

CRÉATION DE JEUX VIDÉO

Projet construit et suivi par Aurélia Médan (médiatrice numérique - Atelier Canopé Tarbes), Christine Muzellec (médiatrice documentaliste - Atelier Canopé Tarbes) et Valérie Pouy (CPD maternelle - DSDEN 65)

aurelia.medan@reseau-canope.fr

christine.muzellec@reseau-canope.fr

valerie.pouy@ac-toulouse.fr

Avec la participation pour la partie Pixel art de Roland Laffon, CPD arts visuels (roland.laffon@ac-toulouse.fr)

Niveau : GS / cycle 2

Objectifs :

- Améliorer la compréhension de la structure narrative d'un conte grâce à la création d'un jeu vidéo permettant la construction d'images mentales.
- Permettre à l'enfant de comprendre que la création se fait par essais-erreurs (feedback du jeu vidéo)

Compétences visées :

- Connaître les caractéristiques d'un conte (personnages, déroulé)
- Produire des écrits et en comprendre le fonctionnement
- Géométrie : Élaborer des premiers essais de représentation plane, communicables (construction d'un code commun).
- Codage
- Travail sur les repères visuels : situer des objets par rapport à soi, entre eux, par rapport à des objets repères.
- Réaliser des compositions plastiques, seul ou en petit groupe, en choisissant et combinant des matériaux, en réinvestissant des techniques et des procédés.
- Ordonner une suite de photographies ou d'images, pour rendre compte d'une situation vécue ou d'un récit fictif entendu, en marquant de manière exacte succession et simultanéité.

Compétences mises en jeu :

- Participer verbalement à la production d'un écrit.
- Pratiquer le dessin pour représenter ou illustrer, en étant fidèle au réel ou à un modèle, ou en inventant.
- Utiliser des marqueurs temporels adaptés (puis, pendant, avant, après...) dans des récits, descriptions ou explications.

Ressource sur l'outil jeu vidéo dans les apprentissages : <https://occitanie-canope.canoprof.fr/eleve/apprendre-par-le-jeu/jeuxvideos-comprehension/>

DÉROULEMENT

17 Octobre - matin - Atelier Canopé Tarbes (pour les enseignants) :

Présentation globale du projet aux enseignants qui y participent.

Programme de la demi-journée :

- Répondre aux questions des enseignants
- Point sur la notion d'images mentales (ce qui permettra d'avoir une culture commune sur le sujet)
- Création de l'histoire du Petit Poucet sur Bloxels avec les enseignants afin de prendre en main l'outil.

Période 2 (en classe) :

Objectifs :

- Nourrir les élèves de contes afin :
 - qu'ils acquièrent une culture commune
 - qu'ils identifient la structure narrative de ce type d'ouvrage.
- Découvrir l'outil Bloxels à travers le conte du Petit Poucet.

Organisation :

- Acculturation sur le conte

Choisir des contes dont la structure est identique à celle du Petit Chaperon rouge. Attention, ne pas leur proposer le conte des Trois petits cochons qui servira en évaluation.

=> Christine Muzellec (Canopé) proposera une bibliographie de ces contes.

Dégager pour certains contes la structure narrative (https://docs.google.com/presentation/d/1zlvstiey7G7qbw-JPKSYOLD8UEAbf_j7bAN4Tg7m5Kw/edit?usp=sharing). Les mettre en parallèle afin d'amener les élèves à identifier les similitudes.

- Découvrir Bloxels

Intervention en co-animation (Aurélia Médan, Christine Muzellec ou Valérie Pouy)

Préalable avant l'intervention : avoir lu dans les semaines précédentes le livre du "Petit Poucet"

Enjeux de cette découverte :

- Comprendre que le jeu est construit comme un conte avec une structure narrative identique.
- Construire une culture commune en lien avec le jeu qui permettra la création du jeu vidéo (notamment sur la terminologie des blocs de construction).
- Avoir une première évaluation sur l'analyse des images mentales faites par les élèves au regard du conte du Petit Poucet

Faire jouer les élèves au Petit Poucet.

=>Aurélia Médan terminera la création du jeu et le dupliquera pour être disponible sur les tablettes en prêt.

Si les élèves n'ont pas réagi pendant le jeu sur l'histoire et reconnu le Petit Poucet, les questionner.

S'ils ont reconnu l'histoire, il sera nécessaire de revenir sur le jeu et de leur demander d'explicitier les moments, éléments qui leur ont permis de déduire de quelle histoire il était question.

Identifier ensuite avec eux les éléments présents dans le jeu (blocs qui seront nécessaires par la suite pour la création de leur propre jeu) :

- Terre (Bloc terrain)
- Eau (Bloc eau)
- Personnage qui parle (Bloc Histoire)
- Vie (Bloc Bonus)
- Ennemis (Bloc ennemi)
- Cadeau (Bloc Pièce)

Noter ces éléments sur une affiche afin de pouvoir s'y référer au fur et à mesure du projet. Cela permettra d'institutionnaliser ces éléments en amont de la création.

Période 3 :

Objectifs :

- Créer un répertoire langagier et visuel autour du conte du Petit Chaperon Rouge
- Travailler sur la structure narrative du conte
- Découvrir une forme artistique : le pixel et post-it art

Organisation

- Lecture de plusieurs ouvrages du Petit Chaperon Rouge

=> Christine Muzellec fournira une bibliographie, l'atelier Canopé devrait pouvoir proposer aux classes une malle contenant plusieurs ouvrages du PCR. Un point sur le fond des bibliothèques de Tarbes sera aussi proposé.

A partir de la lecture de 5 ouvrages dont la version de Rascal, créer, avec les élèves, un répertoire d'images du conte (lieux, personnages, ...) et des phrases clés de l'histoire afin d'en extraire les différences et les similitudes.

Il sera nécessaire d'extraire la structure narrative de chacun des ouvrages. Pour cela, il pourra être mis en parallèle les images de chacune de ces œuvres sous forme de frises chronologiques

=> Aurélia Médan préparera :

- *le répertoire des œuvres en flashcards (pour chacune des classes) en cas de besoin.*
- *les scans des ouvrages des différentes étapes du conte pour la construction des frises chronologiques*

- Pixel art / post-it art (Roland Laffon)

L'objectif sera d'amener les élèves à lire et dessiner avec du pixel art.

Les démarches de travail sur cette forme artistique seront proposées par Roland Laffon (CPD Arts - DSDEN 65)

Élément d'évaluation :

- La compréhension de la structure narrative à partir de la lecture de l'ouvrage de Varja Lavater : Proposer aux élèves l'album complet sans les éléments de légende. Leur demander d'identifier de quoi parle ce livre. En fonction du groupe, amener des indices (contes, associer code et personnages, linéarité de l'album)
- Les capacités des élèves à construire une image mentale : proposer le conte des Trois petits cochons et leur demander de le retranscrire par le dessin : dessine le héros, le lieu de l'histoire, l'ennemi, ...

Période 4 :

Objectifs :

- Découvrir l'outil de création de jeux vidéo : Bloxels
- Écrire l'histoire du jeu commun à la classe (écriture de la structure du conte / dessin du jeu)

Organisation

C'est à ce moment-là, qu'il sera présenté aux enfants le projet de création de leur propre jeu vidéo

- Découverte de l'outil Bloxels

Intervention en co-animation (Aurélia Médan, Christine Muzellec ou Valérie Pouy) sur une semaine (créneaux à définir avec les enseignants du projet).

Jour 1

- Présenter le fonctionnement du jeu
- Donner aux élèves 3 cubes (vert, bleu, jaune) et leur signification et les amener à comprendre leurs fonctions pour créer un jeu.
 - Demander aux élèves de créer un paysage simple avec des feutres vert, bleu et jaune.
 - Pixéliser avec le plateau Bloxels et voir sur l'application le rendu.

Jour 2

- Même activité en ajoutant les blocs blancs, bonus, ennemi

Jour 3

- Même activité avec utilisation de l'ensemble des blocs
- Institutionnalisation des significations des blocs (affiches avec velcro - évaluation de groupes)

Jour 4 (temps plus long qui peut être en décalé)

Création des personnages, éléments du décor de l'histoire qu'ils sont en train de construire. (Chacun créé un élément).

Nécessité de créer la situation initiale en pixellisation afin qu'ils travaillent l'essai-erreur pour ensuite construire la suite de l'histoire.

=> Aurélia Médan créera les éléments manquants de leur histoire si besoin afin que tous les éléments des élèves soient présents en période 5 lors de la création du jeu.

- Création de l'histoire du jeu vidéo

Nécessité d'utiliser dans la création de l'histoire les fondamentaux de la structure du conte et le lexique lié au jeu vidéo (cf. typologie des blocs du jeu Bloxels).

Il est donc proposé aux élèves d'inventer leur jeu en se basant sur l'histoire du PCR. Le jeu sera découpé par épisodes (structure narrative) et dessiné. La situation initiale sera testée pour une prise en main complémentaire de l'outil

=> Aurélia Médan créera un doc tuto pour les élèves sur les différentes manipulations à effectuer.

Période 5 :

Objectifs :

- Créer le jeu vidéo
- Confronter les différentes versions du jeu et argumenter ses choix

Organisation

Intervention en co-animation (Aurélia Médan, Christine Muzellec ou Valérie Pouy) sur une semaine (créneaux à définir avec les enseignants du projet).

Par atelier, les élèves vont construire l'histoire créée par la classe. Chaque groupe avancera dans le jeu.

Les jeux terminés seront ensuite déposés sur le Mur Infinity de l'application et pourront être visibles par les classes et les parents en installant l'application Bloxels gratuitement.

Evaluation

Invente la suite de l'histoire du Petit Chaperon Rouge - seulement une scène sera demandée sur Bloxels.