

# Projet Fil Rouge

Classe de 3<sup>ème</sup>

page  
1/7

## Le projet :

Réaliser un jeu vidéo sur le thème du développement durable.  
Ce jeu devra être à la fois ludique et éducatif.  
Il sera programmé avec le logiciel Scratch 2.

## Les équipes :

Elles seront composées de 2 élèves (une équipe de 3 ou un élève seul pour les groupes impairs). La composition des équipes est libre.

## Les sujets :

Ils seront donnés de manière aléatoire à chaque équipe. Les sujets sont :

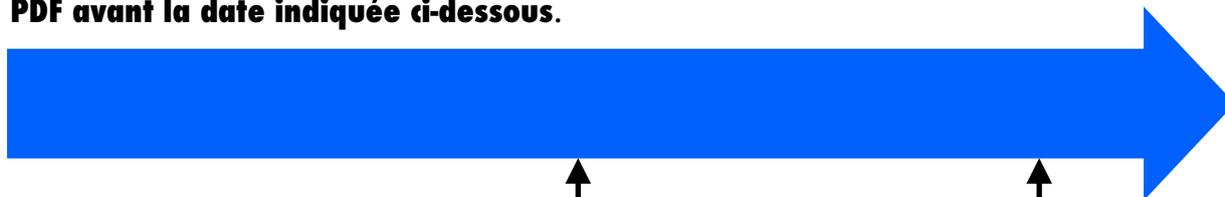
1. Le gaspillage alimentaire
2. Les sacs et les emballages plastiques
3. Une ville sans déchets
4. Le réchauffement climatique
5. La pollution en ville ou à la campagne
6. La couche d'ozone

## Le timing :

Avant de vous lancer dans la réalisation de votre jeu, il va falloir préparer un certain nombre de choses :

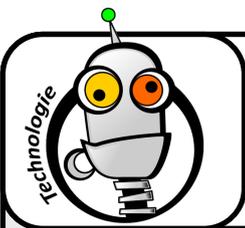
- Faire des recherches sur le sujet : Vous devez devenir des spécialistes.
- Tester les outils mis à votre disposition, cela vous permettra de savoir ce qui sera réalisable et ce qui ne le sera pas.
- Ecrire la bible de production de votre jeu, c'est à dire définir le concept, les personnages, les moyens de gagner des points, etc...

Cette bible de production servira de fil conducteur dans toutes les étapes de développement de votre jeu, et **il faudra l'envoyer via l'ENT de la classe en format PDF avant la date indiquée ci-dessous.**



bible de production  
Date limite : 16 décembre 2016

finalisation du jeu  
Date limite : 15 mai 2017



# Projet Fil Rouge

Classe de 3<sup>ème</sup>

page 2/7



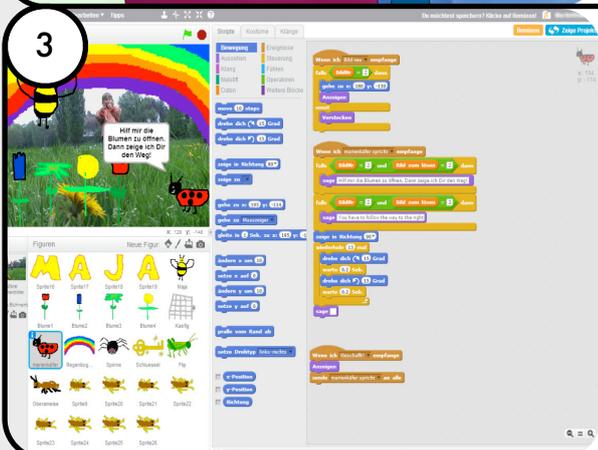
## Maîtrisez le sujet

- Lisez tout ce que vous trouvez à son propos.
- Regardez des films qui existent déjà sur le sujet.
- Utilisez Internet et les bibliothèques auxquelles vous avez accès pour trouver des informations.
- **Vous devez devenir des spécialistes !**



## Trouvez les 5 messages environnementaux

- A partir de tout ce que vous avez lu et vu, quelles sont les messages que vous souhaitez faire passer dans votre jeu ?
- Ecrivez vos messages et expliquez pourquoi vous les avez choisis



## Apprenez à utiliser Scratch

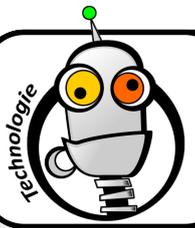
- Découvrez Scratch en suivant le tutoriel 'Apprendre à utiliser Scratch' disponible sur le site de la classe, via le menu 'Apprendre...'
- Essayez d'améliorer ce jeu !



## Ecrivez la bible de production du jeu

- Vous allez définir le concept de votre jeu (plateforme, jeu de rôle, labyrinthe, etc.), ainsi que les personnages et les règles.
- Envoyez-le en format **PDF** via l'ENT de la classe.

**DATE LIMITE**  
**16 DÉCEMBRE 2016**



# Projet Fil Rouge

Classe de 3<sup>ème</sup>

page  
3/7

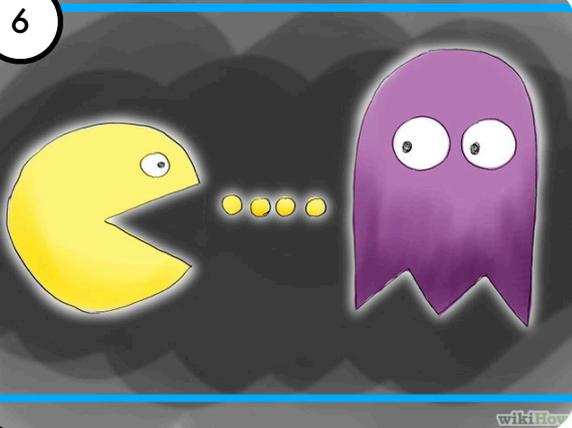
5



## Créez les graphismes

- Dessinez, ou bien piochez des images sur internet pour définir vos personnages.
- Retouchez-les pour qu'elles soient parfaites !

6



## Programmez votre jeu

- Définissez tous les scripts, animez les personnages, etc...

7



## Ajoutez de la musique ou du son !

- Enregistrez votre voix, ou bien ajoutez des bruitages et de la musique !

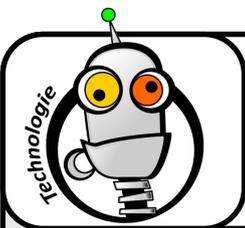
8



## Finalisez votre jeu

- Montrez le jeu à votre entourage pour recueillir leurs remarques.
- Une partie est trop facile ou trop compliquée ? Il reste des bugs ?
- Faites les modifications nécessaires pour que le résultat soit parfait !

**DATE LIMITE**  
**15 MAI 2017**



# Projet Fil Rouge

Classe de 3<sup>ème</sup>

page  
4/7

## **La bible de production :**

Elle devra être **la plus soignée possible** dans sa mise en page et sa présentation, réalisée via **Google Docs** et devra comprendre 4 parties :

### **1. Les informations générales**

- Vos noms, prénoms et classe
- Le nom du document : Bible de production
- Le thème de votre jeu. Par exemple : le gaspillage
- Le nom de votre jeu. Par exemple : " la chasse au gaspi est ouverte ! "

### **2. Le coin du citoyen responsable**

- Indiquez les 5 messages environnementaux que vous afficherez à la fin du jeu, de façon aléatoire, ainsi qu'une explication de la raison qui vous a fait choisir ce message.

Par exemple : Message n°1 = 'Je ne fais pas mes courses le ventre vide'

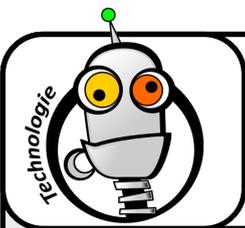
Pourquoi ? Car la fringale favorise les achats compulsifs de nourriture dont je n'ai pas besoin, et cette nourriture risque de s'abimer et de finir à la poubelle.

### **3. Le coin du scénariste**

- Décrivez en quelques lignes le **principe de votre jeu** et les différents tableaux. Votre jeu devra comprendre au moins 2 tableaux avec une difficulté progressive et bien dosée (chaque tableau doit comporter un décor différent).  
Par exemple : Le but du jeu est de supprimer les 'Gaspi' qui apparaissent à l'écran de façon aléatoire. Mais il faut faire attention à ne pas supprimer les 'Eco' qui sont des personnages permettant de prolonger le temps du jeu.  
Le tableau 1 se passe au fond de la mer avec des poissons, le tableau 2 dans l'air avec des oiseaux, etc...
- Décrivez tous les personnages (s'il y en a) :
  - à quoi ils vont ressembler et leurs noms (s'ils ont un nom)
  - leur type (ami ou ennemi)
  - leur type de contrôle (par le joueur ou par l'ordinateur)
- Comment est contrôlé le jeu (souris ? Clavier ? Boutons à cliquer ? etc...)
- Comment passe-t-on d'un niveau à un autre ?
- Combien de joueurs ? Comment le joueur gagne-t-il des points ?
- Comment la difficulté va-t-elle augmenter ? Comment perd-on la partie ?

### **4. Le coin du graphiste et du programmeur**

- Faites un dessin à l'ordinateur ou un croquis à la main puis scanné des écrans de votre jeu, afin d'avoir une idée de ce que vous aurez à programmer :
  - L'écran d'introduction comprenant le nom de votre jeu et celui des membres de l'équipe.
  - L'écran comportant les instructions pour le joueur.
  - Les écrans des différents tableaux du jeu.
  - L'écran 'Game Over' où il y aura l'un des 5 messages éducatifs aléatoires.



# Projet Fil Rouge

Classe de 3<sup>ème</sup>

page 5/7

## La réalisation du jeu :

Vos scripts devront être **soignés** et facilement compréhensibles.

### 1. Les noms utilisés

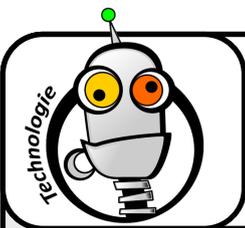
- Vos personnages et vos décors devront avoir des noms explicites et compréhensibles.  
Par exemple : 'Pirate' plutôt que '7012028-Pirate-avec-la-vieille-Malle-Banque-d'images-b2RE'
- Votre jeu Scratch devra être nommé avec son nom + vos prénoms.  
Par exemple : La chasse au gaspi est ouverte ! par Thomas et Sarah
- Les messages utilisés dans Scratch ainsi que les nom des variables devront aussi avoir des noms explicites et compréhensibles.

### 2. Les scripts

- Ils devront être le plus clair et le plus simple possible.
- **TRES IMPORTANT** : Ils devront être commentés. Voir la fiche 'Ajouter des commentaires'

### 3. La progression dans le jeu et la difficulté

- Elles devront être bien dosées et surtout la difficulté devra augmenter de façon progressive.



# Projet Fil Rouge

Classe de 3<sup>ème</sup>

page 6/7

## Les objectifs de connaissance et de compétence qui seront évalués :

(I) = connaissance ou compétence évaluée individuellement

(P) = connaissance ou compétence évaluée collectivement pour tous les membres de l'équipe.

### La bible de production (C)

**R R**

**R**

**V**

**V V**

Je suis capable de concevoir un document agréable à lire avec une mise en page soignée avec Google Docs.

Je sais rédiger un texte de façon correcte et conforme aux règles d'orthographe et de grammaire.

Le contenu de la partie 'le coin du citoyen responsable' est conforme à ce qui est demandé.

Le contenu de la partie 'le coin du scénariste' est conforme à ce qui est demandé.

Le contenu de la partie 'le coin du graphiste et du programmeur' est conforme à ce qui est demandé.

Les pénalités (1 Rouge par pénalité) :

- Le document a été envoyé en retard
- Le document n'a pas été envoyé au format PDF

### L'autonomie et la maîtrise du sujet (I)

J'ai participé de manière active au projet.

Je maîtrise la programmation du jeu et je suis capable d'expliquer le fonctionnement des algorithmes qui le composent.

### Barème d'évaluation du jeu (C)

Le contenu du jeu est conforme à ce qui est demandé :

- Un écran avec le nom de votre jeu et celui des membres de l'équipe
- Un écran avec les instructions pour le joueur
- Au moins 2 tableaux différents
- Un écran 'Game Over' avec un message éducatif aléatoire.

La jouabilité du jeu est bonne, la difficulté est bien dosée et est progressive, on comprend ce qu'il faut faire, et il n'y a pas de bugs

Le jeu fait preuve d'originalité et de créativité.

La programmation du jeu est soignée, les scripts sont compréhensibles, il y a des commentaires pour faciliter leur compréhension.

Les pénalités (1 Rouge par pénalité) :

- Le jeu a été envoyé en retard

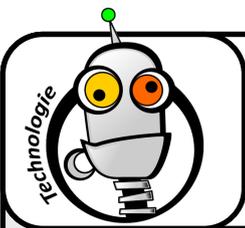
### Le barème de validation des connaissances et des compétences :

**V V** : J'ai largement atteint l'objectif

**V** : J'ai atteint l'objectif mais tout n'est pas parfait

**R** : Je n'ai pas atteint l'objectif mais je n'en suis pas très loin

**R R** : Je n'ai pas du tout atteint l'objectif.



# Projet Fil Rouge

Classe de 3<sup>ème</sup>

page  
7/7

## Les compétences du B2i qui seront évaluées :

(Ces validations n'entreront pas dans la composition de la note, mais serviront à la validation du B2i, obligatoire pour l'obtention du brevet des collèves)

### Item 2 : Adopter une attitude responsable

N. Acquis

Acquis

2.3 : Faire preuve d'esprit critique face à l'information et à son traitement

- Je m'assure de la vraisemblance des résultats des traitements informatiques.
- Je compare et recoupe des informations de sources différentes.
- Je comprends les phénomènes de propagation des rumeurs et canulars informatiques.

2.4 : Participer à des travaux collaboratifs en connaissant les enjeux et en respectant les règles :

- Je mets mes compétences informatiques au service d'une production collective.

### Item 3 : Créer, produire, traiter, exploiter des données

N. Acquis

Acquis

3.1 : Saisir et mettre en page un texte

- Je sais utiliser les outils de mise en forme d'un traitement de texte.
- Je respecte les règles de typographie.
- Je reste critique face aux propositions de corrections automatiques.

3.2 : Traiter une image, un son ou une vidéo

- Je sais modifier une image, un son ou une vidéo.
- Je maîtrise la manipulation d'une image, son ou vidéo de sa captation à son intégration dans un document.

### Item 4 : S'informer, se documenter

N. Acquis

Acquis

4.1 : Consulter des bases de données documentaires en mode simple (plein texte)

- J'utilise les principales fonctions d'un moteur de recherche.
- Je limite le nombre de réponses par l'utilisation d'une requête construite.

4.2 : Identifier, trier et évaluer des ressources

- J'identifie les publicités ciblées ou contextuelles d'une page web.
- Je garde un regard critique sur la pertinence des données prélevées.
- Je sais relever des éléments sur l'information permettant d'en identifier l'origine et d'en évaluer la fiabilité.

4.3 : Chercher et sélectionner l'information demandée

- Je peux naviguer efficacement dans un document.
- Je suis capable de justifier mes sélections de résultats.