Yvelines
Le Département

Seine et Yvelines Numérique

Les Projets pédagogiques innovants de Seine-et-Yvelines Numérique

Faites vos jeux

Règlement du projet

Année scolaire 2023-2024

Pour tout renseignement, vous pouvez joindre le pilote du projet :
Emmanuelle GIROD egirod@sy-numerique.fr ; 06 99 93 30 93

académie Versailles
direction des services départementaux de l'éducation nationale Yvelines

RÉSEAU-CANOPE.FR
CANOPÉ
LE RÉSEAU DE CRÉATION ET D'ACCOMPAGNEMENT PÉDAGOGIQUES

ACADÉMIE DE VERSAILLES
Liberté Égalité Fraternité
Délégation académique au numérique éducatif

I. Apprendre autrement : Faites vos jeux

a. Présentation générale du projet

Le département des Yvelines avec ses partenaires propose aux collèges du territoire de découvrir le monde des technologies et du design en réalisant entièrement leur jeu vidéo : conception des idées, préproduction et prototypage, programmation, productions visuelles et sonores, présentation du jeu.

Ce projet permet d'aborder les notions de programmation, de création musicale et sonore, d'arts graphiques, de langue et d'initiation à l'intelligence artificielle.
Fusion Jeunesse propose d'éveiller les passions des collégiens grâce à l'Education par l'apprentissage expérientiel.

La venue en classe d'un coordinateur 2h par semaine permettra de coanimer les séances avec les enseignants référents et de faciliter la mise en œuvre du projet. Les professeurs référents sont acteurs du pilotage du projet au sein de leur établissement et doivent anticiper ces temps de rencontre avec le coordinateur afin de faire monter en compétences leurs élèves.

Les temps de présentation en début de séance permettent d'évoquer également l'orientation métiers avec les élèves sur les thématiques métiers du numérique et du jeu vidéo. Des notions d'intelligence artificielle appliquées au jeu vidéo pourront être introduites en tenant compte de l'âge des élèves.

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 21e siècle (collaboration, créativité, communication, résolution de problème, leadership).

b. Les apports du projet

Ce projet permet aux élèves de collaborer, d'innover et de produire des livrables en suivant une démarche de gestion de projet. Cette démarche combine la mise en action des élèves et la réflexion sur leur action. C'est une pédagogie qui prend appuie sur une expérience directe et expérientielle.

Les élèves expérimentent ainsi dans un contexte ludique, pédagogique et engageant des situations auxquelles ils seront sans doute confrontés dans leur vie professionnelle notamment grâce aux ateliers découverte de l'intelligence artificielle.

Vivre et réaliser entièrement un projet de création de jeux vidéo permettra aux élèves de mobiliser les compétences du 21e siècle au travers d'un projet pédagogique innovant.
Ils pourront ainsi :

- Collaborer activement à un projet de création de jeux vidéo ;
- 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.

Des notions d'intelligence artificielle appliquées au jeu vidéo pourront être introduites en tenant compte de l'âge des élèves.
Pour l'initiation à l'IA, les collégiens commencent par apprendre ce qu'est l'IA, ses définitions et spécificités techniques, en cultivant leur éthique.

L'expérience acquise lors du projet pourra aussi susciter des vocations dans les domaines des Sciences, des Lettres, de l'ingénierie, du design ou de la communication.

c. Les partenaires du projet

Un accompagnement global auprès des professeurs et des collégiens est assuré tout au long du déroulé du projet.

L'association Fusion Jeunesse mettra à disposition un coordonnateur se déplaçant en classe à raison de 2h par semaine. Son rôle est d'accompagner les professeurs référents au sein du collège ainsi que les élèves. Son expertise doit permettre aux enseignants d'être rassuré sur la mise en œuvre du projet. L'idée n'est pas de faire à la place du professeur mais bien venir en soutien de son action en classe. Certains coordonnateurs maitrisent parfaitement l'anglais et sont à même de proposer des ateliers en anglais.
L'association 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 le programme en création de jeux vidéo.

De plus, la DANE apportera son expertise aux enseignants notamment lors de temps de formation (18h en présentiel) et d'ateliers d'accompagnement durant le projet.

II. La mise en œuvre du projet

a. L'appel à projet

Les chefs d'établissements candidatent au travers du questionnaire mis à disposition dans le mail d'annonce du lancement de l'appel à projets.
Le projet « Faites vos jeux » s'adresse à **des classes** de collèges du département des Yvelines.
Lors de cette candidature, le collège devra identifier au minimum deux professeurs référents.
Cette désignation validera l'inscription au dispositif de formation proposé par la DANE
(Voir III.c Accompagnement du projet).

IMPORTANT : Pour cette identification, l'adresse de messagerie académique est requise.

Ces référents seront également les contacts privilégiés pour les échanges à propos du projet.
Le mail établissement sera mis en copie des échanges.

Un comité de sélection composé de l'ensemble des parties prenantes du projet sélectionnera les établissements retenus parmi les candidatures.
8 classes maximum seront retenues.

b. Préparation de la mise en place du projet au sein du collège

Fort de l'expérience des autres projets, il est conseillé d'organiser l'emploi du temps de la classe concernée et des professeurs impliqués pour permettre des temps de travail hebdomadaires en commun dédiés au projet.
De plus, la venue du coordinateur en classe 2h par semaine rend indispensable cet aménagement d'emploi du temps. Celui-ci sera à valider avec l'association partenaire.

c. Retour d'expériences

Ce projet fera l'objet d'entretiens de mi-parcours afin d'évaluer l'impact du projet sur l'établissement et le groupe d'élèves notamment au sujet de la communication et la coanimation du projet avec le coordonnateur, la montée en compétences des professeurs référents et des élèves, leur autonomie, la qualité des formations et les animations proposées.

Pour atteindre cet objectif, nous souhaitons récolter des données objectives et mesurer les effets et impacts des projets pédagogiques proposés en établissement.
Voici quelques exemples d'impacts : le climat scolaire, l'acquisition de compétences, la motivation, l'orientation métiers…
Des questionnaires seront à compléter tout au long et également en fin de projet.

Les enseignements tirés de ces résultats serviront de recommandations et de préconisations pour parfaire le projet ou bien permettront de statuer sur l'intérêt de le poursuivre.

d. Matériel en dotation

Un collège participant au projet se verra mettre à disposition des licences du logiciel Construct afin de pouvoir mener le travail de programmation durant l'année. Cet outil est utilisable à la fois sur ordinateur et sur tablettes.

Deux manettes par équipe participante (équipe de 5) et deux micros par classe pour les enregistrements seront fournis aux classes participantes.

e. Organisation des équipes

Chaque classe sera partagée en équipes de 5 élèves. On veillera à trouver un équilibre filles/garçons au sein de chacune de ces équipes.

f. Livrables du projet

- **Concevoir son jeu vidéo et s'initier à l'IA :**

Chaque équipe de la classe devra concevoir son jeu vidéo.
Voici les attendus :

- Généralités :

Le jeu est accompagné d'un document de conception GDD (Game Design Document) ;
Le jeu possède un menu principal ;
Les contrôles et les objectifs sont intuitifs ou expliqués dans une scène du jeu (menu, tutoriel, …) ;
Le jeu peut être mis sur pause ;
Le jeu possède un écran de fin de partie qui permet au joueur de retourner au menu principal ;
Le jeu est accompagné d'un dossier de presse et d'un boîtier ;
Le jeu possède un logo et/ou un titre stylisé.

- Conception :

Le personnage, la caméra et les contrôles sont bien réfléchis et cohérents ;
Le jeu possède un objectif clair et cohérent, on peut gagner ou perdre ;
Le jeu propose un ou plusieurs niveaux / scènes / environnements à naviguer.

- Programmation :

Le jeu met en place au moins une mécanique personnalisée ;
Les contrôles principaux du jeu fonctionnent tel que prévus ;
Le jeu dispose d'une interface contenant une ou plusieurs valeurs (vie, score, …).

- Scénarisation :

Le jeu possède un scénario ;
Le jeu contient des textes de bonne qualité.

- Art :

Le jeu est représenté par au moins une illustration couleur ;
Le jeu contient des animations image par image ;
Le jeu contient un ou plusieurs effets.

- Musique et sons :

Le jeu contient une trame sonore réalisée par l'équipe ;
Les personnages du jeu sont associés à des bruitages ;
Le jeu fait usage d'un ou plusieurs enregistrements (voix ou instrument).

➢ **Proposer une présentation orale lors de la journée de restitution :**

Cette présentation orale devant un jury pourra s'appuyer sur un outil de présentation laissé au choix de l'équipe. A titre d'exemple, voici un plan possible :

- Rappel de l'objectif du projet
- Un trombinoscope de l'équipe et une phrase caractérisant leur rôle dans le projet
- Les questions posées par le projet ;
- Les difficultés rencontrées et leur résolution ;
- Un planning des actions de l'année ;
- Illustrer les différentes étapes du projet ;
- Présenter la dynamique créée au sein de l'établissement

Cette présentation sera fournie à l'organisation en amont de la journée de restitution.

III. Le déroulé du projet

a. La réunion de lancement

En début d'année scolaire, une réunion de lancement à destination des professeurs référents et des équipes de direction des classes participantes et réunissant l'ensemble des parties prenantes du projet permettra de présenter en détail son déroulé :

- Calendrier des jalons du projet ;
- Modalités et calendrier des temps de formation et d'accompagnement ;
- Présentation des partenaires du projet ;
- Explicitation des attendus du règlement ;
- Echanges avec les participants.

Ce temps de présentation sera suivi d'un temps de formation et de prise en main de l'outil Construct.

b. Au collège, pendant l'année scolaire

Une classe participante au projet :

- Sollicitera autant que nécessaire les membres de l'équipe pédagogique de la classe afin de favoriser une dynamique de projet au sein de la classe ;
- Pourra faire appel à d'autres adultes du collège afin de créer une dynamique d'établissement ;
- Pourra faire appel à 2 aides extérieures maximum issues du département des Yvelines (entreprises, écoles supérieures, lycées, etc.) pour l'accompagner dans ses réflexions. Attention, les aides ne doivent pas faire à la place des élèves.

c. Accompagnement du projet

- **Formation des enseignants :**

Une formation et des temps d'accompagnement s'appuyant sur un parcours M@gistère seront proposés par la DANE de Versailles aux professeurs référents du projet.
Ainsi, les professeurs désignés lors de la candidature au projet seront automatiquement inscrits à cette formation et pourront y participer après accord du chef d'établissement.
Cette formation de 18h se déroulera sur trois temps distincts.

- Journée de formation : Réunion de lancement + prise en main du logiciel Construct : Jeudi 12 octobre 2023
- 2ème Journée de formation : Lundi 27 novembre 2023
- 3ème Journée de formation : Lundi 4 mars 2024

Sur demande, l'équipe de suivi de projet de la DANE pourra se déplacer en établissement pour accompagner les enseignants et les élèves lors d'une séance.

- **En classe :**

Chaque semaine, un coordonnateur se déplace au sein de la classe durant 2h pour accompagner la mise en œuvre du projet. Le coordonnateur et les professeurs référents communiquent en amont des interventions pour définir les thématiques traitées, la répartition des rôles. Le coordonnateur ne doit pas faire à la place du professeur. Celui-ci doit y voir, si besoin, l'occasion de monter en compétences pour être autonome à l'avenir pour la mise en place de ce projet.

Un mentor issu du monde de l'industrie se déplacera une fois en classe au cours de l'année pour accompagner les élèves dans la création de leurs projets, tout en leur faisant découvrir une panoplie de carrières et de métiers.

d. Temps de restitution

Un temps de restitution se tiendra courant juin 2024.
A cette occasion, l'ensemble des classes participantes se retrouvent afin de présenter leur projet mais également découvrir celui des autres classes.
Cette journée se veut être un moment de partage, d'échanges et de découverte dans un cadre bienveillant. On cherchera toujours à mettre en valeur les réussites de chacune des classes participantes.

- **Présentation et entretien avec le jury**

Au cours de la journée, chaque classe présentera le projet mené durant l'année en s'appuyant sur la présentation orale préparée. Ensuite, un jury composé des partenaires du projet échangera avec les élèves.
Chaque proposition sera alors analysée sur sa conception, sa cohérence et sur les choix de la classe, sur les solutions retenues et les arguments avancés.

- **Exposition du travail de l'année :**

Chaque équipe aura un stand pour présenter le travail mené durant l'année :
- Eléments visuels reprenant les temps forts de l'année ;
- Eléments visuels des jeux vidéo créés ;
- Présentation et démonstration de son jeu vidéo.

Ces éléments sont des exemples et pourront être complétés par d'autres éléments que l'équipe souhaite présenter.
Les dimensions du stand seront communiquées une fois le lieu de la journée de restitution choisi.
Chaque membre de l'équipe s'attachera à mettre en valeur le travail collectif : chaque élève votera pour l'équipe de sa préférence (avec impossibilité de voter pour sa classe). A l'issue du vote, le prix « Coup de cœur collégiens » sera remis à l'équipe ayant reçu le plus de voix.

e. Les prix attribués

Des prix seront attribués lors de ce temps de restitution.
L'ensemble des catégories récompensées ainsi que les barèmes correspondants seront communiqués en amont du temps de restitution.

Une même équipe peut remporter plusieurs prix. Par extension, il est possible de ne pas obtenir de prix.

f. Dates clés

- Réunion de lancement avec les partenaires : Jeudi 12 octobre 2023 ;
- Journée de formation : Lundi 27 novembre 2023
- Journée de formation : Lundi 4 mars 2024
- Journée de restitution : Juin 2024

ANNEXE :
Exemples de réalisation d'autres élèves