



Le numérique d'aujourd'hui  
pour les citoyens de demain !

UN ATELIER EN DÉTAIL

## • CRÉATION D'UN MINI-JEU VIDÉO •

“ Découvrir l'univers des jeux vidéo puis élaborer et construire étape par étape son propre jeu à l'aide d'un logiciel adapté.

|                      |                 |
|----------------------|-----------------|
| Durée de l'atelier : | 10 heures       |
| Nombre d'animateur : | 1 animateur     |
| Taille du groupe :   | 8 par animateur |
| Âge :                | 12 ans et +     |

### OBJECTIFS GÉNÉRAUX

- Faire découvrir l'univers des jeux vidéo.
- Manipuler des outils techniques adaptés.
- Favoriser le développement personnel de l'enfant à travers la créativité par le jeu.
- Favoriser le travail collaboratif.
- Sensibiliser au concept des licences "Creative Commons".

### Compétences techniques mises en valeur :

- Manipulation du clavier et de la souris
- Manipulation de logiciels spécifiques
- Manipulation d'une clé USB
- Navigation et recherche sur Internet
- Développement du langage informatique à travers un interface simplifiée
- Partage et diffusion d'une œuvre

### Notions de Citoyenneté Numérique mises en valeur :

- 1 Communication en ligne
- 2 Sécurité en ligne
- 3 Plagiat et droits d'auteur
- 4 Cyberintimidation
- 5 Bien-être physique et psychologique
- 6 Publicité et marketing
- 7 Achat et vente en ligne
- 8 Empreinte numérique
- 9 Compétences informationnelles



Le numérique d'aujourd'hui  
pour les citoyens de demain !

## UN ATELIER EN DÉTAIL

DIFFICULTÉ:

A destination des plus grands, l'atelier s'appuie sur la découverte de l'univers des jeux vidéo et d'un logiciel approprié. Il ne nécessite pas de pré-requis particuliers. L'atelier suit une trame qui amènera les enfants à s'interroger régulièrement sur la logique de programmation, tout en développant leur compréhension du langage informatique. La difficulté principale pour les novices sera d'arriver à se projeter dans cette logique.

LOGISTIQUE:

Nécessite peu de matériel, il requiert néanmoins l'utilisation d'un PC pour chaque participant-e. L'accès à internet n'est pas obligatoire pour l'usage du logiciel mais il est nécessaire pour la recherche d'inspiration.

LISTE DU MATÉRIEL:

- **Nous** : Fiches pédagogiques en lien avec l'atelier, crayons, feuilles.
- **Structure d'accueil** : salle équipée d'ordinateurs, tables, chaises.  
**Si la structure ne dispose pas de salle informatique nous pouvons apporter des ordinateurs portables.**

COÛT:

L'atelier ne nécessite pas de matériel particulier et est entièrement réalisé avec des logiciels libres ou propriétaires mais gratuits, disponibles sur Internet.

### Mais... C'est quoi un logiciel libre ?

C'est un logiciel qui permet à ses utilisateurs de l'exécuter, le copier, le distribuer, l'étudier, le modifier et l'améliorer. Il se différencie d'un logiciel propriétaire par les libertés et le partage qu'il accorde à tous et entre tous les usagers.

Pour en savoir plus : <https://framasoftware.org/>

### Logiciel(s) utilisé(s)

- **Construct2** (<https://www.scirra.com/>)

### Recommandations

- Utilisez de préférence le site officiel : vous éviterez l'installation d'applications indésirables voire intrusives sur votre ordinateur.
- Sinon optez pour SourceForge ou commentcamarche.
- Enregistrez le fichier exécutable et analysez-le avec votre antivirus, on n'est jamais trop prudent !
- Prenez le temps de lire les boîtes de dialogue qui s'affichent et décochez les cases sélectionnées par défaut. Puis laissez-vous guider.



Le numérique d'aujourd'hui  
pour les citoyens de demain !

## UN ATELIER EN DÉTAIL

### OBJECTIFS OPÉRATIONNELS

| Séances | Déroulement de la séance                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
|---------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1       | <p>Introduction à l'univers du jeu vidéo. Découverte de différents styles de jeu, discussion autour de ce que les jeunes connaissent et des modèles économiques des jeux vidéo. 6 7 9</p> <p>Explications du contenu de l'atelier, présentation de Lola "la développeuse du dimanche" (auteure de cet atelier). 3 Préparation de l'espace de travail sur l'ordinateur et présentation du logiciel.</p> <p>Durée : 2h</p> |
| 2       | <p>Intégration des éléments décoratifs de base du jeu. Réglages du logiciel. Intégration du personnage-joueur et début de la programmation. Phases de tests et de correction de bugs éventuels. Mise en commun et discussion. 5</p> <p>Durée : 2h</p>                                                                                                                                                                    |
| 3       | <p>Intégration des éléments interactifs du jeu. Programmation d'un comportement et de conditions. Réglages du logiciel, phases de tests et de correction de bugs éventuels. Mise en commun et discussion. 5</p> <p>Durée : 2h</p>                                                                                                                                                                                        |
| 4       | <p>Amélioration du jeu : création d'un score et d'une interface, intégration du "Game Over" et des conditions d'apparition. Structuration et rangement de son code. Réglages du logiciel, phases de tests et de correction de bugs éventuels. Mise en commun et discussion. 5</p> <p>Durée : 2h</p>                                                                                                                      |
| 5       | <p>Améliorations finales : création des "Jucie Effect", intégration de la musique et des sons, phases de tests et de correction de bugs éventuels. Le jeu est terminé : discussion autour des possibilités d'amélioration. Temps libre pour profiter de son jeu, le personnaliser ou coder des améliorations. 5 3</p> <p>Durée : 2h</p>                                                                                  |

