

Recherche de Solutions pour le jeu vidéo

Groupe de projet. (max : 2 participants)

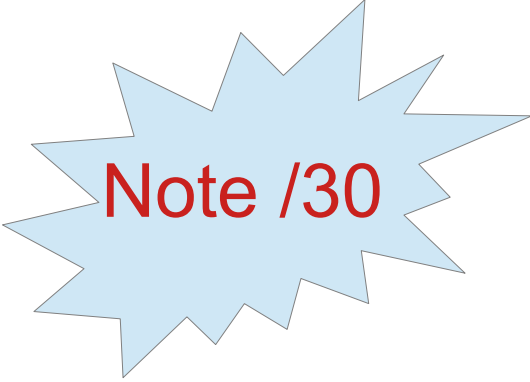
Objectif : présenter quelques idées de jeux qui satisferaient le Cahier des charges

→ Présentation « orale » avec Diaporama
1 diapositive.

Documents ressource :

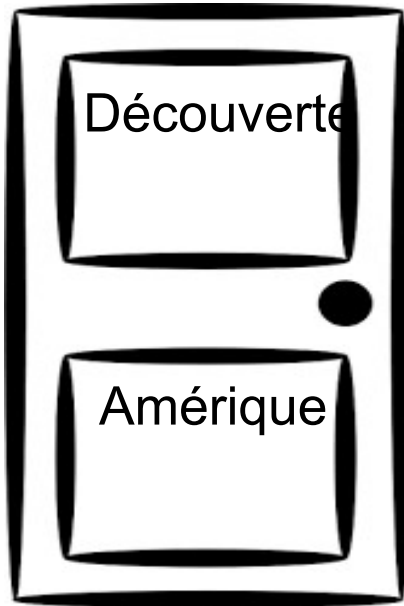
- Enoncé du projet technologique
- Cahier des charges (a compléter)
- Document ressource pour le cahier des charges

Outil : Ordinateur



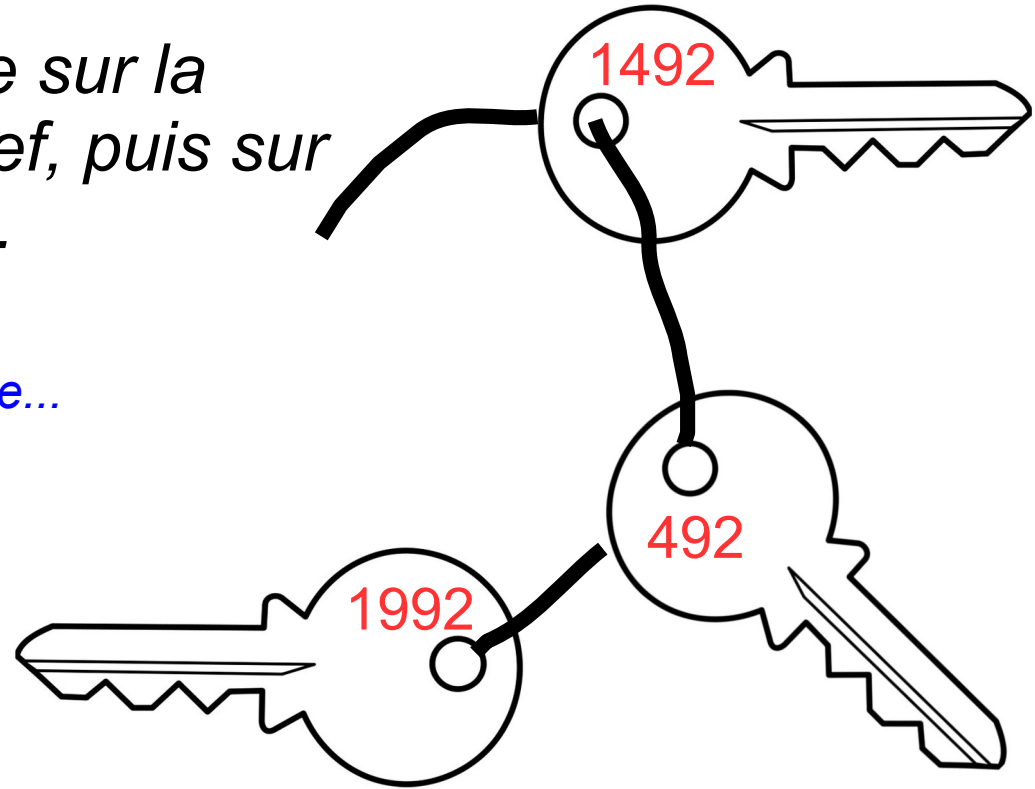
Note /30

Domaine : **Histoire** Type de jeu : **Escape Game**



*On clique sur la
bonne clef, puis sur
la porte...*

Pièce fermée...



- ➔ Si correct : la porte s'ouvre vers une autre pièce
Sinon : tout s'écroule ...

Autres étapes , porte à code, plusieurs portes, des escaliers... avec des animaux féroces derrière les mauvaises réponses...

La première étape est d'analyser les résultats du sondage réalisé auprès de nos futurs « clients » pour finaliser le cahier des charges

FS1	Le jeu doit être adapté à un élève de 6eme		
		types de jeu	(cf sondage)
		Domaine scolaire	(cf sondage)
		Facilité d'utilisation et de compréhension.	action en maximum 2 « clic » ou 2 appuis de touches de clavier..

Vous devez choisir un type de jeu et un domaine scolaire qui intéressent suffisamment les personnes interrogées

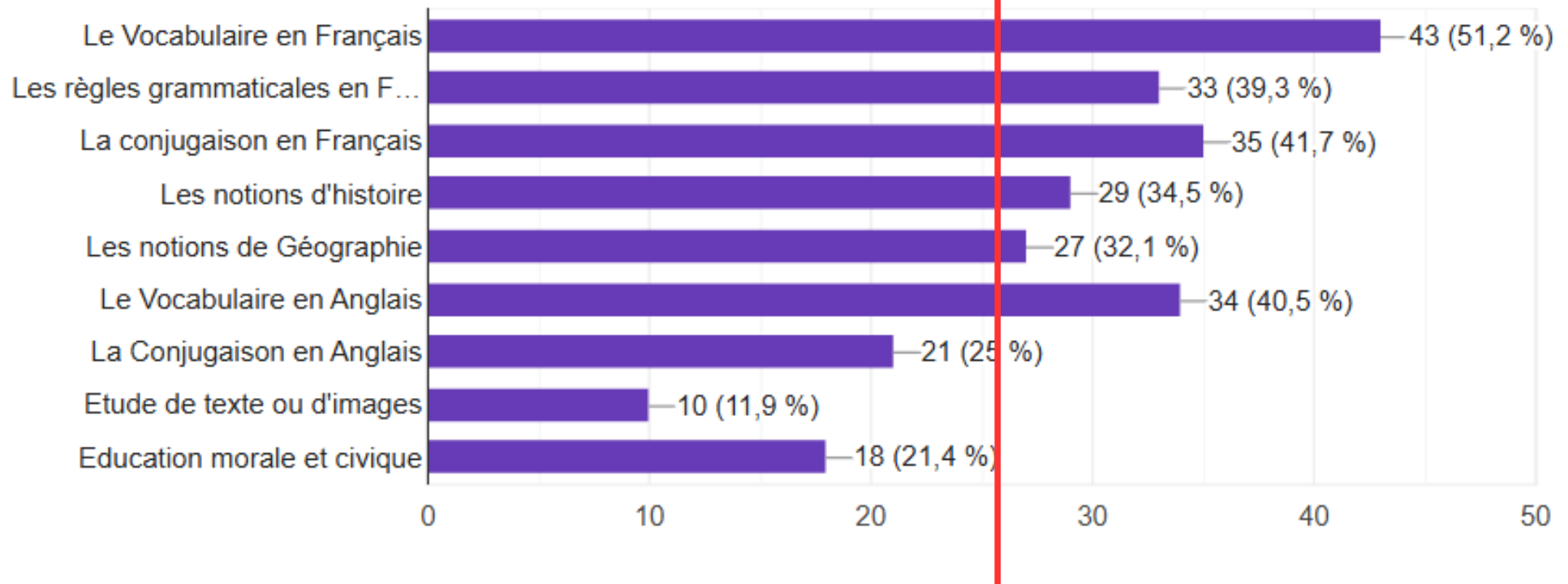
Les résultats du sondage sont présentés sur les trois « diapositives » suivantes....

groupe de domaine de compétences scolaires a faire travailler

➔ **Sondage auprès des élèves de 6eme**

Dans quelles disciplines du pôle littéraire un tel jeu te semblerait utile ?
(plusieurs choix possibles)

84 réponses



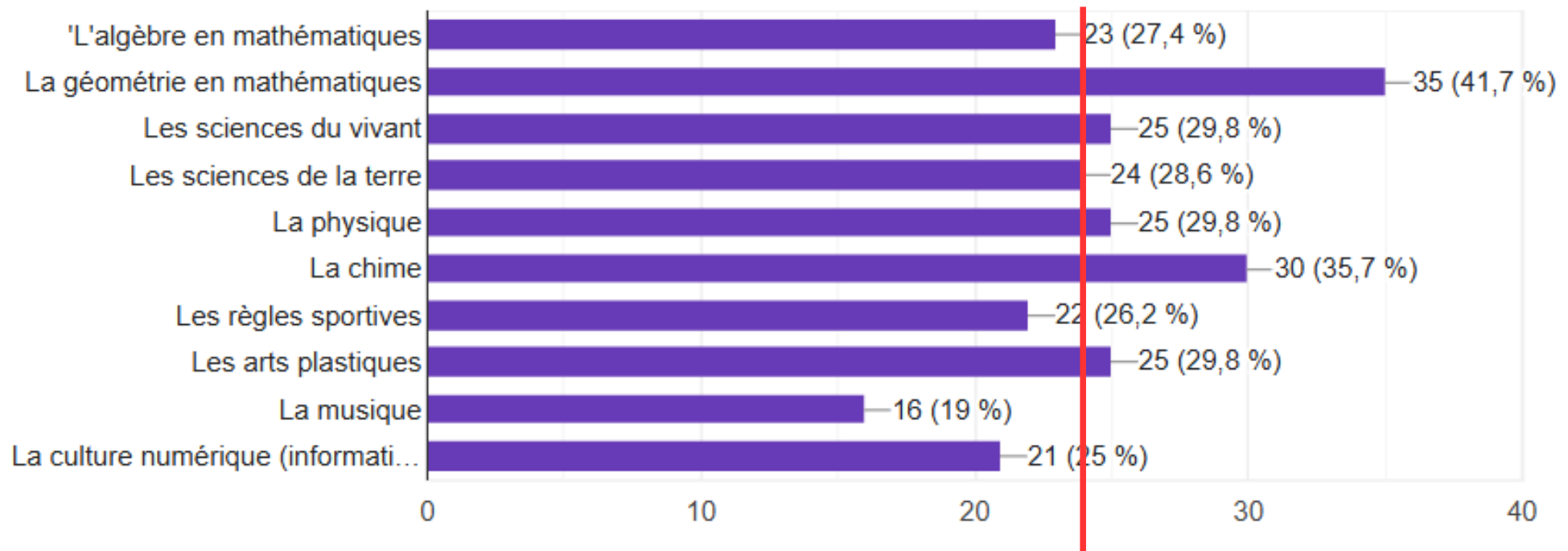
Marché intéressant si le domaine est
choisi par au moins 30 % des élèves
interrogés

groupe de domaine de compétences scolaires a faire travailler

► Sondage auprès des élèves de 6eme

Dans quelles disciplines du pôle scientifique, sportif ou artistique un tel jeu te semblerait utile ? (plusieurs choix possibles)

84 réponses



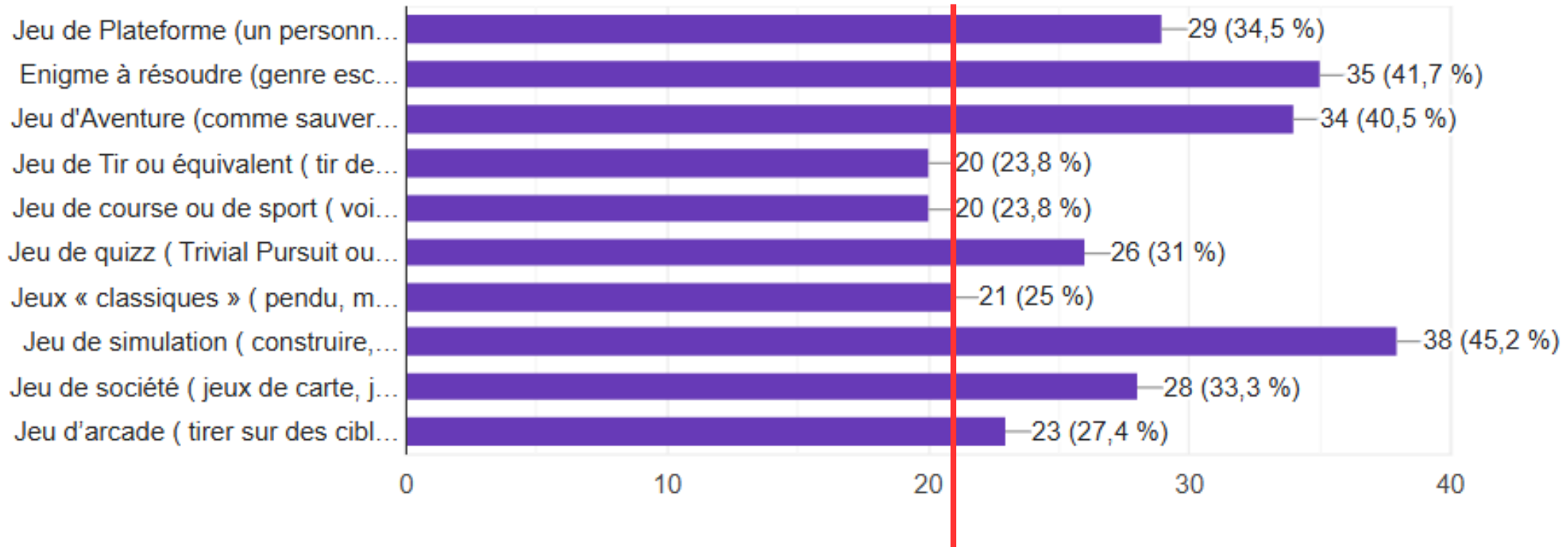
Marché intéressant si le domaine est choisi par au moins 30 % des élèves interrogés

Types de jeux a envisager....

► **Sondage auprès des élèves de 6eme**

Avec quels types de jeux aimerais tu réviser ?

84 réponses



Marché intéressant si le type de jeux est choisi par au moins 25 % des élèves interrogés

→ Trouver des idées en respectant le cahier des charges

Grace a vos Connaissances : Votre expérience personnelle

Éventuellement en cherchant des types de jeux que vous pourriez adapter
(cf veille technologique)

Exemples d'idées décrites

*Le jeu portera sur la **géométrie**. Il s'agira d'un jeu **type plateforme**. Un prince devra sauter d'un rocher à l'autre pour sauver une princesse prisonnière en haut d'une tour. Seul les rochers de forme géométrique précise lui permettront de progresser.*

*Notre jeu portera sur les **sciences du vivant**. Il s'agira d'un jeu **type construction**.*

Il faudra construire une tour en utilisant des briques en un minimum de temps.

Chaque brique portera un nom d'animal. Le joueur ne devra utiliser que les briques correspondant à un groupe défini (classification) .

L'utilisation d'une autre brique détruira la construction....



Barème pour vos idées

Respect du Cahier des charges : 10 pts

Si FP1 non respecté -10

Chaque critères FS1 non respecté -1

Si FS2 non respecté -3

Si FS9 non respecté -2

Originalité de la solution /2

Avis du prof



Préparer présentation orale (~3minutes + questions)

Support de présentation : En Une Diapositive

10 points pour la Diapositive.

Discipline concernée

Type de jeu

Objectif du jeu

Comment jouer ?

Illustrations

Autres informations utiles

+

*Orthographe
grammaire*

conçue par....

-2 par diapositive supplémentaire



Quelques exemples

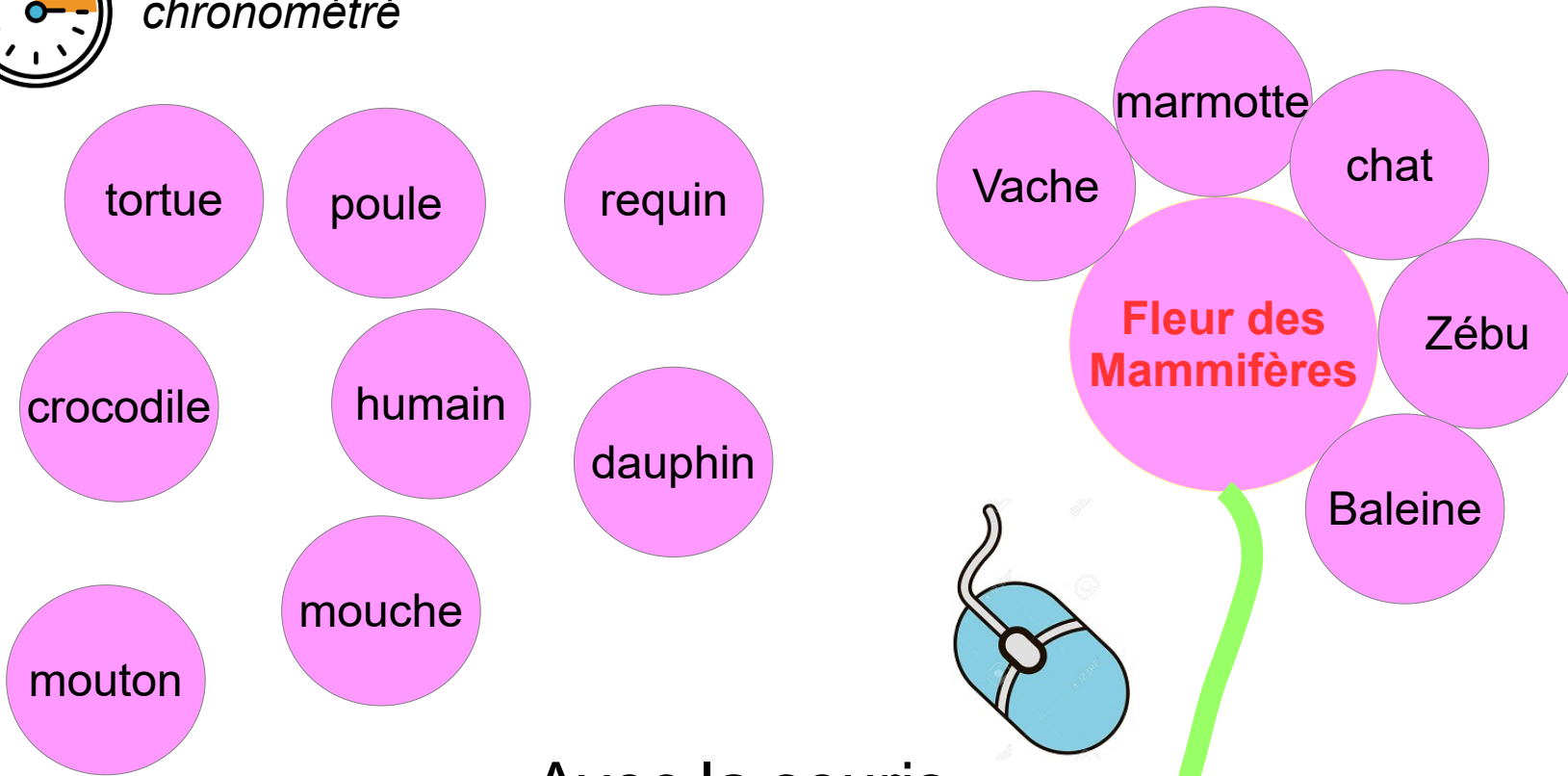
Diapositive a envoyer au prof par mail école directe avant la présentation orale.....date à définir...

Discipline : Sciences du vivant

Type de jeu : jeu de « construction »



chronométré



Avec la souris

*Reconstruit la fleur en positionnant
toutes les bonnes pétales*

10 points
par
Diapositive

Diapositive réalisée avec libre office Impress (logiciel de présentation)

recherchesolutions2024.odp - LibreOffice Impress

Fichier Édition Affichage Insertion Format Diapo Diaporama Outils Fenêtre Aide

Image récupérée sur internet .

chronométré

Discipline : Sciences du vivant
Type de jeu : jeu de « construction »

tortue poule requin

crocodile humain dauphin

mouton mouche

Vache marmotte chat

Fleur des Mammifères

Zébu

Baleine

Image récupérée sur internet .

Avec la souris

Reconstruit la fleur en positionnant toutes les bonnes pétales

Rédigé par Jojo

Écrit en utilisant l'outil « texte » de

Dessiné avec barre d'outil « dessin » de libre office Impress (logiciel de présentation)

Discipline : Géométrie

Type de jeu : jeu de plateforme

Sauve ta princesse en sautant d'un triangle rectangle à l'autre



chronométré



Flèche pour avancer

Touche espace pour sauter....



10 points
par
Diapositive

Diapositive réalisée avec libre office Impress (logiciel de présentation)

recherchesolutions2024.odp - LibreOffice Impress

Fichier Édition Affichage Insertion Format Diapo Diaporama Outils Fenêtre Aide

Discipline : Géométrie
Type de jeu : jeu de plateforme

Sauve ta princesse en sautant d'un triangle rectangle à l'autre

Écrit en utilisant l'outil « texte »

chronométré

Dessiné avec barre d'outil « dessin » de libre office Impress (logiciel de présentation)

On peut aussi réaliser des dessin avec un logiciel dédié (paint, paint.net) et les intégrer ici

Flèche pour avancer

Touche espace pour sauter....

Image récupérée sur internet .

Space

Discipline : Calcul mental

Type de jeu : jeu de «course»



Aide : Télécharger et enregistrer une image

1) Chercher l'image grâce à des mots clefs

2) Cliquer sur Image

3) l'option outil vous permet de filtrer

- type d'image
- Libre de droit
-

Choisissez votre image :

4) faites clic droit dessus

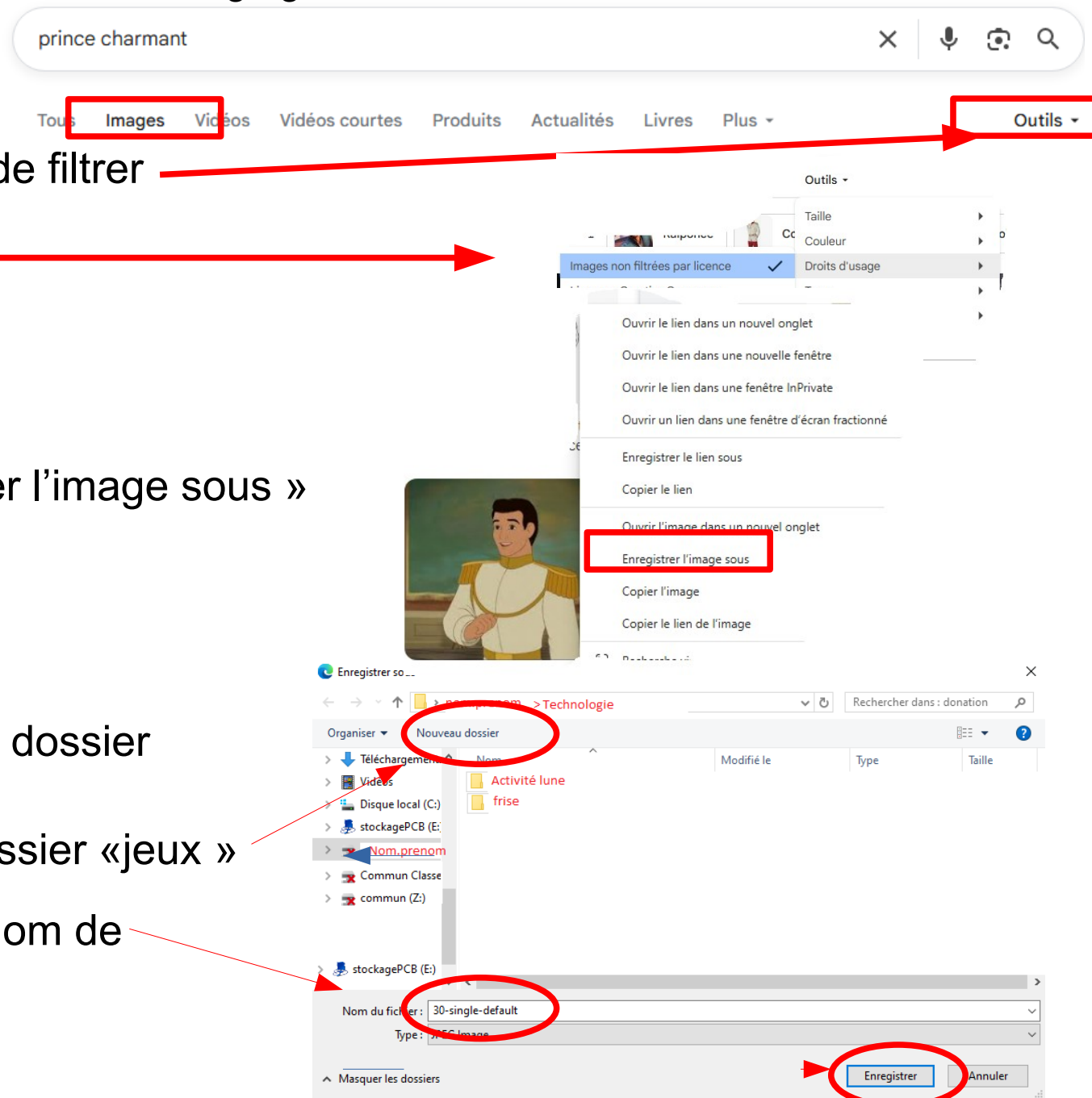
5) descendre sur « enregistrer l'image sous »

7) Enregistrer la dans votre dossier
(« nom.prenom »)

8) vous pouvez créer un dossier « jeux »

9) vous pouvez changer le nom de
l'image

10) cliquer sur Enregistrer

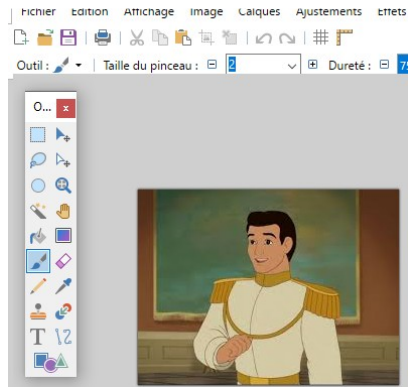




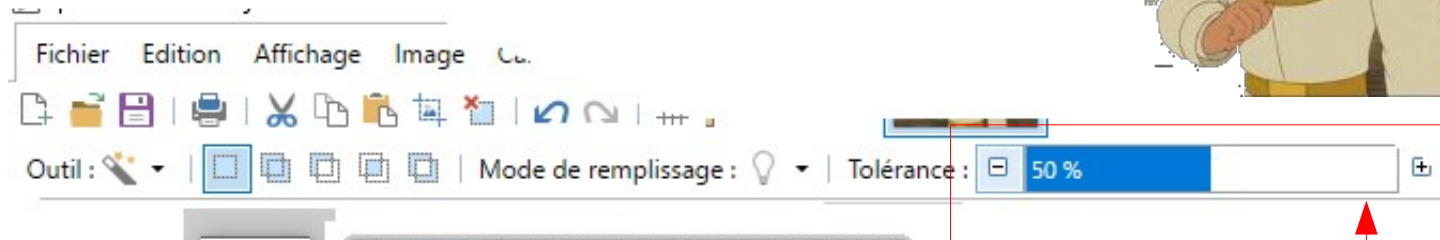
Aide Détourer une image avec Paint.net (Enlever l'arrière plan)



1) Ouvrir l'image avec le logiciel Paint.net



1) Cliquer sur la baguette magique

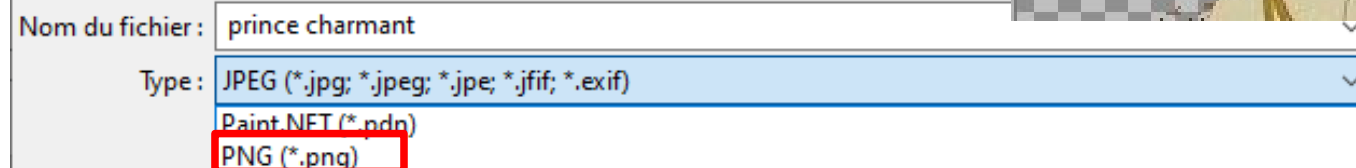


2) sélectionner le fond

3) *Changer la Tolérance pour ne sélectionner que les couleurs voulues...*
4) *appuyer sur la touche suppr du clavier pour supprimer*

5) *Procéder en plusieurs étapes et éventuellement gommer ce qu'il reste pour finaliser le travail*

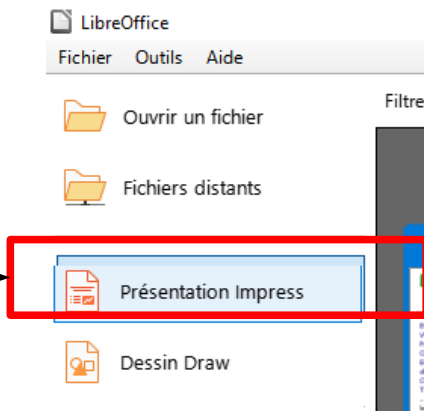
6) *Il faut enregistrer le fichier au format PNG pour conserver la Transparence....*



Utilisation de libre office impress : PRESENTATION

1) Démarrer LibreOffice (icône sur le bureau)

→ 2) Choisir présentation Impress

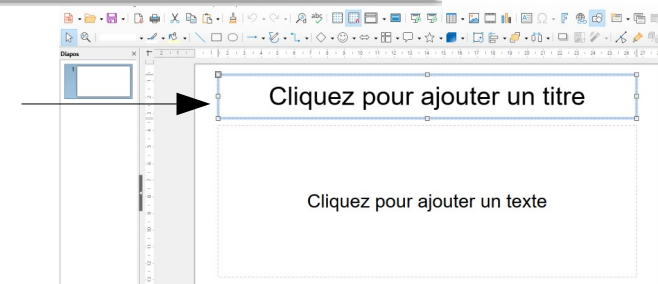


Ne choisissez pas de modèle

→ 3) cliquer sur Fermer



4) Supprimer les zones déjà existantes
- cliquer dessus
- appuyer sur la touche **suppr** du clavier



Les outils utilisés sous Libre Office Impress

Sans nom 4 — LibreOffice Impress

Fichier Édition Affichage Insertion Format Diapo Diaporama Outils Fenêtre Aide

Pour Faire des traits

Pour Changer les couleurs

Évolution de la famille

Pour Faire des formes

Insérer des images enregistrées

Pour Insérer des zones de texte

1990

A detailed screenshot of the LibreOffice Impress toolbar. Several tools are circled in red and labeled with their functions:

- A line tool is circled and labeled 'Pour Faire des traits'.
- A color selection tool is circled and labeled 'Pour Changer les couleurs'.
- A shape tool is circled and labeled 'Pour Faire des formes'.
- An image icon is circled and labeled 'Insérer des images enregistrées'.
- A text box icon is circled and labeled 'Pour Insérer des zones de texte'.

A large yellow arrow points from the left side of the toolbar towards the right, indicating a progression or evolution. At the bottom right, there is a lightbulb icon and a light blue box containing the year '1990'.

L'exposé oral **10 points.**

- Projection de vos support...
- Explication orale par le rapporteur

Comme du théâtre :

Cela ne doit pas ressembler à du « par coeur »

Les mots clefs sont indiqués sur la diapositive projetée

5 points Pour la forme

On doit être dynamique :

- Bouger (les mains pour accompagner la parole)
- Regarder souvent son public
- Montrer les éléments importants sur la diapositive
- Parler assez fort
- Ne pas parler trop vite
 - > un silence après chaque idée)
- Terminer par « avez vous des questions

5 points Pour le fond : *compréhension*
« immédiate » du jeu

