Quest</i> , Quest, 1984.	Markus PERSSON, alias Notch, <i>Minecraft</i> , 2009.	ASOBO STUDIO, <i>A Plague Tale : Innocence</i> , Pégases 2019.