

Serious Game 4ème

Après avoir travaillé parallèlement et en complémentarité la démarche de projet, les notions d'algorithmique et de programmation attendues avec Scratch dans les deux disciplines au travers de mini-TP, les élèves ont pour projet de créer un jeu pour initier les élèves de primaire à trier leurs déchets à partir d'un cahier des charges précis et de l'exposer à tous les intervenants (professeurs et élèves)

Possibilité d'intégrer à l'oral du DNB.



Dans un aquarium, un poisson se promène tranquillement de gauche à droite, il cherchera à rester plutôt caché au fond de l'aquarium au niveau des algues.
Un requin s'invite alors et cherche à manger le poisson.
Le requin partira en haut à gauche de l'écran, puis se déplacera avec un angle aléatoire dans l'aquarium. Lorsqu'il mangera le poisson, le requin ouvrira sa mâchoire, appréciera son repas, fermera de nouveau sa mâchoire avant que le jeu s'arrête.

Reprenons la méthode de conception d'un jeu étudiée en technologie :

De quoi s'agit-il ?	
Qui est le personnage principal ? Combien a-t-il de costumes ?	
Quels sont les autres personnages (nom, fonction, nombre de costumes...)?	
Où se passe la scène ? Combien faut-il de fonds de scène (à créer, à importer...)?	
Quand s'arrête le jeu ?	
Comment les personnages se déplacent-ils ?	
Comment les éléments du jeu interagissent-ils ensemble?	
Comment pourrait-on faire évoluer cette version de base ?	