

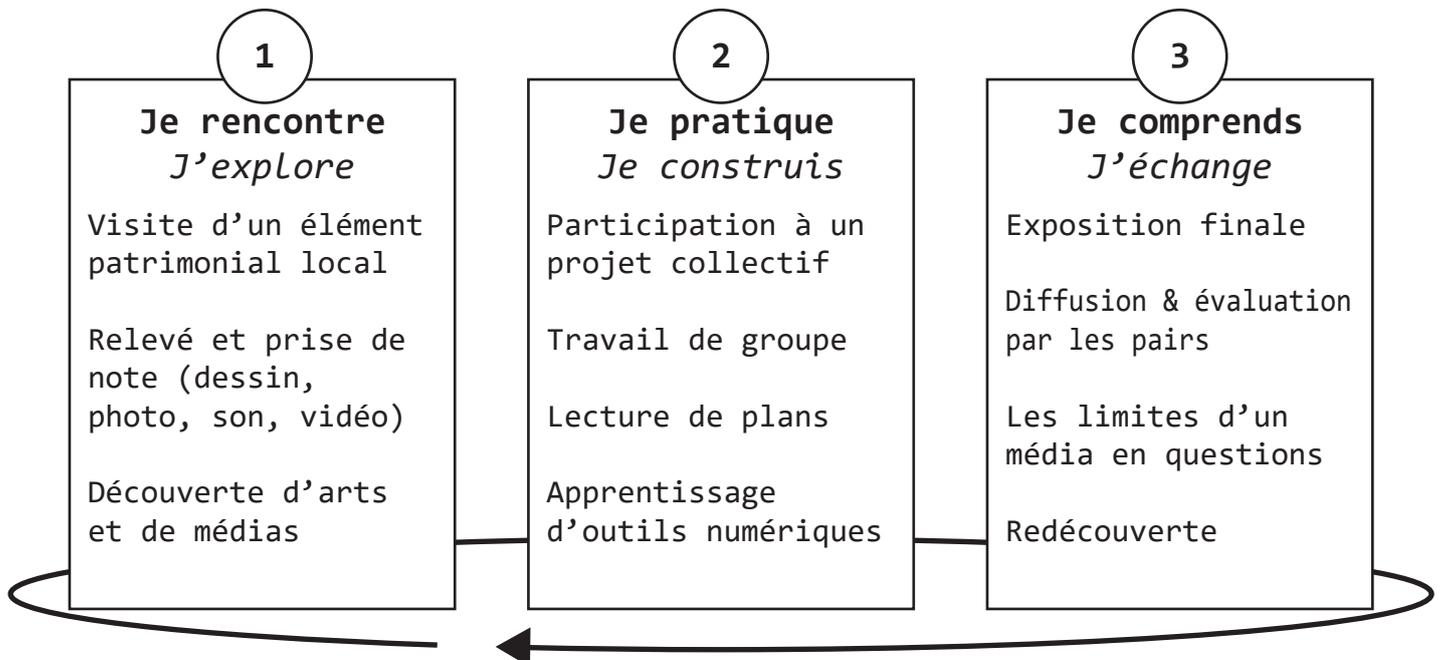


ISERE CRAFT

Je m'approprié mon **territoire** et mon patrimoine en créant une **maquette virtuelle** d'un bâtiment grâce au jeu-vidéo Minecraft. **Se déscotcher de l'écran pour mieux regarder le réel !** Utiliser un jeu-vidéo afin de faire des allers-retours entre réel et virtuel. Le contexte du jeu demande de négocier constamment entre les formes du réel et celles des représentations de ce média. Ces différences deviennent des prétextes pour améliorer, rendre plus reconnaissables voire revisiter totalement ou restaurer, la réalité ou son image.

Caractéristiques d'une **intervention type** :

2 intervenants pour une classe ; 8 heures d'atelier réparties sur 5 séances - *facilite la création d'un projet pluridisciplinaire (EPI).*



Exemple d'intervention :

Reproduction d'un château ou d'une église avec visite sur place, utilisation de **plans d'époque**, de dessins et photos.

Construction **en groupe** sur le jeu-vidéo. Une équipe d'élèves filme les ateliers. Impression en 3D du résultat et échanges autour du **réalisme** de la maquette.

Une équipe **plurielle** :

Médiateurs éducation à l'image
Architectes / Urbanistes

Un outil **polyvalent et novateur** :

Minecraft, jeu-vidéo dit «bac-à-sable»
Pour exprimer sa créativité.

EN AMONT :

La Maison de l'image vous accompagne dans votre projet, la mobilisation des fonds du Pass Isérois des Collégiens Citoyens, voire le co-financement par la DRAC. Nous contacter : contact@maison-image.fr / 04 76 40 75 91

Mots-clés :

projet transversal ; architecture ; **urbanisme** ;
technologie ; patrimoine ; **jeu-vidéo** ; arts et médias ;
anglais technique ; DAO ; **histoire-géographie** ;
mathématiques ; territoire ; **EPI** ; travail de groupe



**LE PASS
ISÉROIS
DU COLLÉGIEN
CITOYEN (PICC)**

Cycle 3 - 6^e :

Découvrir et représenter un territoire, un bâtiment patrimonial et mettre en œuvre un projet commun. Identifier les caractéristiques architecturales et le contexte historique d'un bâtiment. Se construire des repères géographiques et les exploiter en numérique. Comprendre les espaces urbains et ruraux. Modéliser et représenter en 3D. Créer avec des outils numériques.

Cycle 4 - 5^e, 4^e, 3^e :

Imaginer et reproduire un bâtiment (objet numérique) de manière collaborative avec une réflexion sur sa conception (contraintes, documentation du projet, architecture), ses aspects urbanistiques et sociétaux, ses caractéristiques techniques (croquis, mesures, plan, modélisation, réalisation d'une maquette). Comprendre le passage du réel au virtuel. Identifier l'origine des matières premières et leur disponibilité. Associer le matériau de l'objet à la (ou aux) matière(s) première(s).

RESTITUTION :

ISERECRAFT s'est construit au sein de **l'événement culturel départemental Paysage<Paysages** ; La production des travaux des élèves peut faire l'objet d'une valorisation publique dans le cadre de sa programmation artistique.