



## Kit pédagogique N°6

## LES JEUX VIDÉO



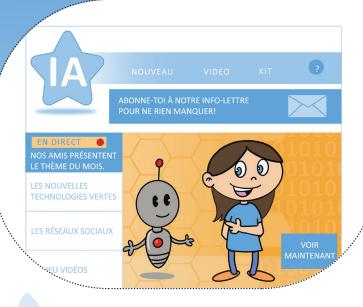


## MES OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- 👚 Pratiquer l'auto réflexion
- Découvrir un univers connu sous des angles nouveaux
- Poser des questions pour comprendre
- Développer mes compétences cognitives et la métacognition (penser à penser)

## Le mot de la directrice scientifique du CDRIN, Deepti Joshi

We Dès que tu joues à un jeu vidéo, tu es un joueur. Il existe d'autres personnages avec lesquels tu interagis dans un jeu vidéo. Certains vont t'attaquer, d'autres vont t'aider dans ta quête. Tous les personnages qui ne sont pas contrôlés par toi (ou l'un de tes amis qui jouent avec toi) sont appelés des PNJ (Personnages Non Joueurs). C'est l'intelligence artificielle qui contrôle ces PNJ et leur donne vie. Elle peut également augmenter ou diminuer la difficulté de ton jeu vidéo.



# Les jeux vidéo, qu'est-ce que c'est?

Un jeu vidéo est un logiciel ludique auquel tu peux jouer (seul ou à plusieurs) sur ta console, ta tablette ou ton ordinateur. Certains jeux vidéo nécessitent une manette, un volant, un joystick, un clavier et une souris. On joue depuis longtemps aux jeux vidéo! Le premier jeu vidéo fut créé en 1972.



Kat'lA est une création de ÆLeLab, OBNL établie à Montréal, www.cscience.ca.

















### LES JEUX EN FOLIE!

Ci-dessous, Kat'IA et Algo te proposent 6 genres de jeux vidéo.

### **GENRE DE JEUX:** de rôl...s

1 <sup>er</sup> exemple: The Legend of Zelda
2e exemple:
3° exemple:
d'ction
1 <sup>er</sup> exemple: Mario Kart 8 Deluxe
2eexemple:
3° exemple:

1" exemple: Mario Kart o Delux
2eexemple:
3° exemple:
d'avnture 1er exemple: Luigi's Mansion 3 2e exemple:
3e exemple:

de réfleion (jeux ludo-éducatifs)
1 <sup>er</sup> exemple: Adibou et les saisons magiques
2e exemple:
3° exemple:
5 de siulation
1er exemple: Animal Crossing: New horizons
2eexemple:
3° exemple:
de strtégie (jeux de tactique)
1 <sup>er</sup> exemple: Rabbids coding!
2° exemple:

#### LE BUT DU JEU EST DE:

1	compléter les lettres manquantes pour classer les jeux par
	genre.

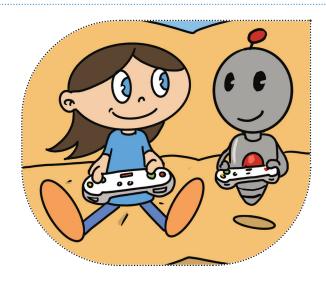
- donner 2 noms de jeux de cette catégorie (exemples : *LEGO* Jurassic World, Just Dance 2020, MineCraft, The Escapist et Super Mario Maker .
- **3** jouer à un jeu ludo-éducatif de ton choix que tu ne connais pas encore pour découvrir de nouvelles choses (exemple : application mobile TiDoc').

> Pour être certain que ta réponse est la bonne, il faut que tu vérifies ta « source ». Dans le langage journalistique, cela signifie que pour s'assurer qu'une information est vraie, avant de la diffuser médias reconnus qu'il s'agit de la même. Si tu ne trouves pas deux

## Mes 6 définitions

3eexemple:....

- **SPORT ÉLECTRONIQUE:** appelé *e-sport* en anglais, le sport électronique regroupe des compétitions de jeux vidéo en réseau local ou en ligne sur internet. On peut y jouer seul ou en équipe. Certains joueurs adultes s'entraînent très régulièrement car ce sont des professionnels de la discipline.
- **RÉALITÉ VIRTUELLE**: il s'agit d'un environnement visuel virtuel en trois dimensions que l'on peut visiter grâce à un casque de réalité virtuelle. Certains jeux vidéo proposent de la réalité virtuelle pour vivre plus intensément l'expérience du jeu.
- GRAPHISME: ce sont les couleurs et les formes de tous les éléments que l'on voit lorsque l'on joue aux jeux vidéo.





# MON PASSEPORT

🖈 Métier : Designer de niveaux de jeux vidéo (*level designer* en anglais).

## Missions:

- concevoir les différentes étapes d'un niveau d'un jeu vidéo en respectant les indications du design général et du scénario du jeu
- intégrer les éléments d'un niveau à l'ensemble du jeu vidéo
- participer aux phases de tests et de débogage du jeu vidéo
- effectuer les modifications et améliorations du niveau du jeu vidéo en collaboration avec les équipes d'animation et de programmation
- 🚖 Études : Attestation d'études collégiales de designer de jeux vidéo, DEC en techniques d'intégration multimédia ou Baccalauréat spécialisé en création de jeux vidéo ou en animation 3D et design
- Passions: jeux vidéo, activités créatives (dessin) et nouvelles technologies

Kat'IA est une création de ÆLeLab, OBNL établie à Montréal, www.cscience.ca.

**EN COLLABORATION AVEC NOS PARTENAIRES** 



















### MES OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES



- 🔭 Utiliser mes capacités cognitives, motrices et créatives
- Améliorer mes compétences interpersonnelles et intrapersonnelles
- 👚 Occuper différents rôles au sein d'une équipe ou d'un groupe
- 🔭 Vivre des expériences pertinentes et ludiques via les jeux vidéo

## Mon activité à l'école : Mon jeu animé

**OBJECTIF:** Comprendre et créer le principe d'animation de séquences comme dans un vrai jeu vidéo.

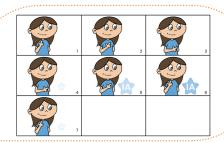
NOMBRE DE PARTICIPANT: peut se jouer seul ou en groupe. Cette activité demande la supervision d'un adulte.

LIEU: de préférence à l'intérieur, dans une salle de classe.

#### **MATÉRIEL:**

- 1 agrafeuse
- · 1 double décimètre
- 1 paire de ciseaux
- 1 crayon de papier
- 1 grande feuille à carreaux
- Des crayons de couleur ou des feutres
- Sur la grande feuille à carreaux, dessine 7 rectangles de 2,36 pouces sur 3,93 pouces (6 cm x 10 cm).
- Découpe les 7 rectangles que tu viens de dessiner.
- Choisis le personnage de ton choix. Cela peut être Algo, ton animal de compagnie, un garçon ou une fille...
- Le but est de faire bouger ton personnage au fur et à mesure des rectangles. Pour cela, dessine ton personnage dans le 1<sup>er</sup> rectangle (debout par exemple).
- Imagine quelle est la posture finale de ton personnage, dans le 7º rectangle (il a un pied devant ou l'une de ses mains est levée par exemple).

Ensuite, pense au mouvement que doit faire ton personnage pour passer du 1<sup>er</sup> rectangle au 2<sup>e</sup>, puis du 2<sup>e</sup> au 3<sup>e</sup> et ainsi de suite jusqu'au 7<sup>e</sup>. Voir l'exemple ci-dessous.



- Astuce de pros
- > Le mouvement d'un pied ou d'une main qui se lève doit être le plus détaillé possible. Pour t'aider, fais le mouvement toi-même. Tu verras que tu lèves ta hanche, puis ta jambe et ton genou avant de mettre un pied devant. Pour lever une main, c'est pareil. Tu lèves ton épaule, puis ton bras, ton coude et ensuite ta main.
- Aide-toi des carreaux des rectangles pour dessiner ton personnage et être le plus proche d'un mouvement naturel.
- Colorie maintenant ton personnage en respectant les mêmes couleurs dans chaque rectangle. Si tu choisis qu'il a un pantalon bleu, il faut que ce soit le cas dans les 7 rectangles.
- Maintenant, il ne te reste plus qu'à faire un paquet des 7 rectangles dans le bon ordre. Agrafe le côté gauche et fais défiler les rectangles à droite. La magie peut opérer et ton personnage s'anime!

## Mon activité avec mes copains: Ma collection de jeux ludo-éducatifs

**OBJECTIF**: Découvrir de nouveaux jeux vidéo ludo-éducatifs en améliorant mes compétences interpersonnelles avec mes copains.

**NOMBRE DE PARTICIPANT:** au moins deux enfants. Cette activité demande la supervision d'un adulte.

LIEU: à l'intérieur ou l'extérieur tant qu'il y a un accès internet (via smartphone ou ordinateur).

Grâce à l'activité «LES JEUX EN FOLIE!» plus haut, tu connais certains jeux ludo-éducatifs, mais pas tous! Pour en découvrir davantage, Kat'IA et Algo te proposent une nouvelle activité.

Relis les activités « Mon groupe WhatsApp » du kit n°5 sur les réseaux sociaux et « La chaîne de courriels » du kit n°1 sur Internet.

- Quelle est ta préférée? Fais un choix entre les deux activités.
- Le but du jeu est de créer un groupe WhatsApp ou une chaîne de courriels ayant pour thématique : les jeux ludoéducatifs!
- Encadré par un adulte, via le réseau social WhatsApp ou par courriel, demande à tes copains quels sont leurs jeux ludo-éducatifs préférés et écris-leur les tiens.
- Tu vas sans aucun doute donner de bonnes idées à tes amis et découvrir des supers jeux grâce à eux!



Kat'lA est une création de LeLab, OBNL établie à Montréal, www.cscience.ca.

EN COLLABORATION AVEC NOS PARTENAIRES

















## 6 clefs pour jouer aux jeux vidéo en toute sécurité

- Le temps d'utilisation des jeux vidéo (sur console, tablette et ordinateur) est limité. Les spécialistes recommandent un temps d'exposition aux écrans (comprenant la télévision et internet) à un maximum de 2 heures par jour entre 6 et 12 ans.
- Les consoles, les télévisions et les ordinateurs ne dorment pas dans la même chambre que toi! Installe-les avec tes parents dans la salle de jeu ou le salon.
- Les meilleurs genres de jeux vidéo sont les jeux ludo-éducatifs, d'aventure, de simulation et de stratégie car ils t'aident à évoluer et développent tes connaissances.
- Chaque jeu vidéo a une cote:
  - eC: pour les 3 ans et plus
  - E: pour tous les âges mais peut contenir certains éléments de violence animée fictive et/ou de la vulgarité légère
  - E10+: pour les enfants de 10 ans et plus
  - T: pour les jeunes d'au moins 13 ans
  - M: pour les adultes âgés de 18 ans minimum
- N'ouvre jamais le courriel d'une personne que tu ne connais pas et qui n'est pas dans ton répertoire d'adresses.
- N'ouvre jamais le courriel d'une personne que tu ne connais pas et qui n'est pas dans ton répertoire d'adresses.





## Mon activité en famille: Les jeux dans ma réalité

**OBJECTIF:** Prendre conscience que les jeux vidéo ont des bienfaits mais aussi des limites. Faire naître au sein de la famille une discussion à ce sujet entre parents et enfants afin de ne jouir que des bienfaits.

NOMBRE DE PARTICIPANT: jouer seul avec un parent ou avec plusieurs membres de la famille (adultes comme enfants). Cette activité demande la supervision d'un adulte.

LIEU: à l'intérieur ou à l'extérieur (après avoir réalisé la 2° étape).

#### MATÉRIEL:

- · imprimante noir et blanc
- 2 grandes feuilles blanches
- · crayons de couleurs ou feutres
- · 1 paire de ciseaux par enfant

Page suivante, 10 véritables affirmations sur les jeux vidéo validées par des spécialistes de l'éducation. Le but du jeu est de classer chaque affirmation dans la bonne case « bienfaits » ou « limites ».

## ÉTAP

• Indiquer comme titre sur une grande feuille blanche BIENFAITS. Sur la seconde, LIMITES.

### 2° ÉTAPE

• Imprimer et découper une à une les affirmations qui se trouvent à la page suivante.

## З ЕТАРЕ

· Mélanger les 12 affirmations.

## 4° ÉTAPE

• S'il y a plusieurs joueurs, constituer plusieurs équipes.

### 5 ÉTAPE

 L'équipe qui a le joueur le plus jeune de la partie débute.
 Elle pige une information et doit la placer sur la feuille « bienfaits » ou « limites » en expliquant pourquoi.

L'équipe qui gagne est celle qui a trouvé le plus de correspondances justes.

**EN COLLABORATION AVEC NOS PARTENAIRES** 

















## Mon activité en famille: Les jeux dans ma réalité (suite)

## LES BONNES RÉPONSES = BIENFAITS

<b>~</b>	En jouant aux jeux vidéo, je renforce certaines de mes qualités et habiletés, surtout avec un jeu ludo-éducatif.	
	Jouer aux jeux vidéo favorise les liens interpersonnels que j'ai avec mes amis et ma famille, sur internet et dans la vraie vie.	V
~	Certains jeux vidéo valorisent ma capacité à coopérer et à collaborer avec d'autres joueurs. Ils aiguisent mon jugement.	
0	Les jeux vidéo m'aident à améliorer mon humeur et mon estime de moi-même en me donnant davantage confiance en moi.	V
~	Avec certains jeux vidéo j'améliore ma capacité de résolution de problème, de déduction, d'imagination, de rapidité et de créativité.	
	ि En complétant les niveaux d'un jeu vidéo, je conserve ma motivation à long terme et persévère.	مہ
~	LES BONNES RÉPONSES = LIMITES	
8	Quand je joue aux jeux vidéo, je ne bouge pas beaucoup. Quand je fais du sport, oui!	. 0
0 /	La lumière que les écrans des jeux vidéo dégagent peuvent perturber mon sommeil. Je ne dois pas jouer après le souper.	*
<del></del>	Comme je suis très engagé en jouant et que je veux gagner ou compléter un niveau de jeu, je peux en oublier l'heure qu'il est et jouer trop longtemps ou trop souvent. Avec mes parents, je dois convenir d'un temps maximum de jeu et mettre au besoin une alarme afin d'arrêter à temps.	<b>~</b>
<b>%</b> /	Les jeux vidéo peuvent me rendre agité, énervé ou irritable si je ne joue pas aux jeux dont la côte correspond à ma tranche d'âge.	
8	Certains jeux vidéo véhiculent des stéréotypes, même lorsqu'ils me sont adaptés. Mes parents doivent vérifier leur contenu afin d'augmenter mon ouverture d'esprit (cultures différentes par exemple).	V
9 /	Les jeux multijoueurs sur internet sont accessibles par des joueurs dont je ne connais rien, même pas leur âge. Pour ne pas tomber dans une conversation inappropriée, je ne dois pas y jouer seul sans la présence d'un adulte.	
·×		

Kat'lA est une création de **CELLAB**, OBNL établie à Montréal, www.cscience.ca.













