

Mettre en place une activité de création de jeu vidéo en 1 séance

Jeudis JV

Chloé Vigneau

Pierre Lancien



Apprendre par la
création de jeu
vidéo

Programme

01

Vos projets

02

**Démo sur le thème
de la séance**

03

**Retours
d'expérience /
témoignage**

04

**Présentation d'un
jeu**



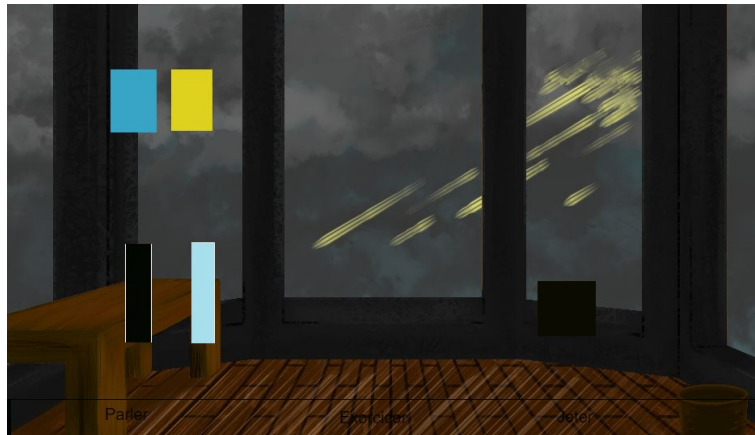
1. Point sur les projets en cours

- Votre discipline
- Niveau de classe
- Template ou 100% création
- Nombre de séances (ou d'heures)
- Besoins de soutien ou de ressources



2. Démo sur le thème de la séance

Passer d'un template à un jeu terminé en une séance



Phase de test du template

- Brainstorm sur les mécaniques de jeu
- Recherche d'images, de sons
- Rédaction de textes
- Programmation

Phase de conception / production



Phase de test des productions

- Questionnaire auto-évaluation élèves
- Post-mortem enseignants

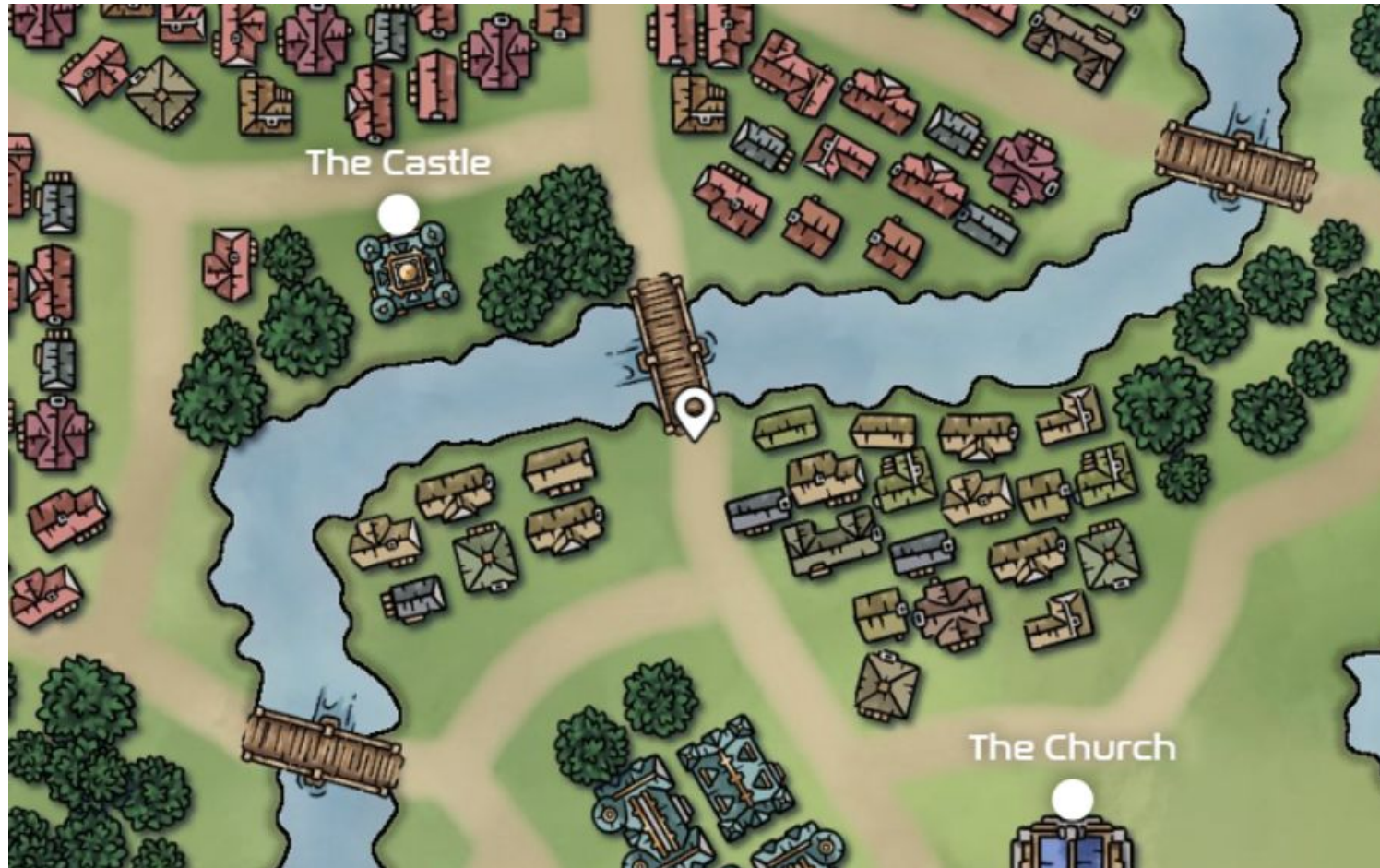
Phase d'évaluation

2. Démo Fruits et légumes



[Lien de démo](#)

2. Démo Carte



[Lien de démo](#)

3. Retours d'expérience / témoignages



Enseignant Histoire-Géographie

Membre du GTnum

Chaîne Youtube Histoire en jeux

4. Présentation d'un jeu



Compétences travaillées :

- Collaboration
- Communication
- Planification