

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 d'élèves exclusivement, **lors du temps scolaire**.

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, **sur la plateforme Arcade Makecode**.

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.

Article 7 : Le jeu devra être remis à la DANE avant le 31 décembre 2024 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 (voir diaporama)..

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.



Conditions d'Inscriptions

Pour s'inscrire, il faut utiliser le [lien](#) sur le site du SRANE.

La date limite d'inscription est le 31 décembre 2023.

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

Remise des jeux créés

Les jeux seront remis avant le 31 janvier 2024 par mail à dane@ac-bordeaux.fr

Evaluation des jeux

Les jeux seront évalués par niveau scolaire du 01 au 12 février 2024, pour trouver les 10 meilleurs.

Chaque professeur qui inscrit une équipe s'engage à participer à l'évaluation : il devra évaluer 10 jeux, et ce, avant le 12 février 2024.

Les 10 dernières équipes seront invitées à l'école 3IS Bordeaux, pour présenter leurs travaux devant un grand jury. Les 3 meilleurs seront récompensés, et seront publiés sur le site du SRANE.

Les résultats seront publiés le 01 avril 2024.

Publications

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



