

<https://www.dane.ac-versailles.fr/spip.php?article595>



**ACADÉMIE
DE VERSAILLES**

*Liberté
Égalité
Fraternité*

Journée d'étude

Apprendre par la conception de jeu vidéo

- Enseigner avec le numérique - S'inspirer et pratiquer - En projet -



Date de mise en ligne : lundi 10 juillet 2023

Copyright © Délégation Académique au Numérique Éducatif - Tous droits

réservés

Dans le cadre du GT numérique "**Apprendre par la conception de jeux vidéo**", porté par le ministère de l'Éducation Nationale, la DANE de Versailles et la chaire Sciences et Jeux vidéo de l'école Polytechnique, organisent une journée d'étude sur la thématique.

Retour sur le programme de la journée

https://www.dane.ac-versailles.fr/local/cache-vignettes/L250xH354/capture_d_e_cran_2023-06-14_a_17.36_33-c331d.png

Programme de la journée

Voir la transcription

visuel du programme de la journée

Les présentations de la matinée ont pour objectif dans un premier temps, d'explicitier les enjeux des travaux réalisés dans le cadre du GT Numérique puis dans un second temps de mettre en lumière les expérimentations menées dans ce même cadre.

- Recréer le jeu PACMAN sur Scratch au cycle 3
- Créer un Visual Novel sur Explorer au cycle 4
- Créer un jeu en utilisant un template en lycée

Podcast "Parole au chercheur"

Un groupe d'intervenants experts [1] interviennent à leur tour dans le cadre d'une table ronde pour répondre et débattre autour du thème :

Comment le jeu vidéo contribue à relever les enjeux de la société ?

Ce temps de partage sera l'occasion d'aborder les notions de **mixité, d'inclusion, d'orientation, d'égalité et de persévérance**.

L'après-midi est dédiée à des ateliers accessibles sans pré-requis au niveau des connaissances techniques.

Des ateliers de manipulation [2]

<p>[https://www.dane.ac-versailles.fr/local/cache-vignettes/L200xH99/explorer-20074-f269b.png]</p>	<p>Atelier « Explorer » : pour découvrir un outil de programmation en ligne à partir de template de jeu vidéo.</p>
--	---

Apprendre par la conception de jeu vidéo

[https://www.dane.ac-versailles.fr/local/cache-vignettes/L200xH111/construct-64de4-7d077.png]	Atelier « Construct » : pour créer un jeu vidéo à partir d'un template sur un moteur 2D en programmation visuelle.
[https://www.dane.ac-versailles.fr/local/cache-vignettes/L200xH69/aoz-c1a8e-a6562.png]	Atelier « Aoz Studio » : pour découvrir un outil de programmation en ligne pour créer des jeux vidéo.
[https://www.dane.ac-versailles.fr/local/cache-vignettes/L200xH108/unity-ee18e-52df2.png]	Atelier « Unity » : pour s'initier à la programmation de jeu vidéo sur un moteur 3D.
[https://www.dane.ac-versailles.fr/local/cache-vignettes/L200xH95/artiste-86fd8-9f792.jpg]	Atelier « Création graphique » : pour créer un personnage et une animation.
[https://www.dane.ac-versailles.fr/local/cache-vignettes/L200xH124/sonore-cad04-ef34f.jpg]	Atelier « Création sonore » : pour créer un univers sonore d'un jeu vidéo.

Des ateliers réflexifs

Utilisation du jeu vidéo à l'école : quelle organisation, quel impact, quelle communication ?

- **Intégrer une activité de jeu vidéo** en classe : de la création de jeu vidéo à l'esport (comment mettre en place des ateliers, mesurer la motivation, l'impact sur l'empathie, la gestion de l'anxiété et sur la persévérance scolaire ?)
- **Préparer son expérimentation** pour participer au GTNum à la rentrée prochaine
- **Comment évaluer une activité** de création de jeu vidéo en classe ? (quel objectif pédagogique ? quels outils ? quelles méthodes ?)
- Ludo pédagogie : **comment aborder l'articulation pédagogique** dans le jeu ?
- **Serious game et motivation** (comment utiliser le jeu vidéo pour motiver les élèves ?)
- Comment **inclure les parents** dans un projet ?
- **Civisme et jeu vidéo** (comment favoriser des environnements de jeu positif ?)

Pour aller plus loin :

Retrouvez notre série de podcasts "[Parole de chercheurs](#)"

[1] Malika Alouani - Jérôme Dupire - Chloé Sperudo - Jérôme Legrix Pages

[2] Des ordinateurs seront à disposition mais, pour ceux qui le peuvent, privilégier d'apporter votre matériel informatique.