



ACADÉMIE DE CLERMONT-FERRAND

Liberté
Égalité
Fraternité

Délégation Régionale au Numérique Educatif
Site de Clermont-Ferrand



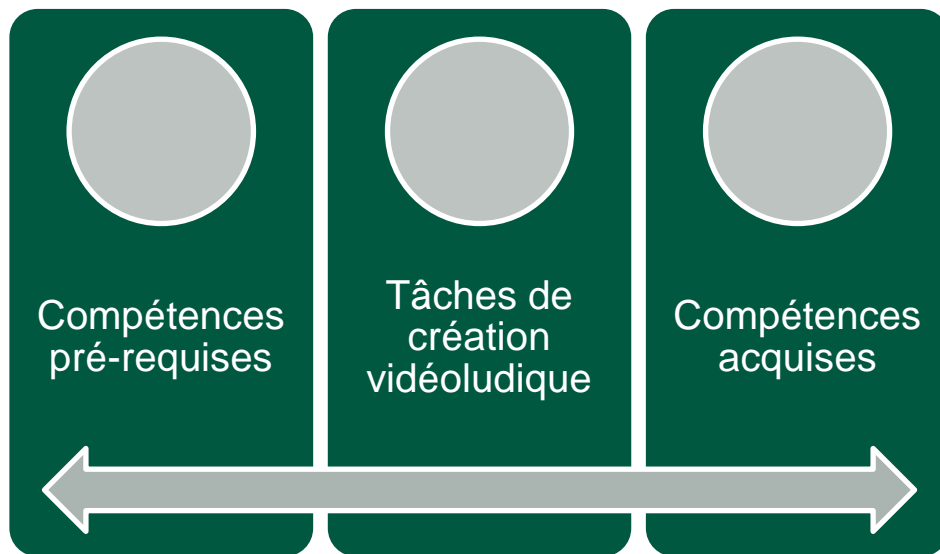
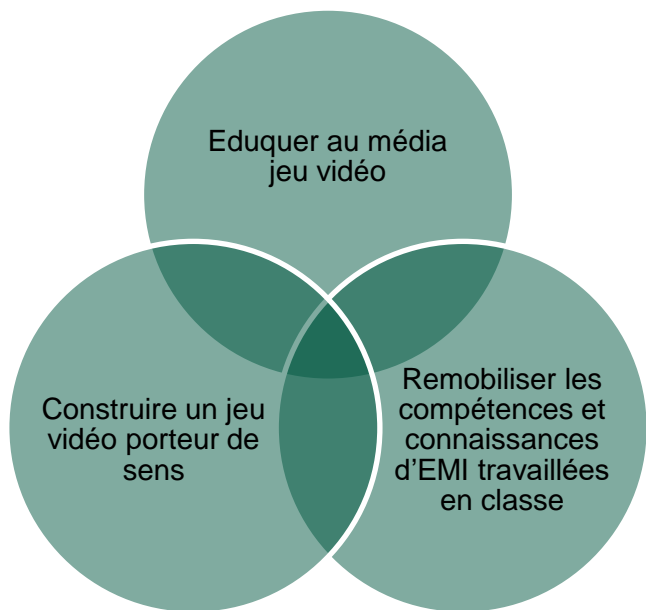
**ACADÉMIE
DE CLERMONT-FERRAND**

*Liberté
Égalité
Fraternité*

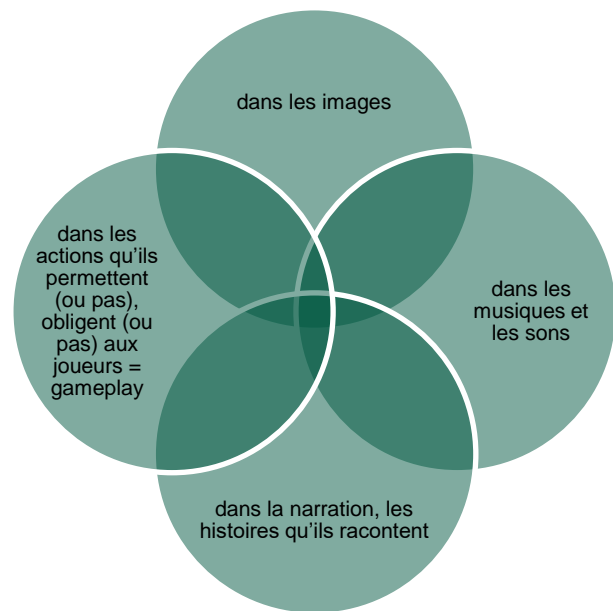
CLASSE MÉDIA : FABRIQUER UN JEU SUR LES MÉDIA



Les objectifs du projet



Les jeux vidéo sont porteurs de messages



Il faut sensibiliser les élèves à l'idée que les jeux vidéo sont aussi des médias et qu'ils peuvent être utilisés à de mauvaises fins (mais pas que...)

Comprendre par la construction : Explorer

Créateur : Pierre Lancien
(Explorer)

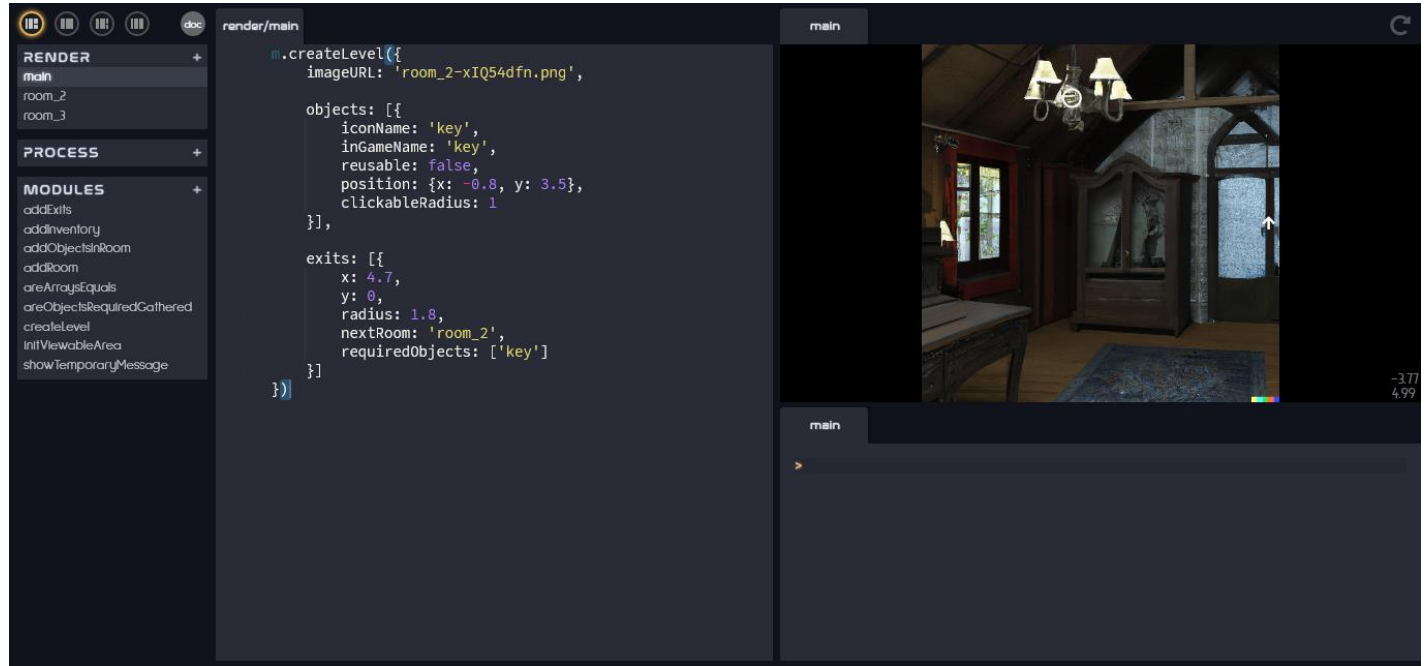
Outil de programmation

Fenêtre de visualisation

Modifications directement
visibles par les créateurs

Chaque élève peut :

- modifier son jeu
- Consulter le jeu des camarades (sans le modifier)



Calendrier de la séquence

7 novembre : « Les jeux vidéo sont des médias »

- Découverte de jeux vidéo (45')
- Discussion (30')
- Point sur la rhétorique médiatique des jeux vidéo (30')

12 décembre :

- Présentation d'Explorer par Pierre Lancien (30')
- Petits exercices de programmation (1h30)

20 février : Début de l'atelier de création de jeu

- Répartition des élèves en 5 groupes
- Processus de création par étapes avec suivi des avancées (voir filage)

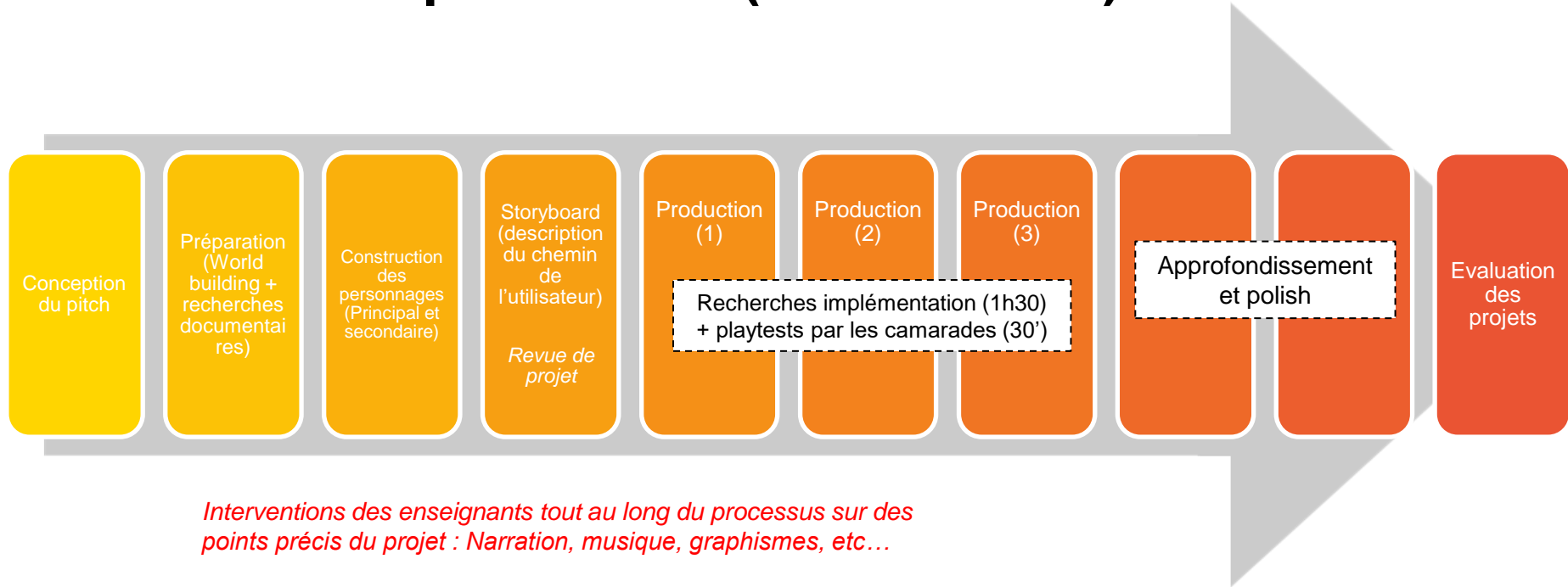
22 mai : Fin de l'atelier de création de jeu

- Evaluation des jeux par les pairs et les enseignants impliqués dans le projet

Juin : Présentation publique + démonstrations

- Jeu en libre accès dans le collège
- Réunion avec les parents d'élèves
- Présentation aux lycées

Calendrier de production (10 semaines)



Evaluation de l'atelier

Par les élèves

- Ont-ils appris des choses sur les jeux vidéo ?
- Ont-ils retenu les connaissances travaillées en classe ?

Par les enseignants

- La création de jeu a-t-elle permis de faire progresser les élèves ?
- La création de jeu favorise-t-elle l'imagination, la remobilisation des connaissances et des compétences ?
- Un atelier de ce type est-il gérable en autonomie
- La création de jeu a-t-elle permis une meilleure collaboration des élèves ?

Par les pairs

- Ont-ils appris des choses en jouant à ces jeux vidéo ?