



## Fiche d'activité éducative

### ***Futur programmeur de jeux Atelier sur place***

**Description :** Le temps de cet atelier, vos élèves deviendront programmeurs et programmeuses de jeux vidéo! À l'aide de Bloxel, ils apprendront à créer un jeu de plateforme personnalisé, qu'ils pourront ensuite partager pour jouer en ligne avec parents et amis.

**Niveau(x) :** 3<sup>e</sup> cycle du primaire

**Durée de l'atelier sur place :** 180 minutes\*

*\* Veuillez vous présenter 10 minutes avant le début de l'activité au comptoir d'information de l'Espace Jeunes.*

[Renseignements pratiques à l'intention de l'organisateur de la visite à la Grande Bibliothèque](#)

**Discipline(s) :**

- Domaine des langues (Français, langue d'enseignement)

**Dimensions de la compétence numérique :**

- Dimension 2 : Développer et mobiliser ses habiletés technologiques.
- Dimension 12 : Innover et faire preuve de créativité avec le numérique.

**Intention(s) pédagogique(s) :**

- Écrire le scénario d'un jeu vidéo inspiré du schéma narratif en trois temps.
- Apprendre à utiliser des codes, soit des algorithmes ou des suites d'opérations ou d'instructions.
- Développer des habiletés techniques générales en lien avec l'utilisation de logiciels de programmation.
- Faire preuve de créativité en concevant un jeu original, intéressant et cohérent.

<b>Objets culturels de BAnQ utilisés pour cette activité</b>	Des bandes dessinées, des romans jeunesse ainsi que des documentaires portant sur l'univers des jeux vidéo sont proposés dans la section « Pour aller plus loin ».
<b>Votre rôle de passeur culturel</b>	À notre époque, la grande majorité des élèves sont familiers avec l'univers des jeux vidéo. Toutefois, peu d'entre eux connaissent l'envers de ce monde qui fait désormais partie de notre culture numérique. En réalisant l'activité préparatoire en classe, en proposant à vos élèves cet atelier et en leur faisant découvrir des documentaires sur le sujet, vous les amenez à comprendre la place et l'importance de l'écriture et de l'art dans la conception d'un jeu vidéo.
<b>PRÉPARATION - ACTIVITÉ SUGGÉRÉE AVANT L'ATELIER SUR PLACE</b>	
<p>Pour préparer vos élèves à l'atelier, faites-leur remplir la fiche <a href="#">Schéma de l'histoire</a>. Ce schéma leur servira de scénario lors de la conception de leur jeu vidéo.</p>	
<b>DÉROULEMENT DE L'ATELIER SUR PLACE</b>	
<p>Introduction</p> <p>Formation à l'application Bloxel</p> <p>Création du personnage en équipe de deux</p> <p>Explication du code de couleurs</p> <p>Création du premier plateau en équipe de deux</p> <p>Décoration du premier plateau en équipe de deux</p> <p>Partage des jeux sur le mur Infinity</p> <p>Présentation des jeux sur le grand écran</p>	

## ACTIVITÉS COMPLÉMENTAIRES À L'ATELIER SUR PLACE

Nous vous invitons à jumeler vos élèves afin qu'ils se donnent de la rétroaction (à l'écrit ou à l'oral) sur le scénario et le jeu vidéo qu'ils auront créés.

**Liens pressentis avec la Progression des apprentissages (PDA)**

**Français, langue d'enseignement**

Compétence 2 : Écrire des textes variés.

L'organisation et la cohérence d'un texte

- Connaître l'organisation d'un récit de fiction.

**Perspectives transdisciplinaires**

- Mathématique
- Science et technologie

**Autres sources utilisées**

[Continuum de développement de la compétence numérique du ministère de l'Éducation et de l'Enseignement supérieur](#)

## POUR ALLER PLUS LOIN

### [Le code de base](#)

#### Ressources documentaires

100 infos insolites sur les nombres, les ordinateurs et les codes

James, Alice

Londres : Usborne, 2019

ISBN : 9781474962247

Le code secret de l'amitié

Deutsch, Stacia

Paris : Pocket jeunesse, 2019

ISBN : 9782266281874

Les codeurs de l'ombre

Yang, Gene Luen

Paris : 404 éditions, 2017

ISBN :

9791032400890 (vol. 1)

9791032400906 (vol. 2)

9791032401118 (vol. 3)

La fabrique des objets connectés : 10 projets ludiques, dès 13 ans

Attik, Rabah

Paris : Éditions Eyrolles, 2020

ISBN : 9782212679007

L'incroyable destin de Ada Lovelace, pionnière de l'informatique

Senoussi, Samir

Montrouge : Bayard jeunesse, 2022

ISBN : 9791036332814

La science dans l'univers Minecraft : exploration, construction, création... : la science dans le jeu vidéo Minecraft

Daley, James

Boisbriand, Québec : Éditions Chouette, 2022

ISBN : 9782898024641

*BAnQ vous invite à profiter de la formule d'abonnement des collectivités afin de pouvoir emprunter jusqu'à 70 documents pour une période de 90 jours pour votre groupe ou votre organisme éducatif. Pour plus de détails, consultez le [site Web de BAnQ](#).*