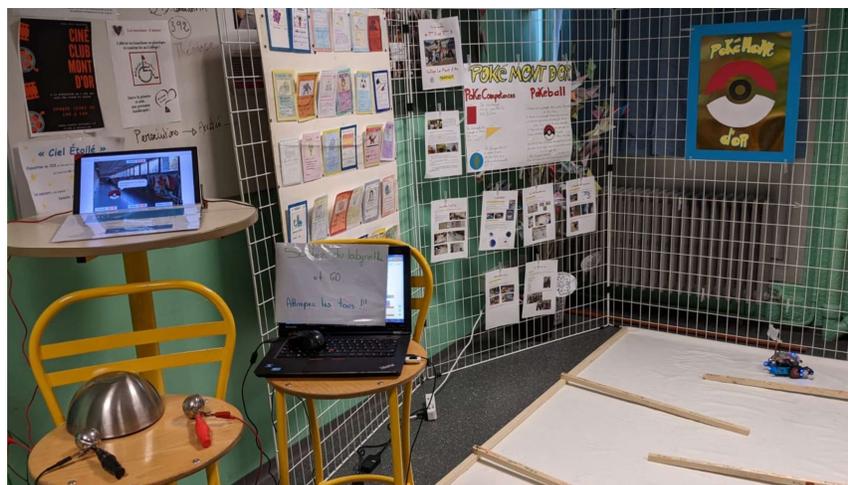


## PokéMont d'Or

# JEUX FABRIQUE

### DESRIPTIF DU PROJET



En début d'année, Mme la présidente du département des Alpes de haute Provence est venue au collège du Mont d'Or nous présenter le plan 100% collège avec un volet 100% numérique, alors les classes de 3C et 3D ont été plus loin : **pourquoi pas une réforme avec un brevet 100% numérique !**

Puisque l'informatique et la programmation sont au programme de mathématiques pourquoi ne pas créer un jeu vidéo qui permettrait d'avoir son brevet en y jouant?... Et c'est ainsi que pour la 4<sup>ème</sup> année nous sommes inscrit au concours Jeu Fabrique !

Alors nous vous présentons PokéMont d'Or, en effet dans l'univers du Mont d'Or, le monde est peuplé de Poképrofs qui possèdent des aptitudes et des connaissances quasiment inconnues des Pokéados. Chaque sorte de Poképrofs possède une spécialité qui lui permet de faire évoluer les Pokéados à des niveaux supérieurs pour avoir leur brevet. Alors après être sorti du labyrinthe de l'ignorance, les Pokéados ont décidé d'attraper le plus de Pokécompétences en les capturant avec leur Pokéball... Tout cela virtuellement bien sûr !

### CYCLE

4

### NIVEAU(X) DE CLASSE

3<sup>e</sup>

### CRCN

#### DOMAINE

Communication et  
collaboration

#### COMPETENCES TRAVAILLEES

Partager et publier  
Traiter des données

#### NIVEAUX DE MAÎTRISE

1,2



## DOMINANTE(S) DISCIPLINAIRE(S)

Mathématiques

## OBJECTIF(S) PEDAGOGIQUE(S)

### **Compétences disciplinaires évaluable en mathématiques :**

Algorithmes et programmation, Géométrie euclidienne, Géométrie dans l'espace

### **Compétences transversales :**

Travailler en groupe, s'organiser et se répartir les tâches

## DISPOSITIF PEDAGOGIQUE

**Travail en classe entière avec les classes de 3C et 3D** pendant les heures de cours de maths pour la programmation et la fabrication des décors et en cours de musique pour la prise de son de la musique du jeu.

**Travail avec un petit groupe** pour l'enregistrement du texte de la vidéo de présentation sur le temps libre des professeurs de musique et de maths.

## RESSOURCES NUMÉRIQUES

**Scratch, mBlock, Code.org, Concours Castor et Algoréa** pour la programmation

**GeoGebra** pour le travail géométrique

**Madmagz, Audacity, Movie Marker, www.remove.bg** pour la mise en forme du projet

Et bien sûr sur notre **ENT neo** pour communiquer et échanger les fichiers !

## LIENS

Le magazine: <https://madmagz.com/fr/magazine/2006489>

La vidéo du jeu : <https://youtu.be/31OgzvB4hNE>

La vidéo de présentation : <https://youtu.be/85ilfKA55qc>