

Nom : Denis Vault	Gr : 57
--------------------------	----------------

SAÉ – L'EXPLORATION D'IDÉES ET LE CHOIX DU PROJET	
Tâche : Choisir le projet et le formuler	
Compétence 1:	Réaliser un projet intégrateur
Critère d'évaluation 1:	Clarté, pertinence et précision de la formulation du projet
Éléments observables:	<ul style="list-style-type: none"> • Exploration d'idées de projet • Description claire et précise du but, de l'intention d'apprentissage associée au projet et du produit final attendu

Complète le tableau suivant pour chacune de tes idées de projet.

Idée de projet n°1 : « Créer un jeu de société »

Liens avec mes caractéristiques personnelles et scolaires	<ul style="list-style-type: none"> • JOUER : Activités ludiques, Activités physiques, Sports d'équipe, Jeux collectifs, etc. • TECHNOLOGIE : Travailler le bois, construire des petits meubles, petits rangements, etc. • INFORMATIQUE : Bureautique, infographie, etc.
Compétences disciplinaires mobilisées	<p>Arts (multimédia):</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Créer des images (<i>Plateau, cartes, etc.</i>) <p>Langues (français/Anglais):</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Écrire des textes (<i>règles</i>) <p>Univers Social :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Interroger les réalités sociales dans une perspective historique (<i>thème</i>)
Compétences transversales mobilisées (au moins 3 CT dont 2 obligatoires : <i>Ordre de la Communication</i> <i>Ordre Méthodologique</i>)	<p>Se donner des méthodes de travail efficaces</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Anticiper la marche à suivre ▪ Mobiliser les ressources requises ▪ M'ajuster au besoin <p>Coopérer</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Accueillir le point de vue de l'autre <p>Exploiter les technologies de l'information et de la communication (TIC)</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Efficace dans l'utilisation des ressources technologiques ▪ Me dépanner <p>Communiquer de façon appropriée</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Utiliser un langage adapté
Domaines généraux de formation et axes de développement exploités (au moins 1 DGF)	<p>Orientation et entrepreneuriat</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Liens entre la connaissance de soi et ses projets d'avenir ▪ Connaissances des exigences du monde de la création et de l'édition d'un jeu de société

CMSC – PROJET INTÉGRATEUR

<p>Quels apprentissages feras-tu en réalisant ce projet</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Rechercher les différents types de mécanismes associés aux jeux de société... Connaître et reconnaître ces mécanismes... • M'inspirer d'une période de l'HISTOIRE pour trouver le thème du jeu à inventer... • Concevoir un prototype fonctionnel. • Concevoir un livret de règles de jeu conviviale et illustré... • Faire les démarches nécessaires pour inscrire mon prototype à différents concours de créateur de jeux.
<p>Identifie 3 sites internet pertinents (différents de Wikipedia) qui t'aideront à trouver des informations judicieuses pour ton projet. Note l'adresse du site ainsi que le titre. Explique ce que l'on retrouve sur ces sites.</p>	<p>Forums : http://www.dragonsnocturnes.org/forums http://www.trictrac.net/jeux/forum Auteurs de jeux : http://www.faidutti.com (Bruno Faidutti) http://jeuxsoc.fr/ (François Haffner) Ressources ludiques : http://www.boardgamegeek.com</p>
<p>Identifie tout le matériel nécessaire pour ton projet (de l'élaboration à la présentation).</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ordinateur, imprimante couleur, logiciels de dessin et de traitement de texte. • Cartons, cutter, machine à plastifier, plastique en feuille. • Récupérer de vieux jeux de société qui ne servent plus (Amis, famille, SOS dépannage), pour les pièces...
<p>Identifie les lieux nécessaires à la réalisation de ton projet.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Au collège : en classe • À la Maison
<p>Nomme les personnes ressources que tu devras contacter afin de réaliser.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Forums sur la création de jeux • Personnes volontaires pour tester mon prototype (collègues de classe, amis, famille)
<p>Élabore un échéancier des étapes à suivre. Date de présentation des projets proposée : 23 avril</p>	<p>Décembre : Recherche sur les mécanismes et le thème Janvier : Élaboration d'un livret de règles du jeu Février : Élaboration d'un prototype (plateau de jeu) Mars : Faire tester et ajuster mon jeu. Variantes possibles. Avril : Montage d'un kiosque pour présenter mon projet</p>
<p>À la suite de cette analyse, Quelles contraintes envisages-tu? Parmi celles que tu as énumérées, identifie les trois qui pourraient te poser le plus de difficulté.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. La qualité de mon français/anglais écrit (rédiger les règles) 2. La clarté des règles, facile à comprendre... 3. Trouver un mécanisme jeu original en lien avec mon thème...