



Projet Expérientiel Création de Jeux Vidéo Mathématiques / Théâtre

1. Objectifs pédagogiques du projet

- Création d'un jeu vidéo à partir d'un spectacle vu en début de projet. Thème: Les énergies du possible. Découvrir les différents métiers liés au Jeux Vidéo et ceux du Théâtre.
- produire un jeu vidéo en groupe.
- Développer, enrichir la culture générale et artistique: Univers du Théâtre, 2 spectacles vus pendant le projet au Théâtre Monfort.

2. Problématiques associées au projet

Comment inscrire la création dans le thème Energies du possible et faire le lien avec le Spectacle de Théâtre?

Quel regard porter sur une production numérique et les enjeux afférents (questionnement sur la place prise par les jeux vidéo de nos jours)?

...

3. Quelles compétences ont été développées durant le projet Création de Jeux Vidéo ?

Mathématiques:

S'engager dans une démarche, observer, questionner, manipuler, expérimenter, émettre des hypothèses, en mobilisant des outils ou des procédures mathématiques déjà rencontrées, en élaborant un raisonnement adapté à une situation nouvelle.

- **Concevoir**, réaliser, donner à voir des **productions collectives**,
- Se **repérer dans les étapes** de la réalisation d'une production et en **anticiper les difficultés**, - Faire preuve d'**autonomie**, de responsabilité, d'**engagement** et d'**esprit critique** dans la conduite d'un projet

- **Programmation**: Écrire des programmes et des algorithmes pour répondre à un besoin (automatiser une tâche répétitive, accomplir des tâches complexes ou chronophages, résoudre un problème logique, etc.) et pour développer un contenu riche (jeu, site web, etc.) (avec des environnements de développement informatique simples, des logiciels de planification de tâches, etc.).

Pix:

Gérer des données: Stocker et organiser des données pour les retrouver, les conserver et en faciliter l'accès et la gestion (avec un gestionnaire de fichiers, un espace de stockage en ligne, des tags, des classeurs, des bases de données, un système d'information, etc.).

Collaborer: Collaborer dans un groupe pour réaliser un projet, co-produire des ressources, des connaissances, des données, et pour apprendre (avec des plateformes de travail collaboratif et de partage de document, des éditeurs en ligne, des fonctionnalités de suivi de modifications ou de gestion de versions, etc.).

Théâtre:

Spectacle 1: 24 fragments de ces derniers jours

Spectacle 2: Partie

- Analyser des œuvres, en saisir le sens et l'intérêt.

4. Questions auxquelles l'élève devra répondre durant sa présentation

- Quelles étapes m'ont amené au projet final ?

Spectacle 1;

Définition des rôles au sein des groupes

Scénario

Piksel (Création du logo, des personnages, des boutons , des décors...) GDD (Game Design Document)

Programmation: Construct 3

Création de la musique

Spectacle 2;

Utilisation et création des sons.

Finalisation

Restitution devant jury

- Quelles difficultés ai-je rencontrées ?

- Lien avec le thème imposé, contrainte de temps, travail de groupe, programmation

- Qu'ai-je prévu de réaliser pour le projet final ?

- En quoi ma production est en lien avec le thème? Selon la production du groupe

- Quels liens ?

Comment ma production met-elle en avant le thème? Selon la production du groupe

- Quels jeux m'ont inspiré dans la conception de mon projet ?

En résumé:

Les élèves de 3e4 se sont lancés dans la création d'un jeu vidéo par groupe (max 5 élèves) à partir d'une représentation théâtrale au Monfort (24 fragments de ces Derniers jours) mettant en scène des comédiens rivalisant de prouesses techniques, physiques, sensorielles... Le thème choisi pour le Jeu est Energies du possible.

Les intervenants Théâtre et Jeu Vidéo ont permis de faire le lien et aidé à la réflexion de chaque groupe.

Le travail est réussi quand les élèves du groupe ont bien défini leurs rôles (Son, Graphisme, Scénario, Programmation...), fait un lien cohérent avec le thème et réalisé leur production vidéoludique.

L'exposé doit retracer les étapes de la création et tenter de répondre à la problématique posée.

Les élèves pourront présenter comme production des extraits de leur jeu ou des captures d'écran.