

JEU X F A B R I Q U E



Règlement édition 2022-2023

Ce document présente l'ensemble des réglementations régissant l'édition 2022-2023 du concours « Jeux Fabrique » initié par la DRANE de l'Académie d'Aix Marseille.

Ce règlement a été conçu pour proposer un cadre réglementaire et technique clair et précis tout en laissant libre cours à la créativité de chacun. Comme tous les règlements, il peut être sujet à différentes interprétations ou interrogations.

Pour toutes vos questions, n'hésitez pas à contacter l'équipe organisatrice du concours Jeux Fabrique (jeux.fabrique@ac-aix-marseille.fr).

Des relais académiques peuvent aussi exister.

Présentation du projet

Le concours « Jeux Fabrique » s'adresse au public scolaire des cycles 3, 4 et aux élèves des lycées généraux, techniques et professionnels des académies de France métropolitaine, d'Outre-mer et de l'AEFE.

2 catégories seront proposées :

- **Jeux Numériques** (jeu d'arcade, bornes, plateaux de jeu interactif,...)

Cette catégorie requiert une partie programmation sur une plateforme de son choix. (dont le choix reste libre)

- **Escape Game**

Cette catégorie requiert un usage du numérique.

"Jeux Fabrique" est un concours de création de jeux numériques présentant un jeu original, imaginé, conçu et réalisé en classe ou en groupe dans le cadre du cahier des charges technique proposé par les organisateurs. Le rendu final du jeu est une vidéo dont les spécificités sont détaillées ci-dessous.

Chaque groupe travaillera en respectant le présent règlement.

1. Règlement général du concours

Engagement des organisateurs

- Les organisateurs fournissent un livret de démarrage sous forme numérique pour chaque groupe participant et peuvent au cours de l'année fournir des ressources pour mener à bien les projets.
- Les organisateurs se réservent le droit de refuser les vidéos qui ne seraient pas conformes au règlement et à l'éthique du concours, par exemple des images ou des propos choquants pour un public jeune, des principes contraires à la loi...
- Les chargés de mission de la DRANE d'Aix-Marseille, les relais académiques et le groupe académique "Apprendre et enseigner avec le jeu numérique" peuvent être sollicités par les porteurs de projets pour accompagner les projets des établissements (jeux.fabrique@ac-aix-marseille.fr).

Engagement de l'établissement

- L'établissement et le référent du projet, en s'inscrivant à Jeux Fabrique s'engagent à :
 - Renvoyer les documents administratifs en temps et en heure lorsqu'ils sont demandés par les organisateurs.
 - Respecter le cahier des charges technique
 - Partager la vidéo via "portail tubes" (<https://apps.education.fr/>) avant le vendredi 14 avril 2023.
 - Remplir et renvoyer la fiche pédagogique qui complètera la vidéo dont la trame est fournie par l'organisateur lors de l'inscription.
 - Toutes les productions réalisées dans le cadre du projet présenté doivent être créées sous licence creative commons " attribution , pas d'utilisation commerciale , et partage dans les mêmes conditions " CC by-NC-S. Elles seront mutualisées et valorisées par les DRANE sur les sites académiques et/ou nationaux.

4. Cahier des charges technique général

Durée maximum pour la vidéo : 4 à 8 minutes selon la catégorie (voir ci-dessous).

Restitution numérique attendue : Elle doit clairement montrer le jeu qui fonctionne (différents niveaux / différentes énigmes) et l'articulation entre le déroulé et la partie numérique du jeu. Un aperçu de l'activité des élèves au cours de la réalisation du jeu est également attendu.

La vidéo ne se limitera pas obligatoirement à ces 2 points.

La vidéo débutera obligatoirement par le jingle d'ouverture et finira obligatoirement par le jingle de fermeture. Les 2 jingles seront fournis par l'organisateur dans le kit « restitution ».

La fiche pédagogique décrivant les conditions de réalisation du projet, selon le modèle fourni par l'organisateur, accompagnera la vidéo présentée dans le cadre du concours.

Droit à l'image : la restitution numérique attendue ne doit comporter que des images et sons libres de droits ou dont vous êtes propriétaires. Vous devrez conserver, archiver les autorisations de droits à l'image signées par toutes les personnes identifiables dans le film. Le référent du projet devra être en capacité de transmettre les autorisations de droits à l'image à l'organisateur si celui-ci le lui demande. Si un quelconque problème de droits à l'image devait avoir lieu, l'organisateur se réserve le droit de retirer la vidéo de la plateforme.

4.1 Catégorie ESCAPE GAME

- Il est obligatoire d'utiliser des outils numériques pour une partie des énigmes, aussi bien dans leur création que dans leur résolution.
- La mise en scène du jeu (décor, énigmes , etc.) doit respecter la propriété intellectuelle, le droit à l' image, et le règlement général de protection des données qui font partie intégrante des critères d'évaluation du jeu .
- La durée de la vidéo sera comprise entre 4 et 8 minutes, jingles compris.

4.2 Catégorie Jeux Numériques (Arcade / Plateaux/ Bornes/...)

- Le choix du langage de programmation est libre. Le référent s'assurera que le jeu numérique fonctionne sur une tablette ou un ordinateur.
- La mise en scène du jeu (décor, plateau, réalisation d'une borne d'arcade, etc.) doit respecter la propriété intellectuelle et le règlement général de protection des données qui font partie intégrante des critères d'évaluation du jeu .
- La durée de la vidéo sera comprise entre 4 et 6 minutes, jingles compris.

5. Communication autour du projet

Les organisateurs et les relais académiques assureront la promotion du concours. Chaque référent de projet pourra être sollicité afin de promouvoir son équipe par la rédaction d'articles numériques. Il pourra, par exemple, y décrire le travail réalisé, publier des photos, vidéos, tutoriels...

Les référents de projet peuvent promouvoir les travaux des élèves par des publications sur les sites internet/intranet de leur établissement, et en informer les organisateurs et leurs relais académiques afin de relayer les articles au niveau académique ou national et ainsi valoriser les établissements (en ayant au préalable récolté les droits à l'image).

6. Evaluation des projets

Chaque projet sera évalué à partir des éléments suivants:

- La fiche pédagogique descriptive
- La restitution numérique réalisée

Les projets conformes au présent règlement seront évalués en deux temps: une première phase de sélection au niveau académique et une finale nationale.

6.1 Sélection au niveau académique

Pour chaque académie représentée par un relais local, un projet de chaque catégorie sera sélectionné. Cette sélection se fera à partir de la fiche barème fournie par les organisateurs ou selon les critères librement définis au niveau du relais local.

Les projets présentés en dehors des académies représentées par un relais local seront regroupés et un seul d'entre eux par catégorie, sera sélectionné pour la phase nationale. Cette sélection se fera à partir de la fiche barème fournie par l'organisateur.

La fiche barème sera fournie dans le kit numérique d'accompagnement à l'inscription afin que chaque participant puisse développer au mieux les axes d'évaluation au cours du projet.

6.2 Finale nationale

Le jury de la finale nationale pourra être composé de professionnels du jeu , du secteur numérique ou de l'éducation. Chaque membre du jury votera pour désigner le lauréat de chaque catégorie sans pouvoir voter pour les projets sur lesquels il a travaillé.

Les projets lauréats seront annoncés sur le site du numérique éducatif de l'académie d'Aix-Marseille

(<http://www.pedagogie.ac-aix-marseille.fr/jeuxfabrique>) et directement au référent du projet par mail.

La finale Jeux Fabrique aura lieu en mai 2023 (date exacte à définir).