

	Fiche élèves Durée : 1h30	Séquence n° 1 / Séance n° 3 Intitulé de l'activité : <i>Définir notre jeu à développer.</i>	CYCLE 4 5 4 3
---	---	---	---

Attendus de fin de cycle : Comprendre le fonctionnement d'un réseau informatique.

Domaine du socle : D4 -Les systèmes naturels et les systèmes techniques. D2 -Les méthodes et outils pour apprendre		Compétences de technologie : DIC1.4- Imaginer des solutions pour produire des objets et des éléments de programmes informatiques en réponse au besoin.		Connaissance: -Représentation de solutions (croquis, schémas, algorithmes).	
Critères des objectifs d'apprentissages de la séance	-Je sais reconnaître et définir un croquis et/ou un schéma et/ou un algorithme,			N1	Non atteint
	-et je sais décrire et expliquer une solution à partir d'un croquis et/ou schéma et/ou algorithme,			N2	Partiellement atteint
	-et je sais imaginer et représenter une solution sous forme de croquis et/ou schéma et/ou algorithme pour produire un objet technique ou un programme informatique,			N3	Objectif atteint
	-et je sais choisir un outil de représentation le mieux adapté entre le croquis, le schéma ou l'algorithme pour imaginer une solution pour produire un objet technique ou programme informatique adapté au besoin.			N4	Objectif dépassé
Démarche pédagogique : ☒ Démarche d'investigation ☐ Démarche de résolution de problème ☐ Démarche de projet					

Mise en situation du problème à résoudre :

Problème technologique – 4ème



Pour créer un nouveau jeu, il faut le scénariser et proposer des solutions à partir du cahier des charges.




Pour l'instant, vous ne savez vous servir que de l'application « Arcade Makecode », il faut donc maintenant passer à l'imagination du nouveau jeu ...

... et le **définir** en précisant son scénario, son visuel de fond, son joueur, ses éléments complémentaires et enfin penser aux différentes animations ...

Quel est le problème à résoudre ?

Mes constats :

...

Mon problème technologique à résoudre :

..... ?

Mise en commun des idées retenues pour résoudre le problème :

...

Ilot N° : Coordonnateur :

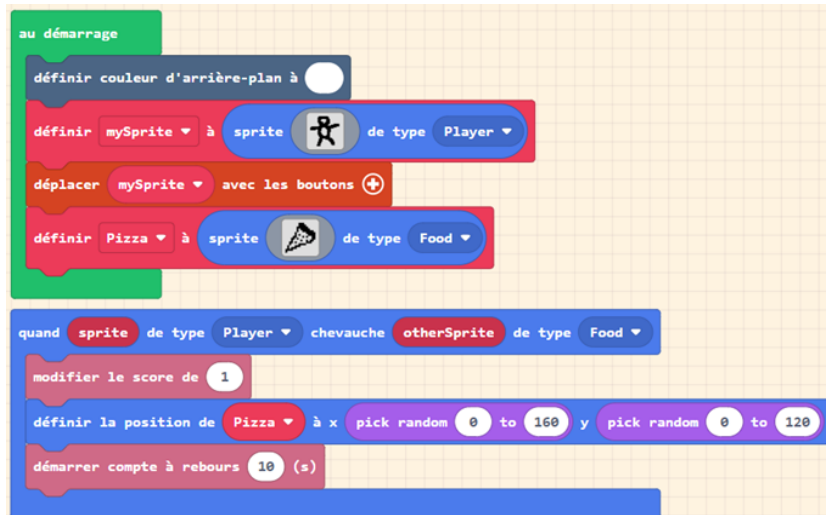
Gestionnaire :

Secrétaire :

Rapporteur :

Activité 1 : N1/N2	Définir les outils à disposition pour imaginer des solutions.	
Ressources :	DIC-1-4- Le croquis  https://urlz.fr/nr5X	DIC-1-4- L'algorithme  https://urlz.fr/nr62
Afin de représenter les solutions du nouveau jeu que vous allez créer, il est nécessaire de savoir représenter des croquis et des algorithmes. N1.1 - Indiquer à quoi sert un croquis : ... N1.2 - Expliquer les règles pour réaliser un croquis : ... N1.3 - Indiquer à quoi sert un algorithme : ... N1.4 - Expliquer les règles pour représenter un algorithme : ...		
N2.2 - Nommer les 3 parties avec "Algorithme", "Croquis du jeu", "Programme par blocs" :  Au démarrage, la couleur du fond est blanc. Un joueur peut se déplacer avec les boutons. Une pizza est définie et affichée comme nourriture à manger. Quand un joueur mange une pizza, -on ajoute 1 point au score, -on fait apparaître une nouvelle pizza dans l'écran -on démarre un compte à rebours de 10s,		

jusqu'à ce qu'une nouvelle pizza soit mangée.



Activité 2 : N3/N4

Définir les solutions pour la création d'un nouveau jeu.

Ressources :

[Document "Liste des blocs simplifiés Arcade MakeCode"](#)

<https://urlz.fr/nr6s>



Voici le cahier des charges du nouveau jeu d'arcade que nous souhaitons mettre en place.

Fonctions du jeu	Caractéristiques attendues
FP - Permettre à un joueur de se divertir avec un jeu d'arcade	-Nombre de joueurs = 1 au moins -Type de jeu = arcade -Thèmes possibles du jeu = évitement ou poursuite d'objets, collecte d'objets, parcours dans un labyrinthe, ...
FC - Doit être attirant	-Fond d'écran = coloré et original -Eléments animés = colorés et originaux
FC - Doit être amusant	-Type de jeu = original et scénarisé -Durée du jeu < à 3 minutes -Objectifs = gain de points ou mission dans un temps limité
FC - Doit être jouable	-Supports de jeu = pc, tablette, smartphone, console Game Go -Buts du jeu = présentation au lancement du jeu

N3.1 - Définir le contenu du jeu

Croquis de l'affichage :

Nom du jeu : ...

Type de jeu : ...

Présentation du scénario du jeu : ...

Objectif(s) du jeu (points/temps...) : ...

N3.2 - Rédiger sur une autre copie l'algorithme du jeu vidéo.

N3.3 - Lister sur une autre copie les blocs d'instruction à utiliser pour l'algorithme.

Ma synthèse de la séance :

Comment fait-on imaginer des nouvelles solutions de programmes informatiques ?

...

Fiche connaissance :

Le croquis



<https://urlz.fr/kxuK>

L'algorithme



<https://urlz.fr/kJGi>