

Voinescu Patrick-Alexsndru

Classe XIème D

Série : 2024-2025

Fiche de synthèse

1. Présentation du projet

2. Démarches personnelles

3. Difficultés rencontrées et opinion personnelle

4. Sitographie

Présentation du projet

Le thème du projet: Les fromages

La problématique du projet: LES FROMAGES: ALIMENTS SAINS, À ÉVITER OU LUXE?

La problématique personnelle: Comment pouvons-nous intégrer le fromage dans les jeux vidéo?

Produit final: Le site sur lequel mes camarades de mon groupe et moi introduirons les carnets de bord de nos camarades de classe.

Activités supports :

Dans le cadre du projet, différentes ressources et méthodes ont été mobilisées pour avancer efficacement. L'une des premières étapes a été de rechercher des informations sur Internet, en consultant à la fois des articles spécialisés et du contenu vidéo pour mieux comprendre le sujet du fromage synthétique.

En parallèle, notre enseignant d'informatique nous a guidés en nous présentant plusieurs plateformes numériques utiles pour la réalisation du carnet de bord. Il nous a également montré comment créer et utiliser des questionnaires sur Google Forms, un outil que j'ai ensuite exploité

pour élaborer des sondages distribués de manière aléatoire dans notre école. Ces données m'ont servi de base pour développer l'idée d'un jeu autour du fromage.

Activités pratiques:

Nous avons eu l'opportunité de participer à deux sorties éducatives : la première dans une fromagerie et la seconde dans une ferme. Ces visites nous ont offert une expérience concrète des étapes de fabrication du fromage et nous ont permis de mieux comprendre le monde des produits laitiers. Personnellement, je pense que ces excursions m'ont énormément aidé à relier la théorie à la pratique et à mieux saisir les réalités du domaine.

Etapes de l'analyse:

1. Le choix du thème :

L'idée de créer un jeu sur le thème du fromage m'a paru unique et très intéressante. Ce sujet m'a immédiatement attiré, car il était original et en lien avec le projet, tout en offrant l'opportunité de concevoir quelque chose d'interactif et amusant.

2. L'investigation et la documentation :

Pour réaliser mon jeu, j'ai suivi plusieurs tutoriels en ligne afin d'apprendre à utiliser la plateforme MIT App Inventor et Scratch. C'est notre professeur d'informatique qui nous a montré comment l'utiliser. Grâce à ses conseils, j'ai pu découvrir cette plateforme et commencer à créer mon jeu. En plus, j'ai cherché des informations supplémentaires sur Internet pour enrichir mes connaissances.

3. Le produit final :

Le site web de notre groupe contiendra tous les carnets de bord réalisés par chaque membre de l'équipe. De mon côté, j'ai créé un jeu sur le thème du fromage, que j'intégrerai dans ce site pour offrir une expérience interactive aux utilisateurs.

4. Démarches personnelles :

Pour créer mon jeu, j'ai appris à utiliser MIT App Inventor en suivant les tutoriels et en expérimentant avec la plateforme. Cela m'a permis de développer mes compétences en programmation et de comprendre comment concevoir une application simple. J'ai également réfléchi à la manière de rendre le jeu à la fois amusant et éducatif.

5. Difficultés rencontrées :

Au début, il n'a pas été facile de m'adapter à la plateforme, car je n'avais jamais travaillé avec elle auparavant. Cependant, grâce à l'aide de notre professeur et aux ressources disponibles en ligne, j'ai pu surmonter ces difficultés et avancer dans la création de mon jeu.

6. Opinion personnelle :

Pour moi, ce projet a été une expérience enrichissante. Bien que le sujet du fromage ne m'ait pas particulièrement passionné au début, j'ai appris énormément de choses intéressantes, notamment en créant un jeu éducatif. J'ai apprécié l'opportunité d'explorer de nouvelles compétences en informatique et de contribuer à un projet de groupe, tout en rendant l'apprentissage plus interactif et amusant.

Sitographie:

<http://www.appinventor.org/>

<https://gallery.appinventor.mit.edu/?galleryid=bc237ad5-dedb-46ac-96f2-b68297856779>

<https://m.youtube.com/watch?v=gxPWJTsluTs>

<https://appinventor.mit.edu/>

Nom: Patrick-Alexandru

Prénom: Voinescu

Evaluateur 1:

Evaluateur 2:

Evaluateur 3