

Futur programmeur de jeux

Niveau : 3^e cycle du primaire

Durée de l'atelier en direct : 60 minutes*

Dimensions de la compétence numérique¹ :

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

Discipline :

- Domaine des langues [Français, langue d'enseignement]

Intentions pédagogiques :

- 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

* Prévoir un temps de préparation de 10 minutes avant le début de l'atelier avec l'animateur de BAnQ.

<p>Matériel à prévoir le jour de l'atelier en direct</p>	<p><u>Pour l'enseignant</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> • 1 ordinateur connecté à Internet avec webcam et micro fonctionnels • 1 projecteur ou un écran connecté à des haut-parleurs [Ex. : TBI] <p><u>Pour les élèves</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ordinateur ou tablette (un appareil par équipe de deux ou trois élèves) • Fiche Schéma de l'histoire remplie • Au préalable, vérifier l'accès à l'application gratuite MakeCode pour Arcade sur les ordinateurs des élèves. <p>* En plus de l'enseignant, prévoir un accompagnateur supplémentaire en classe, si possible.</p>
<p>Objets culturels de BAnQ utilisés pour cette activité</p>	<p>Des bandes dessinées, des romans jeunesse ainsi que des documentaires portant sur l'univers des jeux vidéo vous sont proposés dans la section Matériel complémentaire</p>

¹ http://www.education.gouv.qc.ca/fileadmin/site_web/documents/ministere/continuum-cadre-reference-num.pdf

Votre rôle de passeur culturel	<p>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 cet univers qui fait désormais partie de notre culture numérique. Que ce soit en réalisant l'activité préparatoire en classe, en proposant à vos élèves cet atelier virtuel ou en leur faisant découvrir des documentaires sur le sujet, vous amenez vos élèves à comprendre la place et l'importance qu'occupent l'écriture et l'art dans la conception d'un jeu vidéo.</p>
PRÉPARATION - ACTIVITÉ OBLIGATOIRE AVANT L'ATELIER EN DIRECT	
<p>Pour préparer vos élèves à l'atelier virtuel, assurez-vous que ceux-ci ont rempli la fiche Schéma de l'histoire. Ce schéma leur servira de scénario lors de la conception de leur jeu vidéo avec la bibliothécaire de BANQ.</p>	
DÉROULEMENT DE L'ATELIER EN DIRECT	
<p>Avant d'accueillir la bibliothécaire de BANQ, demandez à vos élèves de se rendre à l'adresse suivante : https://arcade.makecode.com/. Assurez-vous que vos élèves ont leur fiche Schéma de l'histoire remplie à portée de main.</p> <p>Durant l'atelier en direct, la bibliothécaire accompagnera vos élèves dans la création de leur jeu vidéo en ligne en faisant référence au schéma de l'histoire qu'ils auront rédigé au préalable.</p> <p>À la fin de l'atelier, il sera important pour vos élèves d'avoir du papier et un crayon puisqu'ils devront prendre en note l'adresse Web de leur jeu vidéo afin d'être en mesure d'y retourner ultérieurement pour le compléter, pour y jouer et pour le partager avec leurs amis.</p>	
ACTIVITÉS COMPLÉMENTAIRES À L'ATELIER EN DIRECT	
<p>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 créé. Vous pouvez également remettre à vos élèves le document Pour aller plus loin.</p>	
Liens pressentis avec la Progression des apprentissages (PDA)	<p>Français langue d'enseignement Compétence 2 : Écrire des textes variés</p> <p>Liens avec la PDA : L'organisation et la cohérence d'un texte - Connaître l'organisation d'un récit de fiction</p>
Perspectives transdisciplinaires	<ul style="list-style-type: none"> • Mathématique • Science et technologie

Autres sources utilisées	Continuum de développement de la compétence numérique du ministère de l'Éducation et de l'Enseignement supérieur
-------------------------------------	--