

CRÉATION DE JEUX VIDÉO

Séquence SEGPA - trame globale

Projet construit et suivi par Aurélia Médan (médiatrice numérique - Atelier Canopé Tarbes), Christine Muzellec (médiatrice documentaliste - Atelier Canopé Tarbes) en partenariat avec Marc Nathaniels et Elisa Sikorski (enseignants SEGPA Paul Eluard) ainsi que Loïc Brillet (CPC ASH Tarbes-est)

aurelia.medan@reseau-canope.fr

christine.muzellec@reseau-canope.fr

En amont, un sondage sur leurs usages du jeu vidéo pourra être proposé.

Temps 1 : Acculturation (décembre et janvier)

Objectifs :

- Faire découvrir l'application Bloxels et son fonctionnement
- Travailler sur le Pixel art, base de travail pour la création du jeu

Les élèves auront à leur disposition l'application Bloxels et des plateaux de jeu afin de découvrir la démarche de création de jeu vidéo.

Il leur sera demandé de créer la commande de matériel nécessaire aux deux objectifs proposés :

- post-it
- jeux de plateau Bloxels
- feuilles petits carreaux.

Dans le cadre de cette commande, ils auront à lister les achats, faire des recherches des références, des prix et faire une lettre au principal pour une demande de commande.

Une séquence sur le Pixel art sera proposé.

En ce qui concerne la prise en main de l'application, il sera nécessaire de comprendre le fonctionnement de chacun des cubes : en français, des affiches présentant leurs fonctions sera créé ainsi que des modes d'emploi du jeu. Il peut être envisagé, au fur et à mesure de leurs découvertes, que les élèves créent des capsules vidéos type tutoriel qui pourront être déposées sur l'ENT du collège et dans le Canoprof associé à ce projet.

Temps 2 : Acculturation au monde du jeu vidéo et au processus de création d'un jeu

11 janvier : les élèves de la SEGPA viendront à l'atelier Canopé vivre l'escape-game Jeux vidéo. Le contenu de l'escape sera envoyé en amont aux enseignants.

Prêt de la Mastersystem et/ou du module Raspberry Pi contenant un ensemble de jeu Nintendo, Nes, ... pour sensibiliser les jeunes à ce type de jeu. Faire le point sur la structure narrative de ces jeux (identifier le schéma quinaire et le schéma actanciel)

En parallèle, travail sur la création de l'histoire.

Il a été décidé que les élèves construiraient en grand groupe l'histoire globale (étapes du schéma actanciel et schéma quinaire). Ces étapes seront ensuite découpées pour avoir une idée précise du découpage des zones de jeu dans Bloxels.

Temps 3 : Production du jeu

A la suite de ce travail, il se mettra en place tous les vendredis matins de 8h à 10h avec un renfort d'un personnel Canopé des ateliers tournants où les élèves seront mis en situation de production en entreprise.

- Un atelier de création du texte : enrichissement de l'histoire globale
- Un atelier de design pixel art des personnages, des lieux, des objets, ... (papier et tablette)
- Un atelier de production du jeu sur un seul compte et donc une seule tablette (tablette enseignant) : personnages, des lieux, des objets, mouvement, ...

A la fin de chaque séance, il y aura un retour de l'avancement de chaque atelier, une présentation de la production.

Il sera nécessaire d'utiliser un outil de gestion de projet tel que Trello ou autre outil.