

# Roblox, Fortnite, Minecraft : intérêts et limites des bacs à sables de création de jeu vidéo

Jeudis JV n°12

Chloé Vigneau



Apprendre par la  
création de jeu  
vidéo

# Programme

**01**

**Vos projets**

**02**

**Retours  
d'expérience /  
témoignage**

**03**

**Démo sur le thème  
de la séance**

**04**

**Présentation d'un  
jeu**



# 1. Point sur vos projets de l'année

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



## 2. Retours d'expérience

1. Connaissez-vous l'un de ces jeux : Roblox, Minecraft, Fortnite ?
1. Quelle est votre vision / appréciation sur ces jeux ?
1. Comment les élèves vous en parlent ?
1. Quel est le lien selon vous entre ces jeux et le projet de création de jeu vidéo ?

# 3. Démo sur le thème de la séance

Que sont ces jeux ?

- Des jeux gratuits
- Dit “bacs à sable”
- Qui misent sur des fonctionnalités sociales
- Possibilité de jouer et de créer



### 3. Démo sur le thème de la séance

Création de jeu sur Roblox



#### Les avantages :

- Un moteur de jeu
- Des éléments graphiques "templates"
- La possibilité de programmer

#### Les inconvénients :

- Un modèle économique peu respectueux des créateurs
- Pas de modération sur les contenus créés
- Pas de modération dans les relations entre joueurs

# 3. Démo sur le thème de la séance

Création de jeu sur Fornite creative : [Exemple](#)



## Les avantages :

- Un vrai programme éducatif qui couvre plusieurs disciplines
- Des éléments graphiques “templates”
- S’appuie sur un moteur majeur de l’industrie : Unreal

## Les inconvénients :

- Orienté level design
- Programmation limité aux objets prévus dans l’interface (pas d’éditeur de code)
- Jeu “gourmand”

### 3. Démo sur le thème de la séance

Création de jeu sur Minecraft



**Les avantages :**

- Un vrai programme éducatif qui couvre plusieurs disciplines
- Des éléments graphiques "templates"
- Un éditeur de code en blocs

**Les inconvénients :**

- Des exercices de qualité inégale
- Moins facile à prendre en mains
- Des options créatives (en apparence) plus limitées

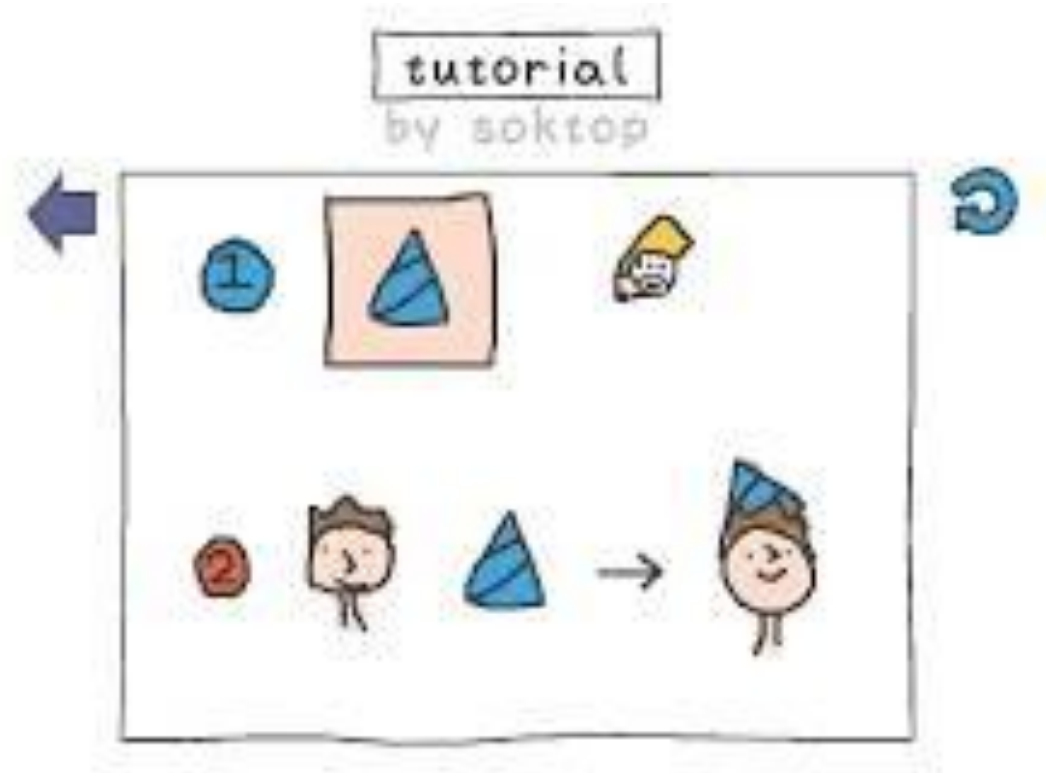


# 3. Démo sur le thème de la séance

En résumé :

- Les élèves évoluent dans le monde à travers un avatar : c'est une attitude différente que d'être créateur de jeu face à un moteur
- Minecraft et Fornite ont des versions éducation ou du contenu approprié pour utiliser l'éditeur en classe
- L'usage de ces outils demandent plus de logistique que l'atelier de création : vérification de la capacité des ordinateurs à supporter le jeu, installation du jeu, création des comptes (pas toujours RGPD)
- Il faut préparer une séquence pédagogique ou s'appuyer sur des contenus existants pour éviter l'effet "jeu" et non création ou résolution d'exercices

## 4. Présentation d'un jeu



Un éditeur de jeu hyper minimaliste