

Ce projet s'adresse à une classe de collège ou de lycée (de la 4ème à la Terminale).

Il permet de mettre en œuvre le parcours d'éducation artistique et culturelle et se déploie dans trois champs d'action : des rencontres avec des œuvres et des professionnel·les du jeu vidéo, des pratiques individuelles et collectives, l'appropriation de repères culturels concernant l'art vidéoludique. Il implique un engagement réciproque.

La programmation du **Forum des images** s'articule tout au long de l'année autour de plusieurs temps forts, événements et festivals, qui alternent avec des cycles thématiques de films. Elle prend le parti de mettre en avant la création cinématographique contemporaine et se caractérise par son ouverture vers toutes les formes d'images, tel le jeu vidéo, la bande dessinée et les nouvelles images (réalité virtuelle, augmentée, etc.).

Depuis septembre 2018, le Forum des images propose également, à travers l'école de la création numérique **TUMO Paris**, des formations hors temps scolaires pour les adolescent·es de 12 à 18 ans dans huit disciplines : Cinéma, Jeu vidéo, Design graphique, Dessin, Musique, Programmation, Modélisation 3D et Animation.

A travers des activités développées dans le cadre de TUMO Paris et nos actions d'éducatrices aux images, **le parcours « Du jeu au Game Design : explorer le jeu vidéo avec TUMO Paris (Forum des images) » permet aux élèves participant·es de découvrir l'univers de l'art vidéoludique et de s'initier à la création d'un jeu vidéo à travers la conception d'un jeu de plateforme 2D.**

Accompagné·es par des professionnel·les tout au long du projet, ils/elles sont amené·es à interroger leurs propres pratiques en explorant des savoir-faire artistiques professionnels que tout le monde peut s'approprier !

Objectifs :

- Acquérir des bases concernant l'histoire du jeu vidéo et découvrir toute la diversité du monde vidéoludique.
- S'initier au métier du Level Design en réalisant un niveau de jeu de plateforme pour appréhender des notions théoriques par le faire.
- S'initier au métier du Game Design en réalisant un jeu de plateforme entièrement personnalisé.
- Approfondir ses compétences numériques grâce à l'utilisation de logiciels informatiques et la maîtrise des bases de la programmation.
- Savoir prendre du recul sur sa propre pratique de joueur·euse en découvrant les processus de fabrication des jeux vidéo.
- Faire se rencontrer les participant·es et leurs productions de manière à porter un regard critique sur son travail et sur celui des autres.
- Porter une attention particulière aux questions de genre et une réflexion sur la représentation de stéréotypes sexués dans les jeux vidéo et son industrie.
- Explorer l'utilisation d'outils du quotidien (smartphone, tablette, ordinateur...) comme moyen d'expression personnel et créatif.

Les étapes du projet :

Pour qu'un échange fructueux puisse avoir lieu entre les participant·es, un cadre commun est proposé. Si besoin, les enseignant·es et les partenaires se rencontrent :

- en début d'année scolaire pour construire le projet ensemble en fonction de leurs objectifs spécifiques et des particularités de la classe et de l'établissement, ainsi que définir le calendrier ;
- à la fin du projet pour faire le bilan.

La classe participant au projet bénéficie de 5 séances organisées au Forum des images, animées par des professionnel·les de l'éducation aux images et du jeu vidéo. Entre ces séances, les élèves travaillent sous la direction de leurs professeur·es ou en autonomie.

1/ Au Forum des images (octobre - novembre) – 1 atelier d'initiation au jeu vidéo et présentation du projet (1 demi-journée) :

Un premier atelier est proposé pour s'initier à l'univers artistique vidéoludique de façon concrète et active. Les élèves sont invités à prendre du recul sur leurs propres pratiques et expériences du jeu vidéo en découvrant leur processus de fabrication. A travers l'exemple du jeu de plateforme, ils s'initient au Level Design en construisant un niveau de jeu vidéo à l'aide d'un petit jeu développé sur le logiciel GDevelop.

2/ Au Forum des images (de décembre à mars) – 1 Lab TUMO pour créer un jeu de plateforme (3 demi-journées)

Sur le modèle pédagogique de TUMO Paris, le Lab est un temps d'atelier organisé en plusieurs séances, animé par un professionnel du domaine d'activité et aboutissant à une création individuelle. Il permet aux élèves d'aller plus loin dans la création de jeu vidéo sur le logiciel GDevelop en réalisant un jeu de plateforme 2D entièrement personnalisé. De la création d'un personnage à son animation, jusqu'au développement des fonctionnalités du jeu et des comportements de chaque élément graphique, les élèves découvrent le métier du Game Design, consolident des savoir-faire numériques et des bases de la programmation, tout en laissant libre cours à leur créativité.

A la fin de la dernière demi-journée, un temps de restitution des travaux permet de faire un retour sur les productions des élèves.

3/ Au Forum des images (entre novembre et mars) – 1 atelier « Quand les images (dé)construisent le genre » (1 demi-journée)

A travers l'analyse de jeux vidéo, une réflexion sur l'industrie vidéoludique et de petits exercices pratiques, les élèves questionnent la construction sociale du genre et des stéréotypes sexués pour mettre à distance les modèles de représentation dominants et discriminants.

Les intervenant-es professionnel·les :

Floriane Coué et Antoine Rivier, animateur·rices à TUMO Paris
Corentin Courard, expert TUMO Paris en jeu vidéo

Financement :

Le coût total du projet pour une classe est de 1400 euros. Il est pris en charge conjointement par le Forum des images, la DAAC du rectorat de Créteil et l'établissement scolaire. Il inclut la rémunération des intervenant-es ainsi que l'organisation des séances au Forum des images et l'accompagnement des enseignant-es.

La part revenant à la DAAC et à l'établissement scolaire s'élève à 700€. Les moyens financiers peuvent être sollicités auprès du rectorat dans le cadre de l'appel à projets 2024/2025 (co-financement avec l'établissement à parts égales).

En outre, il est nécessaire de prévoir le financement du transport des élèves pour les séances au Forum des images, ainsi qu'un pique-nique pour les journées entières.

Modalités d'inscription :

Les enseignant-es intéressé·es sont invité·es à prendre contact avec le Forum des images et/ou la DAAC du rectorat de Créteil pour discuter du projet et convenir de l'organisation spécifique à l'établissement.

Au Forum des images

-Marion Brayer, Coordinatrice des activités scolaires/ 01 44 76 63 44,
marion.brayer@forumdesimages.fr

-Mathieu Farelly, professeur-relais de l'académie de Créteil/ mathieu.farelly@forumdesimages.fr

Au rectorat de Créteil (Délégation académique à l'éducation artistique et à l'action culturelle)

-Isabelle Bourdon, conseillère cinéma/ 01 57 02 66 67, isabelle.bourdon@ac-creteil.fr