

Lettre académique Nancy-Metz Arts plastiques et Numérique

AVRIL 2021 #3

Interface entre le numérique artistique et la pédagogie cette lettre s'adresse aux enseignants d'arts plastiques. Elle a pour objectif la découverte d'applications et de ressources numériques pour l'enseignement ainsi que l'exploration de l'actualité de l'art contemporain numérique

Prisme7 | Centre Pompidou

<https://www.centrepompidou.fr/fr/offre-aux-professionnels/enseignants/ressources-educatives-en-ligne/jeu-video-prisme-7>

ARTS PLASTIQUES & JEUX VIDEO

Ludification / gamification / les jeux vidéo dans l'enseignement des arts plastiques

- La **ludification** (ou gamification) de l'enseignement concerne l'emploi des principes et **structures du jeu** vers des objectifs **pédagogiques**.

Utilisé dans de nombreux domaines le jeu, dans son essence même, stimule le **plaisir** et favorise la concentration. Ces principes restent actifs dans le jeu pédagogique en favorisant la compréhension et l'**apprentissage** des thématiques actives dans le scénario.

Mis au service de la pédagogie le jeu peut améliorer les performances de l'élève, diminuer l'anxiété en stimuler le plaisir d'apprendre hors du cadre scolaire habituel.

- Ludifier son enseignement, utiliser des jeux vidéo en soutien de projets pédagogiques, La **gamification** peut être un outil très performant pour atteindre les **objectifs** disciplinaires. Cette lettre vous propose quelques pistes et ressources pour « jouer » avec la pédagogie des arts plastiques.

Cette lettre a abondamment puisé ressources et projets dans la page « arts plastiques et jeu vidéo » de notre académie : <http://www4.ac-nancy-metz.fr/arts-plastiques/wp/arts-plastiques-et-jeu-video/>

FOCUS sur **Prisme 7** : des ressources pour s'appropriier le jeu :

<https://www.edutheque.fr/actualite/article/des-ressources-pour-sapproprier-le-jeu-video-prisme-7.html>

Une **étude du jeu** est également proposée et met en perspective le jeu vidéo **Prisme 7** au regard de l'histoire des jeux vidéo et de la pratique artistique et plastique :

<http://www4.ac-nancy-metz.fr/arts-plastiques/wp/wp-content/uploads/Prisme-7.pdf>

édutheque

ARTS PLASTIQUES ET JEUX VIDEO
Une étude du jeu vidéo PRISME 7 développée par le Centre Pompidou
Appel à projets - Services Innovants Numériques (SIN)



Construire

Studio Péda / DANE. ac Nancy Metz

Streaming pédagogique de l'académie de Nancy-Metz, des ateliers en direct, des replay en accès libre :

SP EP6 **ludifier son enseignement**

SP EP1 **réaliser son escape game pédagogique**

<https://dane.ac-nancy-metz.fr/streaming-pedagogique-studio-peda/>



Apprendre en jouant

Un nouveau titre qui questionne la place du jeu dans la pédagogie, au sein de la collection Mythes et réalités, qui décrypte les idées reçues qui alimentent les débats en matière d'éducation.

<https://www.editions-retz.com/pedagogie/domaines-transversaux/apprendre-en-jouant-9782725639550.html>



Le mois de la création du jeu vidéo « chill & game jam

Du 8 mars au 17 avril, le studio 13/16 du Centre Pompidou lance le mois de la game création, 100% en ligne et réservé aux moins de 25 ans

https://www.afjv.com/news/10524_mois-creation-jeu-video-centre-pompidou-game-jam.htm



Design moi un jeu vidéo

Dossier pédagogique de l'exposition de la **Cité du design**
26 /11/ 2019 - 8/03/2020

<https://www.preac-ara.fr//wp-content/uploads/2020/08/dmiv-dossierpeda.pdf>



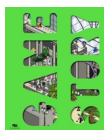
De plus...

Game story

Une histoire des jeux vidéos

Catalogue de l'exposition du Grand Palais 2011

Réunion des musées nationaux



Top 10 des artistes du « game art »

<https://lecollectionneurmoderne.com/guide/top10-game-art/>



« Game » le jeu vidéo à travers le temps

Comment en est-on arrivé là ?

<https://livre.fnac.com/a10294202/Jean-Zeid-Game>



Arts et jeu vidéo

Un panorama des courants artistiques qui nourrissent le jeu vidéo

<https://www.editionspalette.com/catalogue/ouvrage/art-et-jeux-video-9782358322522>



Expérimenter

Jeux vidéo

Le Royaume d'Istald : BNF

Romanica : Ministère de la Culture

L'art en détails

L'art en pixels

Le Profil de l'art

<http://www4.ac-nancy-metz.fr/arts-plastiques/wp/arts-plastiques-et-jeu-video/>



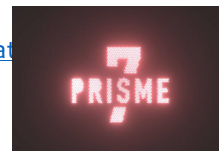
Prisme 7

Le jeu vidéo Prisme 7, développé par le Centre Pompidou, propose une nouvelle expérience virtuelle et une approche sensible et poétique des œuvres et de l'art

<https://www.centrepompidou.fr/fr/offre-aux-professionnels/enseignants/ressources-educatives-en-ligne/jeu-video-prisme-7/jeu-video-prisme-7-tutoriel>

tutoriel :

<http://mediation.centrepompidou.fr/education/me7-tutoriel.pdf>



Didactique

Une étude du jeu Prime7

Réponse du Centre Pompidou à l'appel à projets « Services innovants numériques Éduthèque » (SINÉ), inscrit dans le cadre de l'action INEE du Programme d'investissements d'avenir) programmé sur un financement **DNE-Projet** Investir l'Avenir

<http://www4.ac-nancy-metz.fr/arts-plastiques/wp/wp-content/uploads/Prisme-7.pdf>



Des projets d'enseignements

Proposés par le centre pompidou

<https://www.centrepompidou.fr/fr/offre-aux-professionnels/enseignants/ressources-educatives-en-ligne/jeu-video-prisme-7/jeu-video-prisme-7>

Développés par des enseignants :

<http://www4.ac-nancy-metz.fr/arts-plastiques/wp/arts-plastiques-et-jeu-video/>

