

TERRITOIRE NUMÉRIQUE ÉDUCATIF DES BOUCHES-DU-RHÔNE

ATELIER N° 1B

MAKEY MAKEY : BOOSTEZ LA CRÉATIVITÉ DES ÉLÈVES

*RÉALISATION D'OBJETS INTERACTIFS POUR ENRICHIR VOS PROJETS
TRANSVERSAUX*

ESPACE MARVIN MINSKY

ROMAIN ESTAMPES – SOLLAZZINI OLIVIER – FRANÇOIS SERNE

Programme

1.Introduction

- a.Les objectifs de l'atelier
Découverte du Makey
Makey
- b.La thématique TNE
Intégrer les nouvelles
technologies dans le
quotidien de la classe

2.Mise en activité

- a.Découverte du makey
makey
- b.Enrichissement d'un
projet proposé

3.Pause réflexive

- a.Des idées pour vos
classes ?

4.Conclusion

- 1.Que retenir ?
Création d'objets
interactifs sans aucune
connaissance en
électronique.
- 2.Les ressources associées
Le concours Jeux
Fabrique

5.Ressources associées

1. Introduction

Objectifs de l'atelier

Le Makey Makey est une petite carte qui sert d'interface entre un objet réel et un ordinateur (ou une tablette) afin de créer une interaction entre l'objet et la machine.

- Raccorder notre objet réel au Makey Makey
- Découvrir les possibilités du Makey Makey
- Enrichir le projet proposé en créant des zones interactives sur l'objet et en programmant toutes sortes d'action grâce au logiciel de programmation Scratch.

Thématique TNE

« Intégrer les nouvelles technologies dans le quotidien de la classe »
Comment mettre du numérique dans des projets que je mène déjà en classe ?

2. Mise en activité

Réalisation d'objets interactifs pour enrichir vos projets transversaux

Projets de départ :

- Une maquette de château fort
- Un instrument de musique
- Une manette de jeu vidéo

3. Pause réflexive

Quels projets avez-vous mené qui auraient pu être enrichis grâce au Makey Makey ?

Des projets littéraires ?

Des projets « Sciences » ?

Des projets artistiques ?

4. Conclusion

Le concours Jeux Fabrique

L'objectif du concours est la création d'un jeu sérieux numérique (création de l'univers de jeu, mise en scène, programmation, etc...). Le jeu est un support transdisciplinaire qui peut fédérer les disciplines autour d'une démarche de projet.

Sous votre pilotage, faites imaginer, créer, programmer, construire un environnement graphique, sonore, musical pour présenter un jeu d'évasion, d'arcade ou de plateau ! Entrez dans le concours Jeux Fabrique !!!

- **une phase en établissement** où un groupe a pour objectif d'inventer et réaliser un jeu et de réaliser une restitution numérique afin de présenter le jeu et le travail mené au long de l'année.
- **une phase d'évaluation académique des présentations selon des critères variés.** Cette phase permettra de sélectionner les projets retenus à la Finale nationale et de récompenser les deux meilleurs jeux!

5. Ressources associées

Proposition d'activité pédagogique

Intitulé de l'activité : création d'un jeu de sprint				
Domaine/ discipline	Algorithmique / programmation	Durée	5 heures	Cycle 3
Compétence	Réaliser des programmes informatiques simples			
Déroulement	<p>Séance 1 : découverte de l'interface de l'application Scratch, premiers programmes pour faire avancer un lutin, repérage des difficultés à résoudre.</p> <p>Séance 2 : Donner l'illusion du mouvement (changement de costumes) et introduction au système binaire</p> <p>Séance 3 : Définition et programmation des conditions de fin de course</p> <p>Séance 4 : réalisation du « tapis de jeu » et connexion au Makey Makey</p> <p>Séance 5 : test du jeu et résolution des difficultés résiduelles</p>			
Matériels		Logiciel	ressources	
Ordinateurs, Makey Makey, papier aluminium, plaque métallique		Scratch	https://irem.univ-amu.fr/fr/groupe-travail/jeux-numeriques-algorithmiques	
Auteurs : Romain Estampes, Olivier Sollazzini				

Ressources associées

Bibliographie :

Des exemples Jeux Fabrique



Documentation :

Le descriptif du concours Jeux
Fabrique



L'activité pédagogique
associée



Vos formateurs

- Romain Estampes, romain.estampes@region-academique-paca.fr
- Olivier Sollazzini, olivier.sollazzini@region-academique-paca.fr
- François Serne, francois.serne@region-academique-paca.fr