

JEUX FABRIQUE

DECATHLON 2024 Cité scolaire André Honnorat Barcelonnette (04)

DESCRIPTIF DU PROJET

2024 est une année de jeux olympiques d'été, et la flamme olympique va passer dans notre commune de Barcelonnette, dans les Alpes de Haute-Provence. Dans ce contexte, toutes les classes de la cité scolaire André Honnorat de Barcelonnette participent à des olympiades multidisciplinaires, avec notamment des épreuves mathématiques, linguistiques et sportives.

Notre participation 2024 à Jeux Fabrique est adossée à ces olympiades. Elle vise à ce que **les élèves du niveau 4^e proposent une animation au CDI, à destination des élèves des autres niveaux.**

Le cœur du projet est la création d'une série de jeux vidéo inspirés du célèbre jeu « Décathlon » des années 80. Dans ce jeu, des athlètes virtuels enchaînent toutes les disciplines athlétiques du Décathlon, et gagnent ainsi des points, tout comme dans un véritable Décathlon olympique.

Dans notre projet, les épreuves du Décathlon correspondent chacune à un projet Scratch. Certaines épreuves ne sont pas encore représentées ... mais l'événement final aura lieu en juin, alors nous avons encore un peu de temps pour tout boucler.

→ Voici les liens vers les meilleurs projets Scratch :

- Epreuve 1 - Course de 100 m
<https://scratch.mit.edu/projects/989004761/>
- Epreuve 2 - Saut en longueur
<https://scratch.mit.edu/projects/992749015/>
- Epreuve 3 - Lancer de poids
<https://scratch.mit.edu/projects/992900418/>
- Epreuve 6 - Course de haies
<https://scratch.mit.edu/projects/993547137/>
- Epreuve 10 - Course de 1500 m
<https://scratch.mit.edu/projects/1000464607/>

→ Et le lien vers la vidéo de présentation du projet :
<https://tube-sciences-technologies.apps.education.fr/w/1Hidzm15ZUu1T3pGCADV8q>

CRCN

Effacer ci-dessous les items non traités

Domaine

- Information et données
- Communication et collaboration
- Création de contenus
- Protection et sécurité
- Environnement numérique

compétences travaillées

- Mener une recherche ou une veille d'information
- Gérer des données
- Traiter des données
- Interagir
- Partager et publier
- Collaborer
- S'insérer dans un monde numérique
- Développer des documents à contenu majoritairement textuel
- Développer des documents visuels et sonores
- Adapter les documents à leur finalité
- Programmer
- Sécuriser l'environnement numérique
- Protéger les données personnelles et la vie privée
- Protéger la santé, le bien-être et l'environnement

Résoudre des problèmes

Évoluer dans un environnement numérique

JEUX FABRIQUE

CYCLE

4

NIVEAU(X) DE CLASSE

4^e

DOMINANTE(S) DISCIPLINAIRE(S)

Les disciplines dominantes du projet sont :

- la technologie
- les sciences physiques
- l'éducation physique et sportive

En effet, après s'être documentés sur les épreuves combinées d'athlétisme et leurs règles (création de posters dont quelques-uns sont visibles au début de la vidéo de présentation), les élèves ont conçu leurs jeux et les ont programmés en tenant compte des lois de la physique (programmation de trajectoires réalistes).

OBJECTIF(S) PEDAGOGIQUE(S)

Les compétences que nous avons cherché à développer sont :

- des compétences transversales : gestion de projet, prise de parole, organisation d'événement, collaboration, autonomie.
- des compétences scientifiques : programmation, mise en relation des contenus de différentes disciplines scientifiques.

DISPOSITIF PEDAGOGIQUE

Les 3 classes du niveau 4ème ont été impliquées, soit 75 élèves environ. Les séances se sont déroulées en classe entière, avec un co-encadrement par 2 professeurs, sur 6 à 8 séances à ce jour selon les classes. Des ateliers ponctuels en petits groupes sur la base du volontariat ont complété le dispositif. L'organisation de l'événement final sera assurée par les élèves internes lors d'ateliers du mercredi après-midi.



JEUX FABRIQUE

RESSOURCES NUMÉRIQUES

Les ressources numériques suivantes ont été utilisées :

- Piskel (création de certains sprites)
- Better pbm viewer (création de certains sprites)
- Scratch (programmation des épreuves du Décathlon)
- Sonothèque (sélection de sons)
- Da Vinci Resolve (montagne vidéo)