



Atelier numérique

GAME DESIGNER EN HERBE

Durée : 2 heures

Âge : À partir de 8 ans

Niveau : Cycle 2 : CE2

Cycle 3 : CM1 - 6ème

Cycle 4 : 5ème - 3ème

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Découvrir l'histoire et l'étendue de l'univers vidéo-ludique
- Découvrir le game design et quelques professions liées à la création de jeux vidéo
- Comprendre le processus de création d'un jeu vidéo
- Initier à la création d'un jeu vidéo : scénario, contexte, mécaniques de jeu
- Initier les participants à la programmation algorithmique

DÉROULÉ DE L'ATELIER

L'atelier débute par une discussion avec les enfants autour des jeux vidéo afin de savoir qui y jouent et à quel genre de jeux.

L'animateur poursuit avec un résumé de l'histoire des jeux vidéo, retraçant les dates et les personnalités qui ont bouleversé l'univers vidéo-ludique ces quarante dernières années. Suite à cet historique, l'animateur propose aux enfants de faire le tour des différents genres vidéo-ludiques existants par le biais d'un quizz. Les métiers du jeu vidéo sont ensuite présentés aux enfants par l'animateur afin de leur faire comprendre qu'un jeu vidéo est le résultat d'un travail d'équipe.

Enfin, une présentation du logiciel d'animation et de programmation Scratch® est effectué par l'animateur afin de faciliter sa prise en main par les enfants. Chacun réfléchit à un univers et un scénario, puis commence à créer son jeu. L'animateur est présent à tout moment pour aider, conseiller, corriger les erreurs et faire des démonstrations pour enrichir les jeux (ajouter des personnages, modifier le gameplay, changer le décor).

Le discours des médiateurs et les expériences sont adaptés à l'âge et au niveau des participants.

NOTIONS ABORDÉES

- Le processus de conception d'un jeu vidéo
- Les différents métiers du monde des jeux vidéo (Game Designer, character designer, animateur, level designer, sound designer, programmeur ou développeur)
- L'histoire des jeux vidéo
- Les différents types de jeux vidéo existants

Liens avec le programme scolaire

Cycle 2 : CE2 : Questionner le monde : Monde des objets: les objets techniques qu'est ce que c'est ? A quels besoins répondent-ils ? Comment fonctionnent-ils ? : Commencer à s'approprier un environnement numérique.

Cycle 3 : CM1-6ème : Sciences et technologie : Matériaux et objets techniques ; Repérer et comprendre la communication et la gestion de l'information : Environnement numérique de travail. Usage de logiciels usuels.

Cycle 4 : 5ème-3ème : Technologie : le design, l'innovation, la créativité ; les objets et systèmes techniques et les changements induits dans la société.

Réservations :

01 43 91 16 33

reservation@exploradome.com

18 avenue Henri Barbusse

94400 Vitry-sur-Seine