


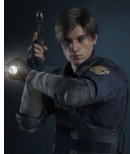







Projet d'enseignement	« PERSONNAGE DE JEU VIDÉO »		
Points de programme travaillé	<u>Champ des questionnements artistiques interdisciplinaires</u>		
Niveau concerné	Première enseignement de spécialité		
Questionnement didactique	<u>Liens entre arts plastiques et cinéma, animation, image de synthèse, jeu vidéo</u>		
Champ de questionnements pour l'élève (ce qu'il va chercher, connaître, comprendre)	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...		
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	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	