



Animer un atelier de création de jeu vidéo avec un template : support enseignant

Compétences travaillées :

- En Français : schéma narratif, rédaction de texte, portrait de personnages
- En Arts : les images statiques et animées
- En Sciences du Numérique : les formats d'image, les droits d'auteurs, la programmation
- En Physique : le son (enregistrement et traitement du son)



Pourquoi un template ?

Le template ou modèle est un jeu déjà programmé qui peut être personnalisé par les élèves. L'intérêt d'un template est de se concentrer sur le travail de compétences précises sans être freinés par un manque de connaissances en programmation.



Modalité d'utilisation

L'enseignant peut personnaliser le template en fonction de sa discipline / des compétences à travailler avec les élèves.

Ce template nécessite de télécharger un moteur gratuit, open source, utilisable sans compte : Godot 4.0

Toutes les indications sont données dans ce mode d'emploi. Les fichiers sont disponibles dans le dossier [Kit template v2](#)

Télécharger le moteur de jeu

01

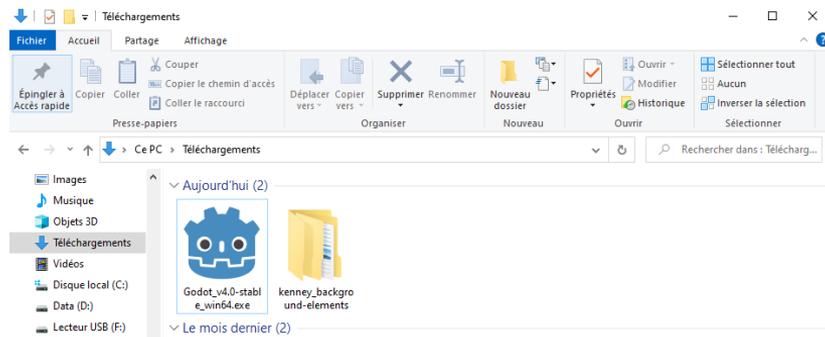
1. Dans le dossier partagé, survoler survoler le programme Godot 4.0, un bouton “télécharger” apparaît. Télécharger le moteur (un message d’alerte peut apparaître : cliquer sur “télécharger quand même”)
2. Le logiciel du moteur de jeu se retrouve dans le dossier “Téléchargement”

Kit template v2

Tout télécharger

Nom	↑	Propriétaire	Dernière...	Taille du fich
Templatev2			17:17	—
Godot_v4.0-stable_win64.exe			3 mars 2023	109,1 Mo Télécharger
Moded'emploi_Template_plateforme			17:16	11,8 Mo

1



2

Télécharger le template de jeu

02

1. Dans le dossier partagé, survoler le dossier Templatev2, un bouton "télécharger" apparaît. Télécharger le jeu.
2. Le jeu téléchargé au format .zip apparaît dans le dossier "Téléchargement". Double cliquer sur le dossier pour l'ouvrir.
3. Copier coller le dossier "Templatev2" dans le répertoire "Documents" de l'ordinateur.

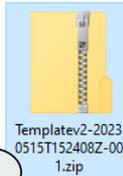
Kit template v2 [Tout télécharger](#)

Nom	Propriétaire	Dernièr...	Taille du fich
Templatev2		17:17	— Télécharger
Godot_v4.0-stable_win64.exe		3 mars 2023	109,1 Mo
Moded'emploi_Template_plateforme		17:16	11,8 Mo

1

› Téléchargements

✓ Aujourd'hui (3)



2



Ce PC > Téléchargements > Templatev2-20230515T152408Z-001.zip

Nom

Templatev2

Modifié le

← → ↑

Ce PC > Documents

Templatev2

OneDrive

Ce PC

Bureau

Documents

Nom

temp

Templatev2

T

Trafficlam

Twine

Modifié le

05/06/2020 13:28

15/05/2023 17:28

07/02/2019 17:41

14/02/2019 11:24

19/03/2019 20:24

Type

Dossier de fichiers

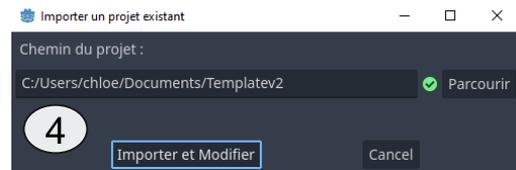
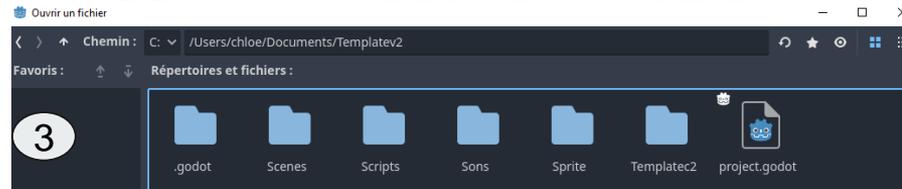
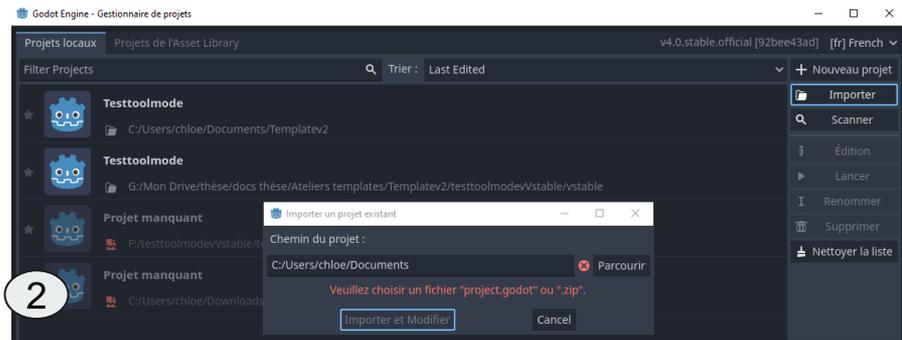
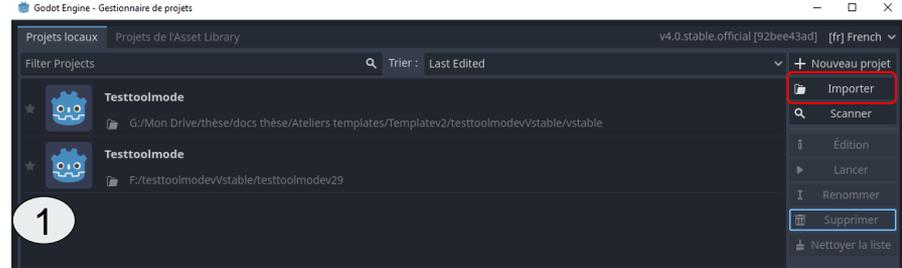
Taille

3

Charger le template dans le moteur de jeu

03

1. Dans le dossier "Téléchargement" de l'ordinateur, double cliquer sur l'icône "Godot" pour lancer le moteur de jeu. Cliquer sur le bouton "Importer".
2. Une fenêtre s'ouvre : cliquer sur Parcourir.
3. Double cliquer sur le dossier Templatev2 puis sur projet.godot
4. Cliquer sur "Importer et modifier"

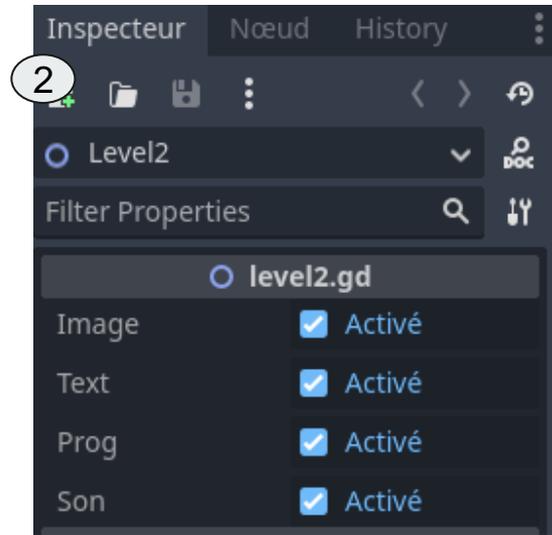
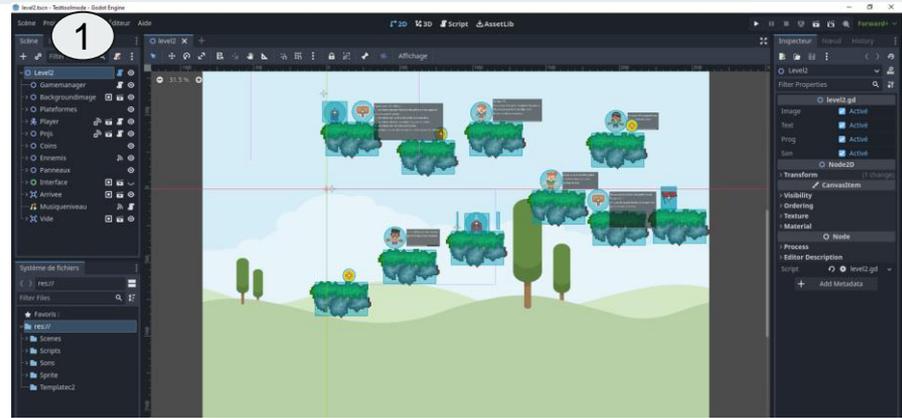


Paramétrer le template dans le moteur de jeu

04

1. Une fois le jeu ouvert, les éléments apparaissent sur l'écran central. Le jeu est entièrement terminé. Il est possible de paramétrer les tâches que les élèves vont réaliser. Sélectionner l'élément "Level2" sur le côté gauche de l'écran.
2. Sur le côté droit des options apparaissent :
 - a. pour travailler l'aspect visuel, décocher "Image"
 - b. pour travailler les textes, décocher "text"
 - c. pour travailler la programmation, décocher "prog"
 - d. pour travailler le son, décocher "son"

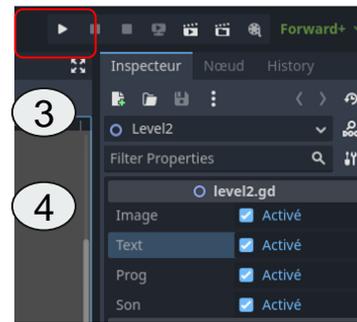
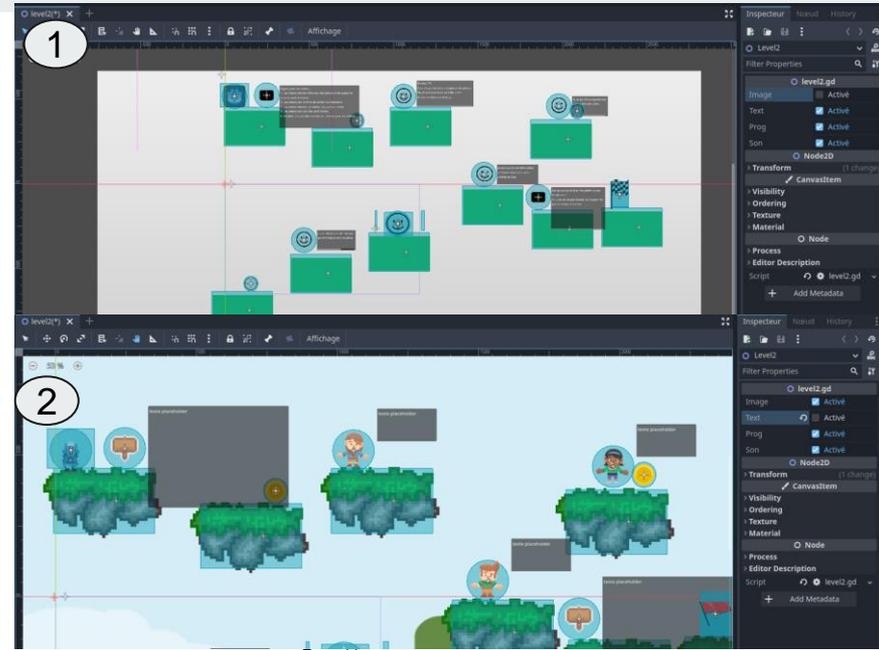
Plusieurs options peuvent être décochées en même temps. Des exemples sont donnés à la slide suivante.



Exemples de paramétrage

04

1. Si l'option "Image" est décochée, le jeu affichera des images "brouillon" que les élèves vont pouvoir remplacer.
2. Si l'option "Texte" est décochée, le jeu affichera des zones de textes "brouillon" que les élèves vont pouvoir réécrire.
3. Si l'option "Prog" est décochée, les modifications seront visibles lorsque l'élève lancera le jeu : le personnage principal et l'ennemi ne pourront plus bouger. Ce sera à l'élève de reprogrammer ces mouvements. Si l'option "Son" est décochée, des sons "vides" remplaceront les sons du jeu. L'élève devra importer de nouveaux sons.
4. Lancer une fois le jeu pour tester les modifications en cliquant sur le bouton "play" au-dessus des options.

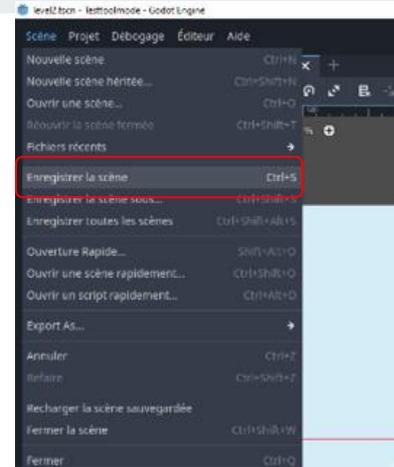


Sauvegarde et envoi des jeux

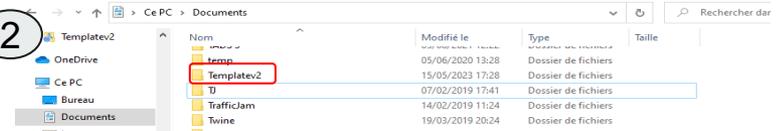
05

1. Lorsque le paramétrage est terminé, cliquer sur “Scène” et “Enregistrer la scène” puis fermer Godot.
2. Transmettre le template paramétré aux élèves (en utilisant par exemple l’ENT). Il est conseillé de le zipper pour faciliter le transfert.

1



2





Une question ? Une difficulté ?

chloe.vigneau@edu.gobelins.fr

Des modes d'emploi ont été créés pour les élèves en fonction des tâches :

[Mode d'emploi "Image"](#)

[Mode d'emploi "Texte"](#)

[Mode d'emploi Programmation](#)

[Mode d'emploi son](#)

Un questionnaire enseignants est disponible à cette adresse :

<https://framaforms.org/questionnaire-enseignants-template-2-jeu-video-1685551758?info-republished>

Un questionnaire pour les élèves est disponible à cette adresse :

<https://framaforms.org/questionnaire-eleves-template-jeu-video-1663944966>