

**POUR L'ÉCOLE  
DE LA CONFIANCE**

# JEUX FABRIQUE

## CONCOURS JEUX FABRIQUE 2018

**COLLÈGE JEAN GIONO DE MANOSQUE**

**Mardi 22 mai 2018**

**DOSSIER DE PRESSE**

### CONTACT PRESSE

**Damien MICHEL,**  
Responsable du bureau de la communication  
Tel. : 04 42 91 71 10 | 06 89 10 02 55  
damien.michel@ac-aix-marseille.fr



RÉGION ACADÉMIQUE  
PROVENCE-ALPES-CÔTE D'AZUR

MINISTÈRE  
DE L'ÉDUCATION NATIONALE  
MINISTÈRE  
DE L'ENSEIGNEMENT SUPÉRIEUR,  
DE LA RECHERCHE  
ET DE L'INNOVATION





## Sommaire

Présentation.....	4
Les objectifs et les attendus : créer, programmer, collaborer... ..	5
Les participants de la première édition .....	6
La rencontre du 22 mai 2018 .....	8

# PRÉSENTATION

« **Jeux Fabrique** » est un concours organisé par la Délégation Académique au Numérique Educatif de l'académie d'Aix Marseille en collaboration avec le Conseil Départemental des Alpes-de-Haute Provence.

**Il s'adresse aux élèves scolarisés dans les Alpes-de-Haute-Provence du CM1 à la Seconde.**

Ce concours invite les élèves à concevoir **un jeu sérieux numérique** attractif et interactif pour l'utilisateur (création de l'univers de jeu, mise en scène, programmation, etc.).

**L'objectif de ce concours est de développer la maîtrise de l'algorithmique et de la programmation informatique, tout en stimulant la créativité des élèves.**

La réalisation de ce jeu sérieux constitue un cadre propice à un travail interdisciplinaire et collectif (classe, club, groupe d'élèves...).

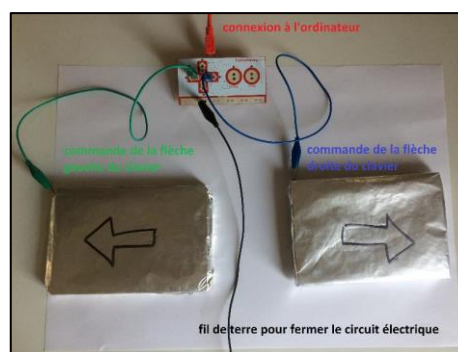
Chaque projet de jeu sérieux est réalisé en deux temps :

- la conception du jeu au sein de l'école ou de l'établissement ;
- la participation, le mardi 22 mai 2018, à une rencontre événementielle qui regroupera les écoles et établissements participants.

**Cédric Villani, Député de l'Essonne et médaille Fields 2010, est le parrain de cette première édition.**

## LES OBJECTIFS ET LES ATTENDUS : CRÉER, PROGRAMMER, COLLABORER...

Un **kit Makey Makey** est fourni à chaque école ou établissement participant. Il s'agit d'un dispositif d'émulation de clavier à partir d'objets du quotidien : la manipulation de tout objet conducteur de courant (aluminium, eau, mine de crayon, etc.) relié au MakeyMakey envoie un signal à un ordinateur. Cela permet de créer les commandes du jeu vidéo.



L'ordinateur réagit alors à ce signal selon la fonction qui est définie par l'utilisateur via un logiciel de programmation. Dans le cadre de ce concours, le logiciel utilisé est Scratch.

Ce concours permet ainsi de développer les compétences des élèves dans les domaines suivants :

- algorithmique et programmation ;
- "formation citoyenne" : travailler, collaborer, argumenter, s'engager au sein d'un groupe ;
- expression : nécessaire à la présentation publique de son projet.

Un suivi sur mesure est proposé aux équipes par les animateurs pédagogiques de la Direction académique au numérique éducatif : aide à la définition des projets, participation aux séances, aide technique à distance, fourniture de tutoriels, etc. Un accompagnement spécifique par les ERUN (enseignants référents pour les usages numériques) est également assuré auprès des écoles.

# LES PARTICIPANTS DE LA PREMIÈRE ÉDITION

Pour sa première édition « Jeux concours » a vu la participation de :

- 3 écoles
- 9 collèges,
- 1 lycée et 1 Etablissement régional d'enseignement adapté (EREA)

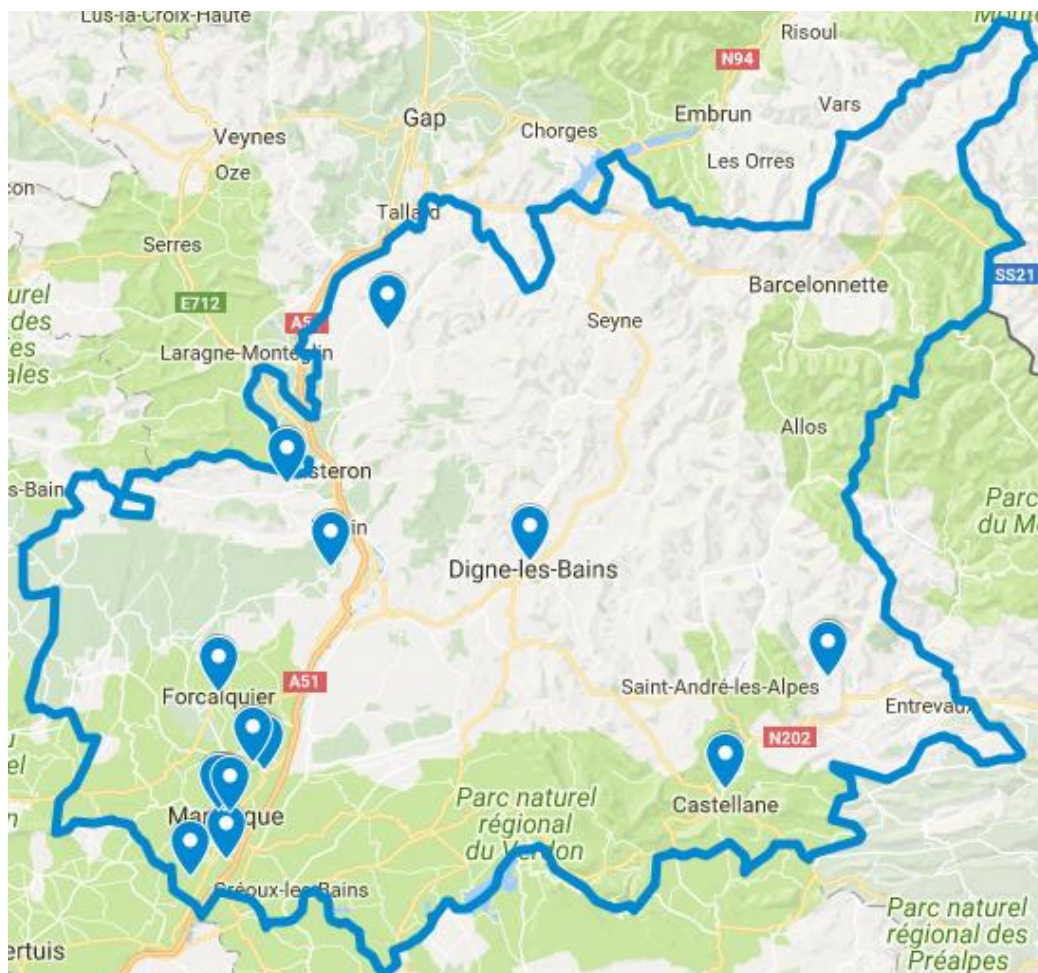
Au total, ce concours a bénéficié à près de 350 élèves<sup>1</sup> des Alpes-de-Haute-Provence.

## LISTES DE PARTICIPANTS

Ecole	Commune	Participation
Ecole La Luquèce	Manosque	Jeu de sprint / jeux Olympiques
Ecole les Amandiers	Corbières	Livre de contes sur le thème de Noël
Ecole Les Restanques / collège André Ailhaud	Volx	Robots footballeurs
Collège André Ailhaud	Volx	Jeu de quiz – culture générale
Collège Marcel Massot	La Motte du Caire	Jeu d'adresse
Collège Borelly	Digne les Bains	Jeu d'arcade thème astronomie
Collège Jean Giono	Manosque	Jeu de l'oie interactif
Collège Camille Reymond	Château Arnoux	Jeu sérieux
Collège Pierre Girardot	Sainte Tulle	Jeux d'arcade : - Sécurité routière - Sécurité civile
Collège du Verdon	Castellane	Jeu d'évasion
Collège Emile Honoraty	Annot	Jeux sérieux
Collège Henri Laugier	Forcalquier	Thèmes variés
EREA	Castel Bevons	Jeu d'arcade
Lycée des Iscles	Manosque	Jeu d'enquête

<sup>1</sup> A ces élèves s'ajoutent ceux qui ont pu bénéficier du projet dans le cadre des pré-concours organisés dans les collèges Henri Laugier de Forcalquier et Emile Honoraty de Annot.

## CARTOGRAPHIE DES ÉCOLES/ÉTABLISSEMENTS PARTICIPANTS



## LA RENCONTRE DU 22 MAI 2018

**La rencontre du mardi 22 mai 2018 permet à tous les participants de se retrouver à Manosque au collège Jean Giono pour présenter et confronter leurs réalisations.**

La mise en scène de chaque jeu numérique devra, obligatoirement tenir dans un espace au sol de maximum 2m x 3m pour une hauteur maximale ne pouvant excéder 2 mètres.

Chaque équipe est responsable de l'installation (montage, branchements, démontage) de la mise en scène du jeu lors de la journée événementielle.



Chaque projet est alors évalué sur :

- **Le jeu numérique réalisé** : concept du jeu, réalisation de la mise en scène, programme informatique, etc.

Cette évaluation du jeu numérique est réalisée entre pairs et par un jury désigné par les organisateurs selon une fiche barème. La fiche apprécie les points suivants par une note allant de 0 à 5 :

- Mise en scène du décor, de la borne, du plateau, du pupitre, etc. ;
  - Graphisme du jeu ;
  - Environnement sonore du jeu ;
  - Plaisir de jouer ;
  - Jouabilité.
- 
- **Les résultats des élèves à l'épreuve de programmation.**  
Cette évaluation est réalisée par un jury désigné par l'organisateur qui teste les élèves autour de l'algorithmique et de la programmation afin d'identifier si leur participation a permis d'acquérir de réelles compétences dans ce domaine.



## PROGRAMME DE LA JOURNÉE

- 8H00-9H30 - Mise en place des ateliers par les groupes
- 9H30-10H00 - Ouverture du concours (allocutions et présentation des jurys)
- 10H00-12H30 / 13h00-15h15 (*Pause méridienne de 12h30 à 13h00*) - En parallèle :
  - Déambulation des élèves : découverte des projets participants et des ateliers animés par la DANE et les partenaires (chaque projet est présenté par au moins deux élèves qui se relaient pour assurer la permanence tandis que le reste du groupe découvre les autres réalisations et les ateliers).
  - Evaluation par les jurys des projets participants (note n°1).
  - Passation d'épreuves d'algorithmique "débranchées" par les élèves des projets participants (note n°2).
- 15h15-15h30 - Délibération des jurys.
- 15h30-16h00 - Annonce des résultats et remise des prix par M. le recteur.



RÉGION ACADÉMIQUE  
PROVENCE-ALPES-CÔTE D'AZUR

MINISTÈRE  
DE L'ÉDUCATION NATIONALE  
MINISTÈRE  
DE L'ENSEIGNEMENT SUPÉRIEUR,  
DE LA RECHERCHE  
ET DE L'INNOVATION



# JEU**X** FAB**R**I**Q**UE

**POUR L'ÉCOLE  
DE LA CONFIANCE**