


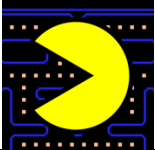







Projet d'enseignement	« GAMING : POP ICONS »		
Points de programme travaillé	<u>Domaines de l'investigation et de la mise en œuvre des langages et des pratiques plastiques: outils, moyens, techniques, médiums, matériaux, notions au service d'une création à visée artistique</u>		
Niveau concerné	Seconde enseignement optionnel		
Questionnement didactique	La représentation, ses langages, moyens plastiques et enjeux artistiques		
Champ de questionnements pour l'élève (ce qu'il va chercher, connaître, comprendre)	Représenter le monde, inventer des mondes		
Compétences disciplinaires et transversales visées	<p>PRATIQUER LES ARTS PLASTIQUES DE MANIERE REFLEXIVE <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.</p> <p>QUESTIONNER LE FAIT ARTISTIQUE 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 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	La ressemblance et ses codes : relation au modèle, tirer parti de l'écart avec la réalité (potentiel plastique et sémantique), spécificités propres aux différentes pratiques (picturales, sculpturales, photographiques...)		
Corpus d'œuvres de références et modalités de présentation			
	Shigeru MIYAMOTO, <i>Super Mario</i> , 1981.	Naoto ŌSHIMA, Hirokazu YASUHARA (designers) et Yuji NAKA (programmeur), <i>Sonic</i> , 1991.	Satoshi TAJIRI, <i>Pokemon, Pikachu</i> , 1996.
			
	Tōru IWATANI, <i>Pac-Man</i> , octobre 1980.	Andy GAVIN et Jason RUBIN, <i>Crash Bandicoot</i> , 1996.	Shigeru MIYAMOTO, <i>Donkey Kong</i> , 1981.
			
	Michel ANCEL, <i>Rayman</i> , 1995.	Takashi TEZUKA et Katsuya EGUCHI, <i>Animal Crossing, Méli et Mélo</i> , 2001.	Shigeru MIYAMOTO et Takashi TEZUKA, <i>The Legend Of Zelda, Link</i> , 1986.