

JEUX FABRIQUE

Jeux Fabrique 2021: Foire Aux Questions

A/ Organisation:

1) À quels élèves s'adresse le concours ?

À tous les groupes d'élèves du CM1 à la Terminale pilotés par un enseignant qui devient référent du projet pour les organisateurs.

2) À quels établissements s'adresse le concours ?

À tous les établissements publiques et privés sous contrat de toutes les académies, établissements Français à l'étranger inclus.

3) En tant qu'enseignant, quel est mon rôle auprès des élèves ?

L'enseignant référent d'un projet sert de guide pour les élèves en les aidant à scénariser le projet, répartir les tâches, donner un calendrier pour la réalisation et à coordonner les actions. Il veille au bon déroulement du projet. L'investissement de l'enseignant est variable en fonction du projet et de l'autonomie des élèves. Et aussi du nombre d'enseignants prenant part au projet.

4) Quand doit commencer la réalisation de la présentation ?

Tout au long du projet, il faut avoir à l'esprit de garder des traces de la réalisation du projet : photos, vidéos, paroles d'élèves, "to do list" afin d'avoir de la matière au moment de la réalisation de la présentation qui débute en général en février-mars.

5) Comment motiver une équipe pédagogique pour se lancer dans Jeux Fabrique ?

Jeux Fabrique vise le développement de compétences numériques et transversales. Les projets s'intègrent naturellement dans les programmes disciplinaires par la création d'environnements graphiques et sonores. Suivant la thématique retenue, les projets peuvent s'appuyer sur des oeuvres littéraires (Fantastique : la saga Harry Potter), la géographie (exploration sur une carte), l'histoire, les langues vivantes, les mathématiques (programmation...), les sciences (matériaux, mouvements, énergie...) et la technologie (construction,

robotique...). Un projet transdisciplinaire permet de motiver et fédérer élèves et enseignants.

B/ Forme du rendu final

6) Quelle forme peut prendre la présentation numérique du projet ?

Au printemps 2021, un retour numérique d'une durée de 3 minutes environ est attendu pour l'évaluation des projets. Nous encourageons les équipes à créer un contenu vivant, attractif et donc une vidéo est préférable. Cependant un contenu hybride diaporama-vidéos-témoignages sonores est accepté.

7) Faut-il obligatoirement que le projet soit en Français.

Non bien sûr, le projet à vocation à être transdisciplinaire et la maîtrise des langues est évidemment un objectif important de la formation des élèves. À ce titre, il est très intéressant que le projet soit réalisé ou traduit (sous-titré?) dans une voire d'autres langues.

C/ Contenu du projet

8) Le projet doit-il intégrer une partie "programmation informatique" ?

Non. Le projet doit permettre le développement de compétences numériques (et de compétences transversales) par l'utilisation d'outils numériques lors de sa réalisation.

Si la "programmation" vous fait peur, la réalisation d'un escape game permet l'utilisation d'outils numériques pour la création du jeu pour la réalisation de capsules vidéos, d'indices, de cadenas virtuels...

9) Faut il avoir du matériel robotique ou électronique. Ou bien peut on simplement coder ?

En fonction des niveaux de cycle des équipes, le codage n'est pas obligatoire, mais possible et bienvenu. Le matériel robotique ou électronique est optionnel, en fonction des besoins du projet. On peut conseiller l'utilisation d'un Makey Makey, émulateur de clavier très simple d'utilisation, qui permet de réaliser des montages à l'infini. [Allez voir!](#)

10) Est-ce que l'aspect jeu est obligatoire? Ou peut-on présenter une production d'élèves?

L'aspect jeu est obligatoire. Il est important dans le contexte de Jeux Fabrique qu'une dimension de jeu, d'interactivité, soit présente dans les projets proposés. Nous pouvons accompagner, pour notre académie, des projets de présentation de travaux d'élèves, qui ressembleraient au rendu final d'un projet Jeux Fabrique. Mais sans l'inscrire dans le concours, en proposant en bout de production une mise en ligne valorisante dans le site académique du numérique éducatif. Et les DANEs respectives en feront sans doute autant dans les autres académies, dans le cadre de l'accompagnement des collègues.

D/ Ressources et exemples:

11) Où trouver des ressources ?

Les 3 livrets d'accompagnements Jeux Fabrique contiennent des conseils et des liens vers des ressources sélectionnées. Vous pouvez également vous appuyer sur le Magistère en auto-formation "[Utiliser les jeux numériques en classe](#)" créé par le groupe "Apprendre avec le jeu numérique en classe" de l'académie d'Aix-Marseille.

Les relais locaux et les organisateurs sont également disponibles pour vous proposer des ressources ciblées au cours de l'année.

12) Peut-on trouver des exemples de projets des années passées?

Oui, vous trouverez de nombreux exemples dans la rubrique [Jeux Fabrique du site du numérique éducatif](#) de l'académie d'Aix-Marseille.

13) Peut-on s'inscrire au magistère "Utiliser les jeux numériques en classe"?

Ce parcours magistère est proposé par l'Académie d'Aix-Marseille, mais disponible pour les autres académies. Disponible [ici](#).