

## Ministère de la Culture

12 juin 2017

Remise du Prix de l'Audace artistique et culturelle aux élèves du lycée Chaptal de Mende le 13 juin au Rectorat



---

**Le prix de l'audace artistique et culturelle est organisé conjointement par le ministère de l'Éducation nationale, de l'Enseignement supérieur et de la Recherche, le ministère de la Culture et le ministère de l'Agriculture, de l'Alimentation et de la Forêt, en partenariat avec la fondation Culture et Diversité.**

---

**Le prix permet de distinguer des projets d'éducation artistique et culturelle exemplaires portés par un trinôme de partenaires : "acteur culturel - établissement scolaire - collectivité territoriale".**

« **E.L.E.C.T.R.O.N** » qui a reçu le **1er prix** est un projet de création de jeu vidéo mené par les élèves de 1ère S du lycée Chaptal de Mende, porté par l'association ECDC (Éduquer, Créer, Divertir, Cultiver). Les lycéens ont créé de A à Z le scénario du jeu, de l'écriture de la trame et des personnages à la conception des interactions entre joueur et jeu. Réparti en trois niveaux, le scénario du jeu est habité par la science-fiction. C'est donc l'histoire d'un petit extraterrestre dont le vaisseau s'est écrasé sur le causse à Mende. Morcelé, il atterrit non loin d'une école et y sème la terreur. Au fur et à mesure, la petite bête entre dans une bibliothèque et apprend la langue et la culture françaises. Elle communique alors avec les élèves de l'école. Ils vont ainsi l'aider à reconstruire les pièces de son vaisseau.

### *Témoignages recueillis*

*Notre classe de 1ère S a pu participer à un projet avec l'association ECDC. Nous avons travaillé à la réalisation d'un jeu vidéo. Accompagnés par des jeunes professionnels*

*passionnés, nous avons découvert, en participant à 4 ateliers, les bases nécessaires à la conception d'un jeu : programmation, modélisation 3D, dessin informatique et mise en couleur. Ce fut une expérience enrichissante et motivante qui nous a donné envie d'aller plus loin dans la découverte. Nous attendons donc avec impatience la suite de ce projet qui se déroulera au mois de mai au lycée, en présence d'une équipe de spécialistes du jeu, en résidence au lycée pendant une semaine.*

***Ulysse Kopf, élève du lycée Chaptal***

*Tu me dis, j'oublie. Tu m'enseignes, je me souviens. Tu m'impliques, j'apprends », disait Benjamin Franklin et la pédagogie « Arcadémie », propre à ECDC, a fait de cette citation une réalité. Vouloir faire un jeu vidéo avec des élèves en une année scolaire, c'est être capable de composer un ensemble d'éléments graphiques, sonores et informatiques, rassemblés en séquence et formant un tout cohérent. Ce pari fou a débuté en novembre 2016 à Mende, aux Assises Nationales de la Médiation Numérique, au lycée Chaptal et s'est poursuivi à Montpellier, avec deux écoles élémentaires, dont une occitane, et un collège. Et la boucle sera bouclée à Mende, en mai, par une résidence artistique au lycée.*

***Salim Zein, designer et directeur de l'association ECDC***

**Remise du prix mardi 13 juin à 10 heures au Rectorat à Montpellier**

En 2017, les lauréats du prix de l'audace artistique et culturelle sont :

**1er prix :** "E.L.E.C.T.R.ON", pour les élèves du lycée Chaptal de Mende avec l'académie de Montpellier et la direction régionale des affaires culturelles d'Occitanie

**2e prix :** "Mars, Vénus & Molière", pour les élèves du lycée Charles Coeffin avec l'académie et la direction régionale des affaires culturelles de Guadeloupe.

**3e prix :** "Broder pour résister", pour les élèves du lycée professionnel Paul Lapie de Lunéville, avec l'académie de Nancy-Metz et la direction régionale des affaires culturelles Grand Est