

Projet SCRATCH

La pédagogie par le jeu : Création d'un jeu qui sensibilisera l'utilisateur à une problématique environnementale.

- 1- Vous devrez d'abord créer ou choisir un personnage qui fera l'animation de tout.
- 2- Il guidera l'utilisateur dans l'accomplissement du jeu, dans la présentation de l'information et dans la gestion des questions/réponses.
- 3- Dans un premier temps, celui-ci demandera le nom et le prénom à l'utilisateur. Il répondra par la suite avec un message de bienvenue qui s'adresse spécifiquement à l'utilisateur.
- 4- Il demandera l'âge et le niveau scolaire ainsi que le nom de l'école fréquenté par l'utilisateur.
- 5- Il fera par la suite une synthèse des réponses obtenues.
- 6- Il présentera le but et le sujet du didacticiel. Il en arrivera à présenter le jeu que l'utilisateur devra réaliser en parallèle des différentes leçons.
- 7- Le personnage pourrait s'animer pendant toutes ces étapes d'interaction.
- 8- Dans le volet jeu :
 - a. Votre personnage devra se déplacer à l'aide des flèches du clavier.
 - b. Il devra se maintenir dans des régions ou corridors précis au risque de retourner au point de départ.
 - c. Ramasser différents objets qui lui permettront de cheminer dans les apprentissages et l'évaluation.
 - d. Il pourrait y avoir quelques obstacles à éviter tout le long du parcours.
 - e. Vous pourriez aussi laisser aller votre imagination et faire quelque chose de différent. Ex.: Tir au canards, attrapage d'objet, casse-tête...
- 9- Vos pages d'informations seront comme des « levels » à atteindre.
 - a. Chaque « level » aura son propre « backdrop ».
 - b. Votre personnage vous suivra dans les pages d'informations.
 - c. Il demandera après un certain temps à l'utilisateur s'il est prêt à répondre à la question ou il lui indiquera quoi faire pour signaler qu'il est prêt à répondre à la question.
 - d. Lorsque l'utilisateur sera prêt pour la question, le jeu se transportera dans un nouveau « backdrop » qui concernera uniquement une question.
 - e. Une fois le questionnement terminé, on retournera au jeu pour progresser jusqu'à arriver à un autre "level".
 - f.

10-Dans le volet questionnaire:

- a. L'utilisateur devra "cliquer" la réponse choisie
- b. S'il ne répond pas correctement, votre personnage l'encouragera et lui indiquera la bonne réponse. S'il donne la bonne réponse, votre personnage devra féliciter l'utilisateur. Un petit « extra » pourrait être de donner une deuxième chance à l'utilisateur en lui soufflant un indice et lui permettre de répondre à nouveau.
- c. Les points relatifs au questionnement devront se cumuler et s'afficher ou se transmettre à l'utilisateur.
- d. Les points seront attribués comme ceci: 1 point pour une bonne réponse et 0 point dans le cas d'une mauvaise réponse.

11-...

12-Dans la page de présentation du programme scratch, il sera indiqué à qui s'adresse ce didacticiel et le but de celui-ci(sensibilisation). Vous pourriez indiquer vos informations personnels et donner d'autres informations.

13- L'ensemble de vos travaux seront rassemblés sur une page web et les élèves de secondaire 1 PÉI auront la chance de les explorer.