

# LES ATELIERS

ÉDUCATION À LA CITOYENNETÉ  
LUDIQUE, NUMÉRIQUE, ÉTHIQUE



Favoriser la compréhension du monde pour en devenir les acteurs avertis



Alimentation et consommation responsable



Initiative des élèves et exercice de pratiques citoyennes

PRATIQUES NUMÉRIQUES

CRÉER



JOUER ET DÉCOUVRIR



Education aux médias et à l'information, enjeux et usages du numérique

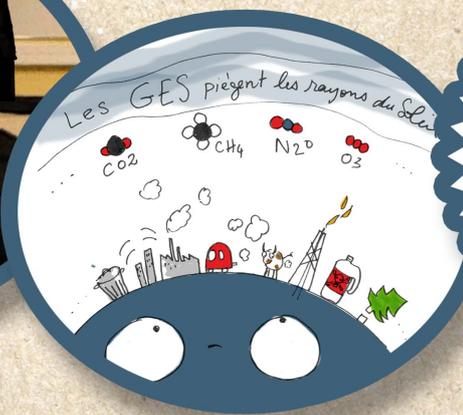


Vivre ensemble : laïcité, valeurs républicaines, respect et prévention des conflits



Découverte des métiers et du monde du travail

DÉVELOPPER L'ESPRIT CRITIQUE



+ BONUS  
Comment  
fabrique-t-on  
un JEU VIDÉO ?

LES MÉTIERS DU JEU VIDÉO

QUEL EST L'IMPACT DE L'HOMME SUR LE CLIMAT ?

Téléchargez nos jeux gratuitement et sans pub sur <http://hakatah.com/jouer>

# KITS PÉDAGOGIQUES

**Changement climatique :  
comprendre et sensibiliser  
grâce au jeu vidéo**

**CRÉER  
JOUER ET DÉCOUVRIR  
PRATIQUES NUMÉRIQUES  
DÉVELOPPER L'ESPRIT CRITIQUE  
TOUS LES MÉTIERS DU JEU VIDÉO**



Contactez nous : [ateliers@hakatah.com](mailto:ateliers@hakatah.com)

Déclaré grande cause nationale 2015 par le gouvernement, le climat est devenu un enjeu social majeur dans lequel s'entremêlent des dimensions scientifiques, politiques, économiques, éthiques mais aussi diplomatiques.

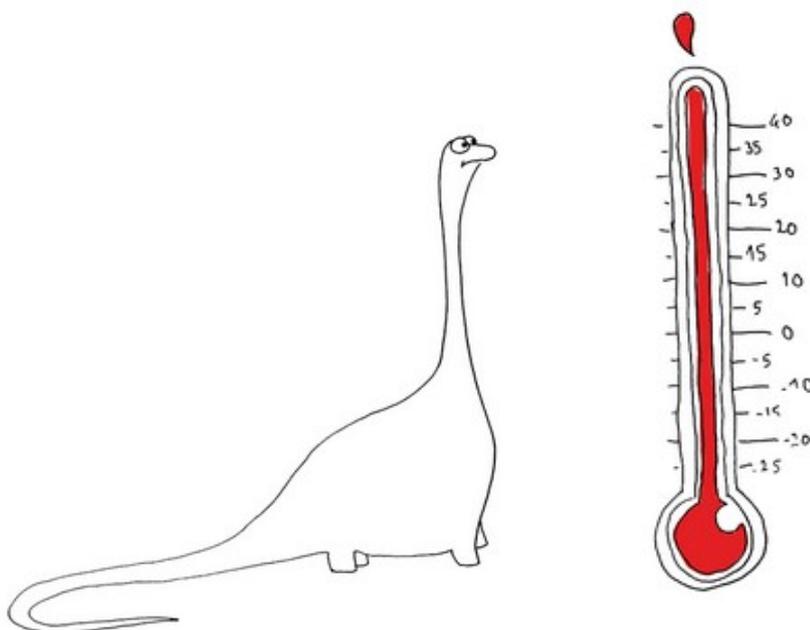
Aujourd'hui tout le monde a entendu parler du changement climatique, avec la COP21 les médias nous ont inondés d'informations inquiétantes. La question du changement climatique est complexe à comprendre et induit une transformation de nos usages ! C'est pour ça que nous sommes là ! Nous proposons des applications ludiques dont l'objectif est d'aider à comprendre le phénomène du changement climatique et sensibiliser sur ses conséquences tout en s'amusant !

HAKATAH est le nom de notre association mais également le nom de l'univers multimédia que nous avons créé. Au delà d'une **dimension pédagogique et formatrice** dont l'objectif sera de permettre de mieux comprendre le phénomène du changement climatique, nous souhaitons **sensibiliser l'opinion publique** de façon à **stimuler une attitude participative citoyenne**.

Nous proposons un bouquet de **contenus innovants** qui questionnent les plus importantes controverses du changement climatique, des problématiques environnementales et sociétales. L'élève est invité à interagir, mener des recherches, partager l'information, discuter. L'objectif étant de **développer l'esprit critique**, de favoriser des débats citoyens et d'aider à se positionner intellectuellement sur une question complexe de société.

A travers les ateliers jeux vidéo, l'élève est aussi questionné sur les produits de l'industrie du divertissement comme **lieu potentiel de formation des mentalités**. Il sera invité à se questionner sur sa réception des média cultures au quotidien, à évaluer à quel degré ceux-ci parviennent à constituer des références de sociabilité où peuvent se construire des modèles de pensée, de structure de société ainsi que d'identité.

Vous trouverez plus loin une série de kits pédagogiques que nous pouvons remanier à la demande pour les associer à votre projet pédagogique.



# 1. LOGISTIQUE

## - 15 PARTICIPANTS MAXIMUM

## - MATERIEL FOURNI PAR L'ÉTABLISSEMENT SCOLAIRE :

- 1 Vidéoprojecteur
- 1 PC (système Windows) pour 3 minimum : à étudier selon la formule choisie + installation requise de nos jeux et de logiciels libres ( The Gimp, Krita...) ou avec licence ( Fusion2,5...)

## - FICHES DE RECHERCHES MISES À DISPOSITION DES ENSEIGNANTS POUR ACCOMPAGNER L'AUTRE 1/2 GROUPE.

## - TARIF : 60 euros de l'heure.

# 2. OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

### Le savoir est l'acquisition d'une connaissance :

- Être capable d'appréhender et de restituer les notions de
  - développement durable
  - de changement climatique
  - d'effet de serre
  - des énergies fossiles et des énergies renouvelables
    - Être capable de mettre en relation des causes et des conséquences
    - Être capable de s'interroger sur l'industrie du divertissement comme lieu de formation des mentalités
    - Selon l'option choisie :
      - Être capable de nommer les différents **métiers du jeu vidéo**
      - les grandes étapes de **création d'un jeu vidéo**
      - quelques **termes spécifiques** propre à la création de jeu vidéo



### Le savoir être est la connaissance de savoirs comportementaux :

- Être capable de réfléchir en duo et en groupe,
- de prendre la parole en public pour exposer une idée

### Le savoir-faire est l'acquisition de techniques permettant l'accomplissement d'une tâche:

- Être capable d'utiliser un ordinateur
- Être capable d'utiliser un **logiciel de retouche d'image** et de **prototypage de jeux vidéo** (Fusion2.5) (Selon l'option choisie)

### Transmettre son savoir-faire :

- Être capable de projeter sa réflexion en la concrétisant sous une forme artistique
- Être capable de présenter son projet alternatif à l'oral

Nous participons à la mise en œuvre des mesures annoncés en février 2015 pour intégrer le développement durable dans tous les programmes scolaires et dans toutes les disciplines, du primaire au baccalauréat, à l'occasion du renouvellement des programmes.

### - NOUS ADAPTONS NOS KITS PÉDAGOGIQUES EN FONCTION :

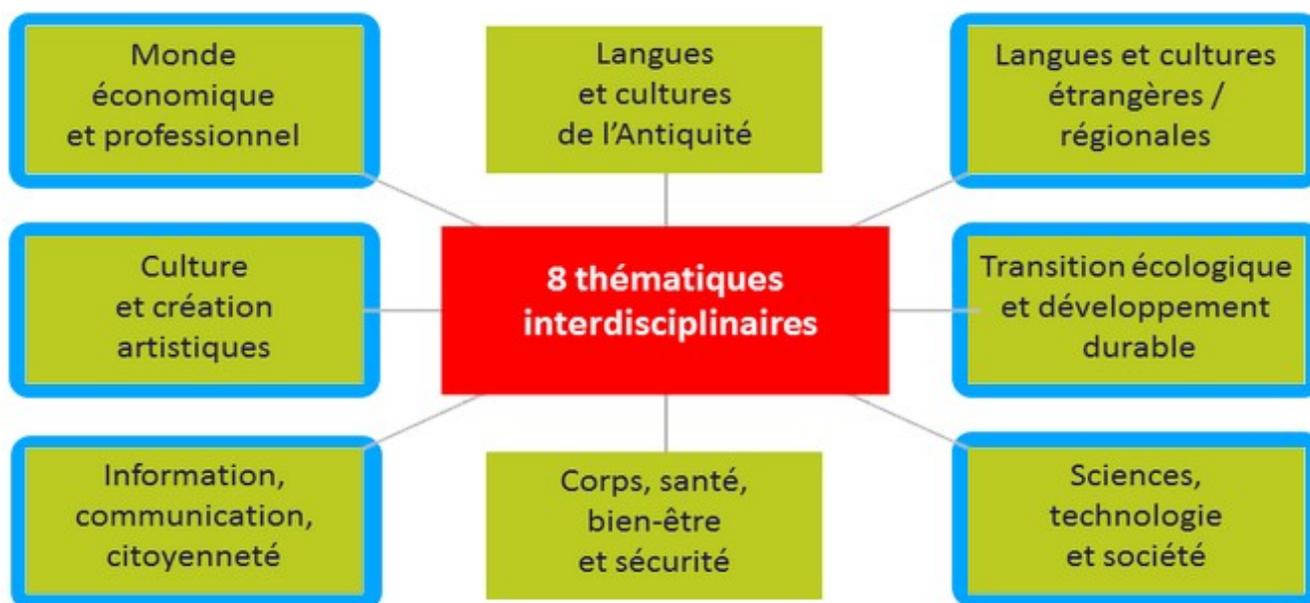
- du contexte
- du niveau du public concerné
- des différentes disciplines à l'origine du projet

**PRIMAIRE** : nos ateliers s'adaptent au programme de SCIENCES EXPÉRIMENTALES ET TECHNOLOGIE pour les **CE2**, **CM1** et **CM2**. Ils touchent aussi leur programme de CULTURE HUMANISTE, HISTOIRE ET GÉOGRAPHIE, PRATIQUES ARTISTIQUES, TECHNIQUES USUELLES DE L'INFORMATION ET DE LA COMMUNICATION et l'INSTRUCTION CIVIQUE ET MORALE.

**COLLÈGES** : Notre projet peut s'inscrire dans les Enseignements Pratiques Interdisciplinaires (EPI) pour contribuer de façon concrète à la mise en œuvre des trois parcours éducatifs

- le parcours citoyen
- le parcours d'éducation artistique et culturelle (PEAC)
- le parcours avenir

*Nous pouvons axer nos ateliers sur 6 des 8 thématiques interdisciplinaires inscrites dans les programmes et prises en compte dans l'évaluation des acquis*



**LYCÉES** : L'EDD s'inscrit aussi dans les programmes d'enseignement en lycées. Nos dispositifs peuvent permettre de prolonger et d'approfondir par la création et le débat argumenté des problématiques de développement durable esquissées en cours dans les différentes sections (Sciences physiques et chimiques, Géographie, Histoire, Économie-Gestion, Éducation civique et Éducation civique, juridique et sociale, arts...)

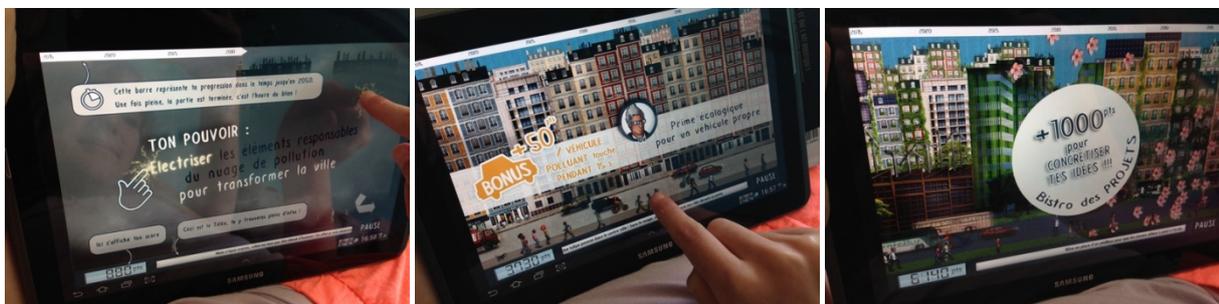
### 3. LE JEU NUAGE COMME SUPPORT POUR NOS INTERVENTIONS PÉDAGOGIQUES

Le game play et le Level design du jeu *Nuage* ont été étudiés pour servir de leviers à différents questionnements. Le jeu se passe dans un monde fortement semblable au notre dans une grande ville prise dans un immense nuage de pollution. Nous avons opté pour ce choix comme point de départ car le nuage de pollution est un phénomène observable concrètement et pose la question des énergies fossiles et donc des Gaz à Effets de Serre.



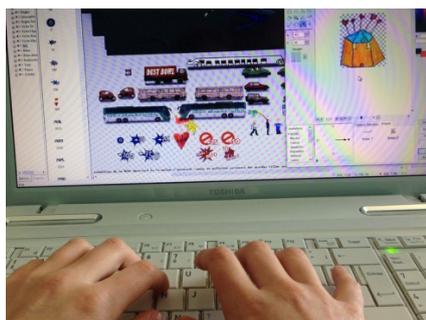
*Le jeu "Nuage" et ses 3 versions téléchargeables. jeu vidéo gratuit et sans pub qui aborde la question du changement climatique à travers la problématique du transport et des énergies fossiles. (<http://www.hakatah.com/jouer>)*

Le but du jeu consiste à dissiper le nuage en un temps restreint jusqu'en 2050, ce qui nous permet de sensibiliser sur l'urgence d'agir. Comme Zeus, le dieu suprême dans la mythologie grecque, le joueur possède le super pouvoir d'"électriser" ce qu'il touche, ce qui encore éveille un questionnement sur la provenance "magique" de l'énergie émise lorsqu'on presse un interrupteur (d'où provient l'énergie lorsqu'on allume la lumière ?).



*Le pouvoir d'électriser dans Nuage*

Les courbes de difficultés sont volontairement inversées pour donner une vision optimiste des actions menées par le joueur. Nous invitons les élèves à se questionner sur la lecture de ces réglages et leur réception des processus mis en œuvre par les média cultures qu'ils intègrent au quotidien.



Nous incitons les participants de nos ateliers à imaginer et concevoir la cité utopique dans laquelle ils souhaiteraient vivre demain.

Notre prochain jeu en cours de réalisation permettra d'approfondir le phénomène d'effet de serre et le développement technologique. Nous encourageons le débat et stimulons l'imaginaire pour susciter des réflexions sur **le pouvoir citoyen !**

*Processus de transformation du jeu par des élèves de primaires*

## 4. LES KITS PÉDAGOGIQUES

Les Kits ci-dessous sont proposés à titre indicatif, ils peuvent être adaptés en fonction de votre projet pédagogique et de la durée dont vous disposez.

### KIT 1h

---

#### A. Jouer et penser

##### CONSTATER et DÉBATTRE

a / Une première partie de jeu à la fin de laquelle on échange sur les différentes stratégies pour gagner la partie

b / + 5 parties environ à l'issue desquelles naissent interrogations et discussions

> Que nous raconte le jeu ? quel parallèle entre le pouvoir donné au joueur dans le jeu et notre usage des énergies dans la vraie vie ? Quel est votre héros préféré ? pourquoi ?  
Quel est l'impact de l'homme sur le climat ?

##### DÉCOUVRIR

Savoir est l'acquisition d'une connaissance (climat, effet de serre, énergies fossiles et énergies renouvelables...)

Discussions : Quelles sont vos premières idées pour limiter l'origine anthropique du changement climatique ?

- > Comment voyager autrement ?
- > Quelle énergie utiliser pour alimenter les moteurs ?
- > Comment réduire la déforestation ?
- > Comment réduire les déchets ?
- > Manger différemment ? Élevage et agriculture

#### B. Présentation de notre univers HAKATAH

- Présentation des héros  
( character design, identités )
- les projets de Jeux et de BD
- Présentation de notre association et de nos actions
- Expérimentation d'un débat mouvant...



# Les KIT de 2h

---

## A. Jouer et penser :

### *Séquence de 2h (2x1h) non consécutives avec production plastique*

#### **Séance 01** : KIT 1h A

+

IMAGINER : Consignes données à la fin de la séance

> Réalisations faites en cours avec l'enseignant, à la maison

Propositions réalisables ou imaginaires pour limiter l'accélération du changement climatique sous forme de dessin ? schéma ? maquette ? peinture ? collage ? sculpture ? poème ? photo ?

performance ? ( définir la demande et prévoir photocopies)

Le sujet peut être

- d'imaginer une invention pour réduire les effets du changement climatique
- d'imaginer une ville utopique
- illustrer l'amélioration d'une alternative existante

+

#### **Séance 02** :

TRANSMETTRE et DÉBATTRE

50 minutes : Présentation de leurs projets sous forme d'expositions ou d'exposés :

l'animateur favorise les discussions et débats qui naissent au fil des projets présentés par les élèves. Chaque projet peut donner lieu à l'émergence d'une problématique.

Les réalisations pourront être diffusées sur le site [hakatah.com](http://hakatah.com)

## B. Jouer et penser :

### *"making of" de notre jeu vidéo Nuage*

#### **Séance 01**

CONSTATER et DÉBATTRE

a / Une première partie de jeu à la fin de laquelle on échange sur les différentes stratégies pour gagner la partie

b / + 5 parties environ à l'issue desquelles naissent interrogations et discussion (20mn)

Que nous raconte le jeu ? quel parallèle entre le pouvoir donné au joueur dans le jeu et notre usage des énergies dans la vraie vie ? Quel est votre héros préféré ? pourquoi ?

Quel est l'impact de l'homme sur le climat ? Un jeu vidéo peut-il changer le climat ?...

De quelle autre façon auriez vous abordé ce sujet ?

## Séance 02

### DÉCOUVRIR

Retour sur le jeu vidéo :

le "making of" du jeu Nuage : Comment le jeu a-t-il été fabriqué ?

Comment fabrique-t-on un jeu vidéo ? Quelles règles de Game play changeriez vous dans le jeu ?

Que pensez vous du level design ?

### DÉBATTRE

Que nous disent les jeux vidéo ? ( implicite / explicite )

Quelle réception des média cultures ? Construction des modèles de pensée, de structure de société ainsi que d'identité.

# KIT de 3h

---

## *A. Jouer et penser : Séquence de 3h consécutives avec production plastique*

### Séance 01 : KIT 1h A

+

### Séance 02

IMAGINER et CRÉER :

Le changement climatique et les importantes transformations de notre espace vital qui semblent s'annoncer nous renvoient vers des questions d'ordre environnemental, social, philosophique, politique, économique ! C'est un sujet passionnant qui pose concrètement la question de nos usages et nous demande de repenser la société dans sa globalité !

Consignes > propositions réalisables ou imaginaires pour limiter l'accélération du changement climatique ( définir et détailler la demande et prévoir photocopies) sous forme de dessin ? schéma ? maquette ? peinture ? collage ? sculpture? poème? photo ? performance ?

Le sujet peut être

- d'imaginer une invention pour réduire les effets du changement climatique
- d'imaginer une ville utopique
- illustrer l'amélioration d'une alternative existante

Production (seul ou en groupes) + écriture d'un texte d'accompagnement (poétique et/ou descriptif)

### TRANSMETTRE et DÉBATTRE

l'animateur favorise les discussions et débats qui naissent au fil des projets présentés par les élèves. Chaque projet peut donner lieu à l'émergence d'une problématique.

Les réalisations pourront être diffusées sur le site hakatah.com

# KITS additionnels

---

*Choisir un kit et ajouter le/les modules additionnels*

## **+2 h LES MÉTIERS DU JEUX VIDÉO**

Présentation des métiers du jeu vidéo

- les différents métiers
- les 3 phases de production

## **+4 h ATELIER CRÉATION DE JEUX VIDÉO**

Production collective : création d'assets graphiques

- Répertoire les assets graphiques du jeu Nuage
- Réalisations d'assets graphiques de remplacement (Dessin, peinture, photos, assemblage d'objets, scannés, détourés et intégrés dans le jeu ou directement réalisés sur un logiciel de retouche de l'image)
- Quel est ce nouveau jeu ? Que raconte-t-il maintenant ?

## **+ 8 h AUTRE TYPE D'ATELIER DE CRÉATION DE JEUX VIDÉO (collège + lycée)**

A partir d'un prototype basique d'un de nos jeux vidéo :

- développement : découverte d'un logiciel de prototypage
- création d'un univers graphique fixe et animé (Dessin, peinture, photos, assemblage d'objets scannés, détourés et intégrés dans le jeu ou directement réalisés sur un logiciel de retouche de l'image)
- Intégration d'éléments sonores

> Quel est ce nouveau jeu ? Que raconte-t-il maintenant ?

## **+ 3h ATELIER DE CRÉATION VOLUME :**

0 déchet ! 0 impact sur le changement climatique !

Fabriquer des objets en volume avec 99% de matériaux recyclés et 1% de colle à papier !

## 5. ANIMATEURS & CONTACTS



Caroline GIMENO

Enseignante en Arts Plastiques -  
Infographiste 2D / 3D -

Illustratrice et Directrice Artistique, com, GD, LD -

Master 2, spécialité recherche -  
Pratiques plastiques contemporaines  
*GAMiE : Un jeu vidéo, une expérience poétique*



Nicolas ROCHE

- Assistant d'Éducation  
- Prototypage, site web, GD, LD

- Master 2 Etudes Culturelles  
spécialité Cultures en migration : *Le Superplay, une  
migration des pratiques vidéoludiques.*

- Licence de Lettres Modernes



8 avenue du Moulin à Vent, 34160 Castries  
Mail : [ateliers@hakatah.com](mailto:ateliers@hakatah.com)  
Site : <http://hakatah.com/>

Tel : 06 02 16 89 98