

CRÉER SON PROPRE JEU VIDÉO

S'initier à la programmation avec le logiciel Scratch



Objectifs pédagogiques

- **Découvrir la logique de programmation** (séquences, conditions, boucles).
- **Stimuler la créativité** grâce à la création d'un animal virtuel interactif.
- **Développer la collaboration** avec un travail en binômes.
- **Favoriser l'autonomie numérique** en donnant accès à des fiches ressources pour poursuivre à la maison.

proposé par



jourdelessive19@gmail.com

jourdelessive.fr

5 RUE PAUL BERT 19100 BRIVE

SIRET : 92371516300013

CODE APE : 90.01Z - Arts du spectacle vivant

PLATESV-D-2024-001008 Catégorie de licence : 2 – Producteur de spectacles

Présentation de l'atelier

Atelier de **création d'un jeu vidéo** pour les enfants de **8 à 12 ans**.

En utilisant **Scratch**, un logiciel en ligne **gratuit et conçu pour les jeunes**, les enfants créeront un jeu vidéo interactif où il faudra prendre soin d'un animal virtuel.

L'approche est **ludique, progressive et intuitive, laissant une large place à la créativité** des enfants.

Les participants et participantes pourront poursuivre l'exploration une fois à la maison grâce à des fiches ressources mises à disposition.

EN BREF

Âge : 8 à 12 ans

Capacité : 12

Durée : 3h

Outil : Scratch

Matériel : 5 ordinateurs + internet (son + webcam facultatif)

Tarif : sur devis

Contact : jourdelessive19@gmail.com

Déroulé

Début de l'atelier – Introduction ludique : "l'enfant robot" (30 min)

Initiation à la logique de programmation par le jeu : les enfants donnent des ordres à leur camarade "robot", qui les exécute dans l'ordre et selon les conditions définies.

Mise en situation concrète avant de passer à l'ordinateur.

Phase 2 – Découverte de Scratch (15 min)

Présentation de l'interface, des principaux blocs et des premières manipulations.

Phase 3 – Création guidée (50 min)

Réalisation pas à pas et **en binôme** d'un jeu vidéo avec un animal virtuel (gestion des besoins et des réactions).

PAUSE - (20 min)

Phase 4 – Personnalisation libre (45 min)

Adaptation du jeu selon l'univers choisi par l'enfant (personnage, décors, sons, actions). Possibilité de découvrir d'autres jeu grâce aux fiches ressources mises à disposition.

Phase 5 – Présentation et suite à la maison (20 min)

Partage des créations et recommandations pour poursuivre le projet en ligne chez soi.

