



# Fiche d'accompagnement

Parcours : Métiers du jeu vidéo

**Séance 5 : Bilan**

**Niveaux** : avancé  
**Âge** : 9 à 11 ans

Avec



## Sommaire

Objectifs	3
Compétences & connaissances	3
DÉROULEMENT DE LA SÉANCE	4
Introduction	4
Activité 1 : Présentation de l'objectif de la séance	4
Le PEGI (environ 15 minutes)	4
Activité 2 : Émergence des représentations	4
Activité 3 : Visionnage de la vidéo sur le PEGI	4
Activité 4 : Décryptage	4
Tests (reste de la séance)	5
Activité 5 : Play tests	5

## Objectifs

- Évaluer son travail
- Tester le travail des autres
- Évaluer le travail des autres
- Savoir ce que je peux utiliser et ce que je dois citer, etc.

## Compétences & connaissances

- comprendre à quoi correspondent les limites d'âges
- être capable d'avertir correctement d'un contenu sensible
- présenter un projet numérique
- évaluer son travail et celui des autres

### Thèmes abordés

- PEGI

### Ressources utilisées

- GameCode

### Durée de l'atelier

- 45 minutes

### Pré-requis

- Séance 1 à 4

### Modalité

- Atelier alternant les moments collectifs avec les moments groupe.

### Matériel nécessaire

- Un ordinateur connecté
- Un vidéoprojecteur ou TNI
- Un ordinateur par groupe
- Le carnet des charges
- Feutres, crayons de couleurs

## DÉROULEMENT DE LA SÉANCE

Cette séance peut être prolongée, afin que l'évaluation puisse se passer dans le temps nécessaire.

### Introduction

#### Activité 1 : Présentation de l'objectif de la séance

Afin de faire le bilan sur leur projet de jeu vidéo, les élèves vont tester et évaluer leur création et celles de leurs camarades.

En fin de séance, ils devront compléter leur carnet des charges, servant de suivi à la création de leur propre jeu vidéo.

### Le PEGI (environ 15 minutes)

#### Activité 2 : Émergence des représentations

Pour faire émerger leurs représentations, faites réagir les participants autour de cette question :

Objectif	Questions annexes pour approfondir	Éléments de réponse
À quoi servent les numéros sur les jaquettes de jeux-vidéo ?		
Découvrir le PEGI.	<ul style="list-style-type: none"><li>- Y-a-t-il d'autres endroits où on retrouve ce type d'indication ?</li><li>- Savez-vous qui décide quel numéro mettre ?</li></ul>	Ces symboles permettent d'avertir le client du type de contenu à risque présent dans le jeu et ont été établis par l'Interactive Software Federation of Europe (ISFE). Selon les jeux, il peut y avoir plusieurs ou aucun symboles. L'ISFE est une fédération indépendante représentant le secteur des programmes interactifs en europe.

#### Activité 3 : Visionnage de la vidéo sur le PEGI

Lancer la vidéo "Code et moi" sur la notion du PEGI.

<https://www.code-decode.net/videos/systeme-pegι>

#### Activité 4 : Décryptage

À la suite du visionnage, rebondir avec ces questions :

- Un jeu marqué PEGI 16 sera-t-il difficile ?
- Qui a mis en place le PEGI ?

## Tests (reste de la séance)

### Activité 5 : Play tests

Les élèves doivent d'abord évaluer leur travail selon ces critères, et le reporter dans leur carnet des charges :

- Avancée du projet : le jeu est-il fini ?
- Développement : y-a-t-il des bugs bloquant l'avancée du jeu ?
- Graphisme : les choix des médias est-il en accord avec l'univers choisi et le scénario ?
- Level design : le jeu est-il trop difficile ? Trop facile ?

Puis, ils devront tester chacun au moins un autre jeu des autres élèves, et répondre à ces mêmes questions.

### Éléments du carnet à remplir pour cette séance :

- Questionnaire sur son jeu et celui des autres.
- Réflexion sur les éléments validés.
- Réflexion sur les éléments à terminer/ajouter/améliorer.