

<https://www.dane.ac-versailles.fr/spip.php?article569>



**ACADÉMIE
DE VERSAILLES**

*Liberté
Égalité
Fraternité*

Apprentissage par gestion projet

Création d'un jeu vidéo

- À propos de la DANE - Nos partenaires - Les associations -



Date de mise en ligne : vendredi 26 mai 2023

Copyright © Délégation Académique au Numérique Éducatif - Tous droits

réservés

Dans le cadre des Projets Pédagogiques Innovants que la DANE accompagne en partenariat avec Seine et Yvelines numérique ; un dispositif dédié à la création de jeux vidéo est mis en place avec l'intervention d'un partenaire associatif : [Youth Fusion jeunesse](#)

<https://youtu.be/MwS4UneNOUQ>

Description du projet

Cet appel à participation à ce projet est destiné aux enseignants des collèges des Yvelines.

Il a pour objectif de faire produire un jeu vidéo par les élèves d'une même classe et d'aborder les notions de programmation, de création musicale et sonore, d'arts graphiques, de langue et d'initiation à l'intelligence artificielle.

Impliqués dans un projet collaboratif et vivant durant l'année scolaire, les élèves développent des compétences numériques, des connaissances culturelles et des savoirs, tout en mobilisant les compétences du 21ème siècle (collaboration, créativité, communication, résolution de problème, leadership).

Les élèves expérimentent ainsi dans un contexte ludique, pédagogique et engageant des situations auxquelles ils seront sans doute confrontés dans leur vie professionnelle.

Plusieurs compétences sont mises en oeuvre :

- **Comprendre et maîtriser** les étapes stratégiques de conception d'un jeu vidéo : (scénario, game play, décors, personnages, mécaniques du jeu, programmation des actions, testing...)
- **Collaborer** : appréhender et mettre en œuvre des pratiques de gestion de projet ;
- **Résoudre des problèmes** en mobilisant concrètement les **notions et compétences** étudiées en classe ;
- **Résoudre des problèmes** en utilisant des **outils numériques** variés afin d'atteindre leur objectif ;
- **Créer** : Proposer un jeu vidéo en s'inspirant de l'existant et de leur vécu tout en exerçant leur créativité ;
- **Communiquer** : Présenter et justifier à l'oral devant ses pairs et un jury le projet ainsi que sa mise en œuvre.

https://www.dane.ac-versailles.fr/local/cache-vignettes/L400xH252/jeu_video-c05fa-c8fd9.png

Programme de création de jeux vidéo - Youth Fusion Jeunesse

Voir la transcription

Page de présentation de création de jeux vidéo

L'expérience de Youth Fusion Jeunesse

Le principe

Youth Fusion Jeunesse, organisme québécois dont la mission est de contribuer à la persévérance scolaire, met à disposition des professeurs son modèle pédagogique. Le projet pilote innovant permet de découvrir le monde des technologies et du design grâce à la conception de jeux vidéo et de soutenir le développement des compétences tant humaines que professionnelles et disciplinaires.

Youth Fusion Jeunesse a été créée il y a 10 ans pour contrer et prévenir le décrochage scolaire. L'organisme accompagne déjà 16 000 jeunes chaque semaine au Québec et à travers le Canada. Tous les projets portés permettent de développer la persévérance et l'engagement et contribuent à faciliter l'orientation et l'employabilité des jeunes.

La mise en œuvre

Dans le cadre du PPI [1] " Faites vos jeux " un coordinateur de Youth Fusion Jeunesse interviendra 2h par semaine durant la période projet. Il accompagne les professeurs référents au sein du collège ainsi que les élèves. Son expertise doit permettre aux enseignants d'être rassurés sur la mise en œuvre du projet même si le professeur reste acteur du projet. Il intervient en soutien de son action en classe. Certains coordinateurs maîtrisent parfaitement l'anglais et sont à même de proposer des ateliers en anglais.

Par ailleurs, l'association Youth Fusion Jeunesse s'associe avec des entreprises locales pour impliquer leurs salariés à titre de mentors. Ces professionnels se déplaceront en classe pendant 3h pour accompagner les élèves dans la création de leurs projets, tout en leur faisant découvrir une panoplie de carrières et de métiers.

Par exemple, les studios d'Ubisoft recrutent des mentors pour leur programme de création de jeux vidéo.

Pour en savoir plus :

[Découvrez les jeux déjà réalisés dans le cadre du projet "Faites vos jeux"](#)

[1] Projet Pédagogique Innovant