

 académie Strasbourg  RÉGION ACADÉMIQUE GRAND EST  MINISTÈRE DE L'ÉDUCATION NATIONALE, DE L'ENSEIGNEMENT SUPÉRIEUR ET DE LA RECHERCHE  	 TraAM >> Mathématiques - Technologie	Année scolaire 2016 – 2017
		Cycle 4 - 4 <sup>ème</sup> Technologie
	Créer un Serious Game	<b>Fiche élève</b> Séquence 1 séance 1

## CDCF Jeu de tri poubelle jaune

Créer un jeu éducatif à destination des élèves de l'école primaire pour les initier à la collecte des déchets recyclables à mettre dans la poubelle jaune

Le jeu comportera deux niveaux, chaque niveau aura les caractéristiques suivantes :

### Descriptif et fonctionnalités du jeu

#### Introduction (3 pages écrans)

1. **Présentation du jeu** : Règle du jeu et actions réaliser pour jouer
2. **Guide du tri** (tableau récapitulatif des déchets utilisés dans le jeu)
3. **Présentation des concepteurs** : nom prénom classe

#### Jeu

1. **Objets** : 10 déchets recyclables et 10 déchets non recyclables
2. **Compteur** : Score avec compteur (si OK +1 sinon -1)
3. **Chronomètre** : limiter le temps de jeu à 2 minutes
4. **Effet visuel** : si bonne ou mauvaise réponse
5. **Aide en ligne** : affichage du tableau récapitulatif des déchets utilisés dans le jeu

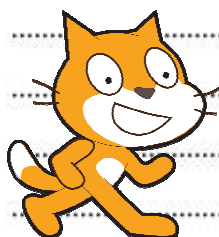
#### Bonus

1. décerner un diplôme nominatif d'éco citoyen pour les joueurs ayant réussi un niveau

 <p>académie Strasbourg</p> <p>RÉGION ACADÉMIQUE GRAND EST</p> <p>MINISTÈRE DE L'ÉDUCATION NATIONALE, DE L'ENSEIGNEMENT SUPÉRIEUR ET DE LA RECHERCHE</p> 	 <p>TraAM »</p> <p>Mathématiques - Technologie</p>	Année scolaire 2016 – 2017
		Cycle 4 - 4 <sup>ème</sup> Technologie
		Créer un Serious Game

## I – Une idée ?

Tout projet démarre par une idée. Décris le projet que tu souhaites créer (ton inspiration, le thème, tes idées) : ..



## II – La conception

Lorsqu'on veut créer un jeu avec Scratch (ou que l'on a un projet en général), on doit d'abord créer le scénario.

**1- La méthode QQOQCC** (Qui ? Où ? Quand ? Comment ? Pourquoi ?) : Elle peut t'aider à te poser les bonnes questions. Ce travail peut être aussi réalisé sous la forme d'une **carte mentale**.

e robotique

**Fiche élève**  
Séquence 1 séance 1

De quoi s'agit-il ?	
Quelles sont les caractéristiques du jeu ?	
Qui est le personnage principal ?	
Quels sont les autres personnages (nom, fonction, ...) ?	
Où se passe la scène ?	
Combien faut-il de fond de scène ? (à créer, à importer, ...)	
Quand marque-t-on des points ?	
Quand le jeu finit-il ?	
Comment les personnages se déplacent-ils ?	
Comment les éléments du jeu interagissent-ils ensemble ?	
Pourquoi ce jeu ? Quel est le but ? La règle ?	

**2 – Le brainstorming :** Propose ton projet à des camarades pour commentaires

COMMENTAIRES DE	Qu'est-ce qui prête à confusion ou pourrait être fait différemment ?	Qu'est-ce qui ne marche pas ou pourrait être amélioré ?	Qu'est-ce qui marche bien ou que tu aimes beaucoup dans le projet ?

ÉLÉMENTS DU PROJET SUR LESQUELS IL POURRAIT ÊTRE UTILE DE SE PENCHER :

**Clarté :** Tes camarades ont-ils compris ce que le projet est censé faire ?

.....

.....

.....

**Caractéristiques :** Quelles sont les caractéristiques du projet ? Le projet fonctionne-t-il comme prévu ?

.....

.....

.....

**Attrait :** À quel point le projet attire-t-il tes camarades ? Est-il interactif, original, sophistiqué, drôle, intéressant ? Quel a été leur ressenti en interagissant avec le projet ?