

RACER KING

JEUX FABRIQUE

DESSCRIPTIF DU PROJET



12 élèves en classe de quatrième ont créé le jeu RACER KING. Il consiste à éviter des obstacles grâce aux flèches de gauche, de droite ou grâce au klaxon (la touche espace). Il est possible d'accélérer avec la flèche du haut pour augmenter le score afin de gagner de l'argent pour pouvoir acheter des voitures plus performantes ou de les rendre plus puissantes.

CYCLE

4

NIVEAUX DE CLASSE

4^e

DOMINANTES DISCIPLINAIRES

Technologie

OBJECTIFS PEDAGOGIQUES

Compétences disciplinaires :
Rechercher des solutions techniques à un problème posé, expliciter ses choix et les communiquer en argumentant.
Participer à l'organisation et au déroulement de projets
Écrire, mettre au point et exécuter un programme

DISPOSITIF PEDAGOGIQUE

En club durant 20 séances

RESSOURCES NUMÉRIQUES

- Pour la programmation : Scratch
- Pour le Montage vidéo : Openshot Vidéo Editor
- Pour les retouches d'image : Photofiltre
- Pour la musique : Song Maker

CRCN

DOMAINE

Communication et collaboration

COMPETENCES TRAVAILLEES

Partager et publier
Traiter des données

NIVEAUX DE MAÎTRISE

1,2