

<https://www.dane.ac-versailles.fr/spip.php?article598>



**ACADÉMIE
DE VERSAILLES**

*Liberté
Égalité
Fraternité*

Hauts-de-Seine Digital Games 2023

Des écoliers créateurs d'une borne d'arcade

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



Date de mise en ligne : lundi 19 juin 2023

Copyright © Délégation Académique au Numérique Éducatif - Tous droits

réservés

Le festival des Hauts-de-Seine Digital Games 2023 a été le point d'orgue des nombreux projets accompagnés par l'académie.

Ce vendredi 16 juin 2023, toutes les classes engagées dans le projet Digital Games 2023 sont venues soutenir leur réalisation à travers une présentation orale et une démonstration de la production réalisée.

Devant des représentants de la ville, de la DANE, de Canopé et l'inspectrice de circonscription, les élèves ont animé des ateliers pour décrire les activités préparatoires au projet et exposé les savoirs et compétences acquises dans le cadre de ce projet fédérateur qui a rythmé toute leur année.

[Photographie d'un atelier]

Les ateliers présentés

Voir la transcription

Photographie d'un atelier (ordinateurs, rails de train électrique, panneaux de présentation).

Dans le premier degré, c'est la classe de Lucilius Marie Michelle de cycle 3 à l'école Ambroise Paré A de Colombes qui a été lauréate du challenge avec la production d'une borne d'arcade réalisée par ses élèves.

[Photographie de la borne : un meuble bas dans lequel est encastré un écran d'ordinateur.]

La borne d'arcade

Voir la transcription

Photographie de la borne : un meuble bas décoré dans lequel est encastré un écran d'ordinateur. Autour de l'écran, des stickers d'Inky (fantôme bleu de Pacman) et trois boutons A, B, C. Une enseignante manipule l'unité centrale cachée dans le meuble.

Un projet mêlant sciences, programmation et compétences transversales

Le projet mené par l'enseignante et ERUN [\[1\]](#) du département a mobilisé de nombreuses compétences transversales avec en axe majeur concernant les activités de découverte de la programmation et du codage.

L'objectif fixé par les élèves était de construire une borne d'arcade.

Dans cette perspective l'enseignante a intégré ce projet dans le programme de sciences en construisant des savoirs concernant :

Des écoliers créateurs d'une borne d'arcade

- Le cycle de l'eau suite à une sortie pédagogique. Ces contenus ont servi à scénariser les jeux vidéo de la borne d'arcade.
- Le recyclage des objets et l'importance de recycler des matériaux plutôt que de tout acheter.
- L'exploitation d'outils de production disponible avec le [kit Fab Lab](#) de Canopé.

[Présentation des compétences transversales travaillées lors du projet](#)

Programmation du projet Digital game 1D - Lucilius Marie Michelle

Voir la transcription

Présentation des compétences transversales travaillées lors du projet : mettre en œuvre un projet artistique, développer le sens de l'engagement, écrire pour réfléchir, s'exprimer à l'oral, raisonner logiquement, concevoir et produire un objet technique, se repérer dans un environnement.

Les ateliers de programmation ont été menés tout au long de l'année en lien avec l'autre classe de CM1/CM2. Le travail a porté sur la découverte des robots Beebot et la programmation sur Scratch pour réussir le challenge proposé et produire le jeu de quiz autour du recyclage de l'eau.

[Photographie d'une élève montrant une activité de programmation sur tablette.]

Démonstration de l'utilisation de Scratch sur tablette

Voir la transcription

Photographie d'une élève montrant une activité de programmation sur tablette.

La partie borne d'arcade a mobilisé des parents pour la production physique de l'objet et l'intégration de l'ordinateur. Les élèves ont utilisé la scie sauteuse, la perceuse et la découpeuse laser du Fablab empruntée au Réseau Canopé. Cette production a permis une sensibilisation aux branchements électroniques reliant l'ordinateur, l'écran, la carte microbit "Makey Makey" et les boutons de l'ordinateur.

Le design de la borne d'arcade a été finalisé en produisant des dessins adhésifs avec la découpeuse laser du Fablab.

[Photographie de différents outils : machine à coudre, découpeuse laser.]

Les outils du Fablab

Voir la transcription

Photographie de différents outils : machine à coudre et coupons de tissu, découpeuse laser.

Pour se préparer aux challenges de programmation via les robots Blue-Bot, les élèves se sont entraînés avec leur tablette à maîtriser le langage de programmation Scratch.

Ce projet ambitieux et fédérateur a ainsi mobilisé une équipe pédagogique et des parents pour aboutir à une récompense bien méritée lors du Festival Digital Game.

Un diplôme bien mérité pour la classe lauréate !

[Photographie de la classe laurÃ©ate]

Classe de CM1 Ambroise Paré

Voir la transcription

Les élèves de la classe posent avec leur enseignante, chacun leur diplôme à la main.

Pour aller plus loin

- Retrouvez la fiche pédagogique du projet :
<https://www.dane.ac-versailles.fr/local/cache-vignettes/L64xH64/pdf-b8aed-d0fce.svg>
Le projet de création d'une borne d'arcade (PDF)
- La vidéo synthèse du projet "Digital Game" du département des Hauts-de-Seine :
[Retour sur Hauts-de-Seine Digital Games, le festival du jeux vidéo et du numérique](#) from [DÃ©partement des Hauts-de-Seine](#) on [Vimeo](#).

[1] ERUN : Enseignant Référent aux Usages du Numérique.