

Projet d'enseignement	« PERSONNAGE DE JEU VIDÉO »		
Points de programme travaillé	<a href="#">Champ des questionnements artistiques interdisciplinaires</a>		
Niveau concerné	Première enseignement de spécialité		
Questionnement didactique	<a href="#">Liens entre arts plastiques et cinéma, animation, image de synthèse, jeu vidéo</a>		
Champ de questionnements pour l'élève (ce qu'il va chercher, connaître, comprendre)	<p>Animation des images et interfaces de leur diffusion et de réception :            Relations aux lieux, projections, écrans : espaces et modalités de diffusion des images animées dans la création contemporaine, incidences du numérique sur l'affranchissement du rapport aux espaces ou aux supports...</p>		
Compétences disciplinaires et transversales visées	<b>PRATIQUER LES ARTS PLASTIQUES DE MANIERE REFLEXIVE</b> <i>Expérimenter, produire, créer</i> Choisir et expérimenter, mobiliser, adapter et maîtriser des langages et des moyens plastiques variés dans l'ensemble des champs de la pratique. <i>Mettre en œuvre un projet artistique individuel ou collectif</i> Se repérer dans les étapes de la réalisation d'une production plastique, en anticiper les difficultés éventuelles pour la faire aboutir. <b>QUESTIONNER LE FAIT ARTISTIQUE</b> Établir une relation sensible et structurée par des savoirs avec les œuvres et s'ouvrir à la pluralité des expressions. <b>EXPOSER L'ŒUVRE, LA DEMARCHE, LA PRATIQUE</b> 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.		
Éléments de langage plastique mobilisés vocabulaire, concepts, notions	Immersion et interaction: dispositifs intégrant des projections et des crans, implication ou interactivité avec un public...		
Corpus d'œuvres de références et modalités de présentation	 Link, <i>The Legend Of Zelda</i> , Nintendo, 1986.	 Solid Snake, <i>Metal Gear</i> , Konami, 1987	 The Prince, <i>Prince Of Persia</i> , Broderbund, 1989.
	 Leon S, <i>Resident Evil</i> , Capcom, 1996.	 Lara Croft, <i>Tomb Raider</i> , Eidos 1996.	 Max Payne, <i>Max Payne</i> , Rockstar, 2001.
	 Altair, <i>Assassin's Creed</i> , Ubisoft, 2007.	 Soap Mactavish, <i>Call Of Duty 4: Modern Warfare</i> , Activision, 2007.	 Nico Bellic, <i>Grand Theft Auto IV</i> , Rockstar, 2008