

L'ÉCOLE DES PADAWAN VS DARK-MONDOR

JEUX FABRIQUE

DESCRIPTIF DU PROJET

18 décembre 2019... La sortie de l'épisode 9 est prévue ! Mais deux mois avant, au collège du Mont d'Or, certains élèves ont senti comme un appel à basculer du côté obscur. Alors, afin que notre collège reste un lieu propice à l'étude et ne se transforme pas en Dark-Mondor, notre classe de 6ème D a décidé de créer une académie de Jedi pour s'entraîner à combattre les forces du mal !

Le 18 octobre, soit 42 ans après la sortie le premier volet de la saga de Star Wars qui avait eu lieu le 17 octobre 1977, nous sommes partis en vacances avec pour devoir étudier la saga Star Wars.

À notre retour nous avons constaté que lors des cours, tous nos professeurs développaient nos facultés de concentration et notre capacité à réfléchir. Mais s'entraîner au combat nous était impossible : les techniques du sabre laser ne sont pas au programme d'EPS ! Alors notre classe a décidé de créer un simulateur avec notre professeur de maths.

Mais nous n'avions pas imaginé qu'une pandémie mondiale allait nous empêcher de mener notre projet à son terme !

Alors cette année, la résistance s'est organisée et nous sommes cinq élèves de 5ème A bien décidé à ne pas basculer du côté obscur. Avec notre professeur de maths nous avons pris tous les six sur notre temps libre pour finir notre simulateur.

CYCLE

3 4

NIVEAUX DE CLASSE

6^e 5^e

DOMINANTES DISCIPLINAIRES

Mathématiques

OBJECTIFS PEDAGOGIQUES

Notions mathématiques étudiées :

- 1/ Algorithmes (initiation avec code.org, prise en main de scratch, création du script du jeu)
- 2/ Géométrie plane (construction de l'emblème des Jedi, construction d'hexagones et triangles isocèles pour les maquettes des vaisseaux)
- 3/ Géométrie dans l'espace (cercle-disque/sphère-boule sur GeoGebra, pavé, pyramide et cylindre fabrication de patron)
- 5/ Les angles (lien avec le projet sur les constellations)
- 6/ Repérage (coordonnées cartésiennes du plan utilisé dans scratch et lien avec le projet sur les constellations, coordonnées équatoriales)

CRCN

DOMAINE

Communication et collaboration

COMPETENCES TRAVAILLEES

Partager et publier
Traiter des données

NIVEAUX DE MAÎTRISE

1,2

DISPOSITIF PEDAGOGIQUE

Le début, soit la programmation et le travail mathématique a été fait en classe entière de 6ème l'année dernière.

La mise en place du jeu, soit le montage des décors et du simulateur a été fait sur notre temps libre avec cinq élèves de 5ème qui tenaient absolument à finir le jeu, ils sont venus tous les vendredis de 13h à 14h depuis début les vacances d'automne.

RESSOURCES NUMÉRIQUES

- **Scratch** pour la programmation
- **Code.org** pour l'initiation de la programmation par blocs
- **Madmagz** pour la restitution de notre projet
- **GeoGebra** pour la représentation en 3D des sphères et boules
- **Beep box** pour créer la mélodie
- **Audacity** pour le montage et les différents effets sonores
- **Movie Marker** pour la vidéo
- Et bien sur notre **ENT neo** pour communiquer entre nous !

Flash & Click

