

|  |   |
|--|---|
| Nom de la structure                                      | ESPACE VALOIS MULTIEN (BETZ)  |
| Contact du référent de l'atelier<br>(Nom/Prénom – Email) | GORCZYCA Alexandre – <a href="mailto:multimedia@csevm.fr">multimedia@csevm.fr</a> |

|                         |  |
|-------------------------|--|
| Nom de l'atelier        | Création de jeux vidéo (du genre Super Mario bros)         |
| Public                  | A partir de 11 ans et plus                                 |
| Prérequis               | Pas prérequis/connaitre scratch                            |
| Thématique de l'atelier | Programmation/codage numérique                             |
| Durée de préparation    | Cela dépendra de ses compétences numériques (10-30 heures) |
| Durée de l'animation    | 5 séances de 3 heures                                      |

## LES BESOINS (Financiers, humains, matériels...etc.)

**FINANCIER** : C'est gratuit

**HUMAIN** : 1 animateur numérique

**MATERIEL** :

1. Ordinateur portable ou tour avec 4 Go de ram minimum : un par participant
2. Internet obligatoire
3. Utiliser navigateur Google Chrome
4. Ne pas utiliser de bloqueur de publicité
5. Avoir une connexion stable et constante (fibre idéale, ou ADSL,
6. Eviter le partage de connexion !
7. Tout le contenu est disponible sur le site internet : <https://www.code-decode.net/>

## LES OBJECTIFS

Voici les aspects travaillés par les séances :

- Augmenter sa culture numérique et comprendre les fondamentaux du code
- Découvrir l'envers du décor des productions numériques et en devenir un acteur éclairé.
- Développer son esprit critique en décryptant sa vie numérique dans une optique citoyenne.

Chacun des participants peut être sensibilisé :

- Au système PEGI, en quoi il consistait. En s'appuyant sur le site internet e-enfance qui recense l'ensemble des jeux vidéo.
- Dans toute création, le contenu étant très varié : si celui-ci ne m'appartient pas, je dois au minima citer la source du contenu.
- Les informations que je trouve ne sont pas nécessairement la vérité, (fake news) chacun doit avoir la capacité de savoir rechercher l'information soi-même sur internet pour comprendre l'information qui nous entoure.
- Histoire des jeux-vidéo
- Le temps passé devant les écrans

## LES ÉTAPES CLÉS

La création de niveaux se réalise avec la création en amont de profils intégrés à une classe permettant d'avoir un contrôle de ce qui est créé en temps réel : <https://www.code-decode.net/>

1. Prévoir un temps pour le formateur-animateur de formation au site internet : <https://www.code-decode.net/code-amazon>
2. Ce site internet permet aux participants de se familiariser avec les différents parcours que je conseille très fortement !!!
3. Découverte en autonomie d'un parcours créé sur mesure pour les participants
4. Création de quiz(s) permettant d'appréhender le jargon lié à la programmation
5. Création de parcours semés d'obstacles
6. Tester la création de niveau seul puis en équipe (partage entre les participants)
7. Ajouter des difficultés dans les niveaux créés, afin d'enrichir le contenu
8. Ajout de conditions « si », « alors », et « sinon » au sein des niveaux créés
9. Création de niveaux pédagogiques...
10. Valorisation des stagiaires par la création d'une vidéo résumée...  
<https://youtu.be/zKhhDeEMD9o?feature=shared&t=71>

## RETOUR D'EXPÉRIENCES (Conseils, erreurs à éviter...etc.)

- Les jeunes avaient une liberté dans la création de leur niveau, en ayant des contraintes apportées au fur et à mesure des séances.
- Malgré les contraintes imposées en début de séance, et le langage de programmation utilisé. Grâce à la cohésion de groupe, aucun participant n'a été en retrait par rapport aux autres, une entraide était toujours présente et indispensable !
- L'ambiance pendant le stage était très satisfaisante, car chacun pouvait se lever et échanger avec les autres participants. Même si l'esprit de compétition était toujours présent, celle-ci a été bénéfique pour le groupe, car chaque jeune était toujours dans la recherche d'amélioration permanente de son niveau ou de pouvoir enrichir celui-ci. Avec des parties de codes d'un autre ou en demandant à l'animateur (moi-même) de comprendre le code utilisé, et ne pas simplement le recopier bêtement.
- Chacun pouvait s'appuyer sur le site genial.ly et la présentation que j'avais réalisé permettant d'avoir un fil conducteur tout au long des séances, et de pouvoir comprendre si on butait sur une erreur et la difficulté rencontrée : <https://view.genial.ly/62038eef0d844900131ebd8a/presentation-stage-jeux-videos>

