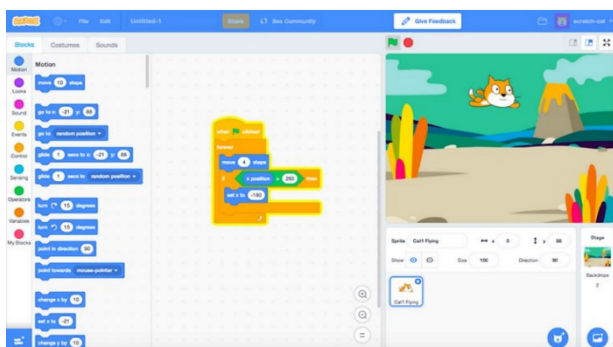
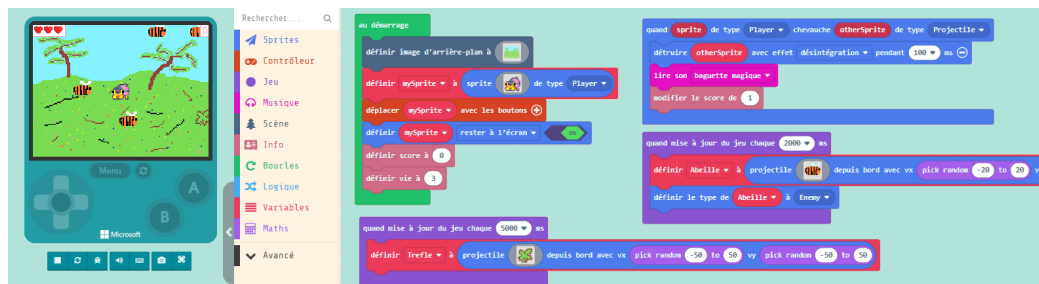


Crée ton jeu vidéo !

Concours académique



Inscription jusqu'au 17 décembre 2022

Présentation du concours

Le monde du retrogaming fait référence aux jeux des années 1980-1990. Une période qui a vu la naissance des jeux vidéo. Les moyens techniques de l'époque étaient limités : taille de l'écran, graphismes, mémoire de stockage, puissance de calcul des processeurs. Depuis cette époque, les jeux et consoles se sont développés et imposés dans la culture des jeunes. Nous vivons actuellement un retour aux sources vers une forme de simplicité d'utilisation permettant de partager des expériences de jeux intergénérationnelles.

Le phénomène du "Do It Yourself" (fait le toi même) et la démocratisation du codage grâce aux outils de programmation par blocs permettent à tout le monde de créer ses propres jeux vidéos ludiques et partageables.

Ce concours a donc pour but de permettre aux jeunes de créer des jeux vidéos faisant références aux grands classiques du passé tout en développant de la créativité et des compétences de programmation.

Objectifs pédagogiques

- Favoriser la pratique du codage en créant son propre jeu vidéo,
- Développer les compétences de programmation incluses dans les programmes,
- Favoriser la transversalité disciplinaire dans des projets,
- Passer par le ludique pour donner du sens et lier les savoirs,
- et ainsi, faire émerger des émotions avec de belles réussites.

Règlement

Article 1: Chaque établissement participant devra développer le projet en classe.

Article 2 : Chaque établissement ne peut proposer qu'un jeu par classe pour le concours. (Un concours interne à la classe peut permettre de faire émerger le jeu choisi).

Article 3 : La thématique du jeu est libre, par contre sa construction devra avoir été réalisée par des **groupes de 2 à 5** élèves exclusivement.

Article 4 : La programmation du jeu permettra de développer des compétences de codage et programmation incluses dans les programmes scolaires. L'utilisation d'un langage de programmation par bloc est obligatoire.

Article 5 : Le jeu doit respecter une éthique propre à la réglementation PEGI 12 en vigueur dans l'Union européenne.

Article 6 : L'évaluation du jeu sera réalisé par un jury compétent avec une grille d'évaluation fournie en annexe.

L'enseignant qui propose un jeu participera au premier jury.

Article 7 : Le jeu devra être remis au SRANE avant le 04 février 2023 avec les informations suivantes : titre du jeu, pitch (scénario), règles du jeu, image, un lien vers le jeu en fonctionnement ou un fichier à ouvrir, une mise à disposition du programme réalisé (Diaporama type fourni).

Article 8 : Les jeux proposés au concours sont développés dans un cadre scolaire et seront tous publiés gratuitement sous licence Creative Commons **CC BY-NC-SA** sur les sites académiques.



Exemples d'applications

Différentes applications gratuites de programmation permettent de réaliser des jeux : Arcade Makecode, Scratch 3, ...

Conditions d'Inscriptions

Pour s'inscrire, il faut utiliser le lien sur le site du SRANE.

La date limite d'inscription est le 17 décembre 2022.

(Le développement en classe représente environ 1,5 à 2,5 mois)

Remise des jeux créés

Les jeux seront remis avant le 04 février 2023 par mail à dane@ac-bordeaux.fr ou carine.cadaugade@ac-bordeaux.fr

Evaluation des jeux

Les jeux seront évalués du 20 au 25 février 2023, pour trouver les 10 meilleurs.

Les 10 meilleures équipes seront invitées à l'école 3IS Bordeaux, pour présenter leurs travaux devant un grand jury. Les 3 meilleures seront récompensées, et seront publiées sur le site de la DANE. Les résultats seront publiés le 08 avril 2023..

Publications

Les jeux seront publiés sur les sites académiques partenaires de l'Académie de Bordeaux.

Assistance technique

Pour vous aider, vous pouvez vous auto-inscrire au Forum dédié : <https://magistere.education.fr/ac-bordeaux/course/view.php?id=10286§ion=11>

Tous les participants et les membres du jury sont inscrits dans le forum et pourront vous apporter des réponses.



**ACADÉMIE
DE BORDEAUX**

*Liberté
Égalité
Fraternité*

Délégation académique
au numérique éducatif

