



Scratch ou le Labo du jeu vidéo

Nous espérons que cet atelier vous a inspiré. Et maintenant, c'est à vous ! Voici une petite fiche pour vous donner toutes les clés pour vous lancer.

Présentation de l'atelier

Le lycée Pilote Innovant International (86) est à l'origine de la réalisation de cet atelier, proposé en ce moment au public scolaire du Parc du Futuroscope. Grâce à un scénario pédagogique issu du projet européen Future Classroom Lab, les participants vont pouvoir collaborer à la réalisation d'un jeu vidéo avec Scratch en prenant tour à tour les rôles de « Game Designer », de « Programmeur » ou de « Graphiste ».

Ce scénario développe la collaboration à un niveau élevé et favorise le sentiment de compétence pour tous les élèves : chacun est expert d'un domaine et contribue à la réussite du groupe !

Matériel et outils utilisés

5 Notebooks / 5 espaces de travail collaboratifs / [logiciel Scratch](#)

Public cible de cet atelier

Tout niveau, de 7 à 77 ans !

Autres informations utiles

15 minutes de mise en place nécessaire.

Pour aller plus loin

Sites et ressources conseillés

- [Ateliers Pédagogiques du Futuroscope](#)
- [La collaboration, une compétence du 21ème siècle - vision du projet Future Classroom Lab en France](#)
- [Le Lycée Pilote Innovant International et son laboratoire pédagogique](#)
- [Le logiciel Scratch](#)

Intervenant

Nom de l'intervenant : Xavier Garnier

Pour retrouver l'intervenant : xavier.garnier@ac-poitiers.fr - 0662005655 - @XG_lp2i - <http://blog-peda.ac-poitiers.fr/fclf/>