

La belle semaine

Projet de camsh

[Introduction](#)

[Objectif](#)

[Gameplay](#)

[Première étape : Menu d'accueil](#)

[Deuxième étape : le jeu](#)

[Troisième étape](#)

[Améliorations souhaitées](#)

[Technologies utilisées](#)

[Storyboard](#)

[Menu](#)

[Jeu](#)

[Succès](#)

[Première rencontre : avec les enseignants](#)

[Deuxième rencontre : avec les élèves](#)

Introduction

L'institut IME Les Hirondelles, à Biot, déprend en charge des classes d'enfants souffrant de déficiences intellectuelles. Pour aider ces enfants à assimiler des connaissances de base, l'institut aimerait avoir des jeux vidéo pédagogiques adaptés à leur niveau.

Objectif

L'objectif du jeu est d'apprendre à retenir l'ordre des jours de la semaine.

Gameplay

Le principe du jeu est simple, il consiste à ranger les jours de la semaine dans l'ordre.

Première étape : Menu d'accueil

LA BELLE SEMAINE

COMMENT JOUER

DÉBUTANT

CONFIRMÉ

Un menu accueille le joueur. Ce menu proposera 3 options :

- jeu simple : il y aura 2 ou 3 mots à remplacer, les autres sont déjà rangés.
- jeu moins simple : au plus 1 mot sera déjà placé.
- Instructions : Un texte accompagné d'une ou plusieurs images montre comment jouer au jeu.

Les mots placés, ainsi que leur nombre, sont choisis aléatoirement.

Une fois la difficulté choisie, le jeu commence.

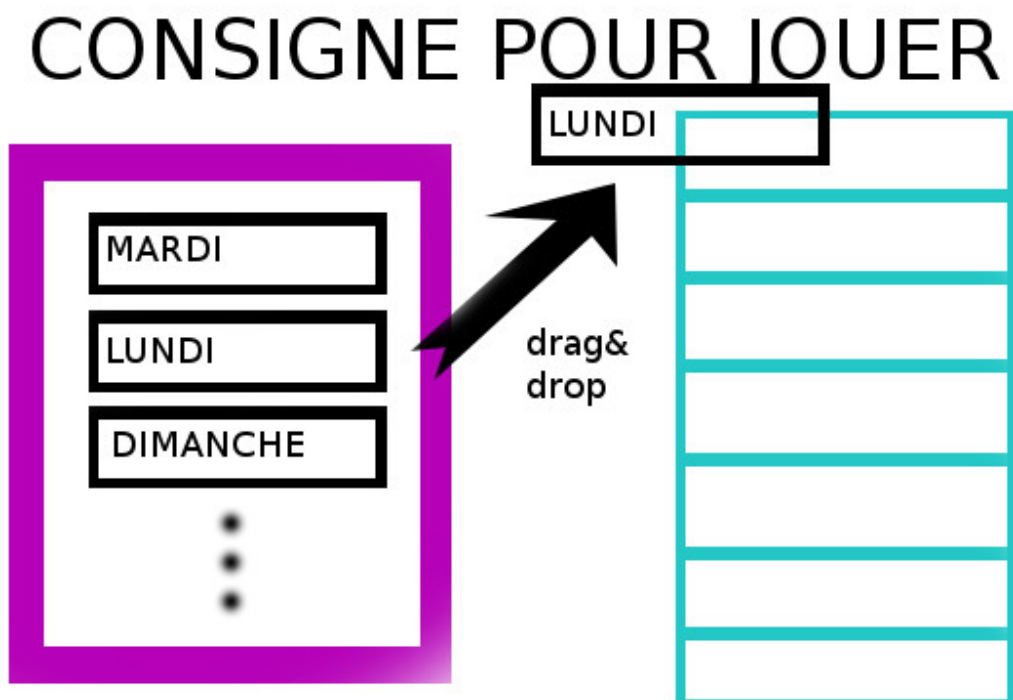
Deuxième étape : le jeu

Une maquette représentant le jeu se trouve ci-dessous. Cette maquette ne représente pas le rendu définitif, mais permet de situer les éléments principaux.

Sur cette maquette, on peut voir plusieurs éléments :

- en haut, la consigne pour jouer ;
- à gauche, une liste de jours de la semaine, dans le désordre ;
- à droite, un emplacement pour ranger les jours de la semaine.

Le but du joueur est de déplacer les mots de la zone de gauche vers la zone de droite, en les remplaçant dans l'ordre de la semaine. Ils utiliseront pour cela la technique du drag&drop, c'est-à-dire cliquer sur un élément, maintenir le clic enfoncé et déplacer la souris jusqu'à la destination de l'élément, et relâcher la souris une fois l'élément placé sur la zone d'arrivée.



Afin d'aider les enfants qui ont des problèmes, lorsque le joueur clique sur un mot, le texte sera lu à haute voix. Afin de fournir un niveau progressif, un nombre de jours, décroissant au cours de la progression du jeu, sera placé d'office dans la partie droite de l'interface. Ainsi, les joueurs auront juste à placer les mots manquants.

Lorsqu'un mot est correctement placé, un son, potentiellement agrémenté d'une animation sera joué afin de marquer le succès du joueur. Dans le cas où le mot est mal placé, il sera remis

dans le sac de mots désordonnés, et un son d'erreur sera joué.

Lorsque le joueur a correctement placé tous les mots, on arrive à la fin du jeu.

Troisième étape

un message de félicitation apparaît.

Une chansonnette sur les jours de la semaine est jouée.

Un menu apparaît par-dessus le jeu pour nous proposer de recommencer le jeu dans sa difficulté (étape 2) ou de retourner au menu principal (étape 1).

BRAVO, C'EST GAGNÉ !!

Recommencer

Retour au menu

Améliorations souhaitées

- Montrer les instructions sous forme de vidéo
 - Ou sous forme de démo interactive, avec 1 mot à placer
- Lors d'un clic sur un mot, pouvoir voir le signe associé en LSF (sans perturber l'affichage du jeu)
- Compatibilité avec les écrans tactiles (mobiles, tablettes...)

Technologies utilisées

Le jeu sera réalisé en HTML5, afin de le rendre utilisable sur le plus de supports possibles, sans dépendre de plugins.

Pour jouer, le seul élément nécessaire est un ordinateur, équipé d'un écran, d'une souris, et qui puisse faire tourner un navigateur web (Firefox, Google Chrome, Opera...).

Storyboard

Menu

LA BELLE SEMAINE

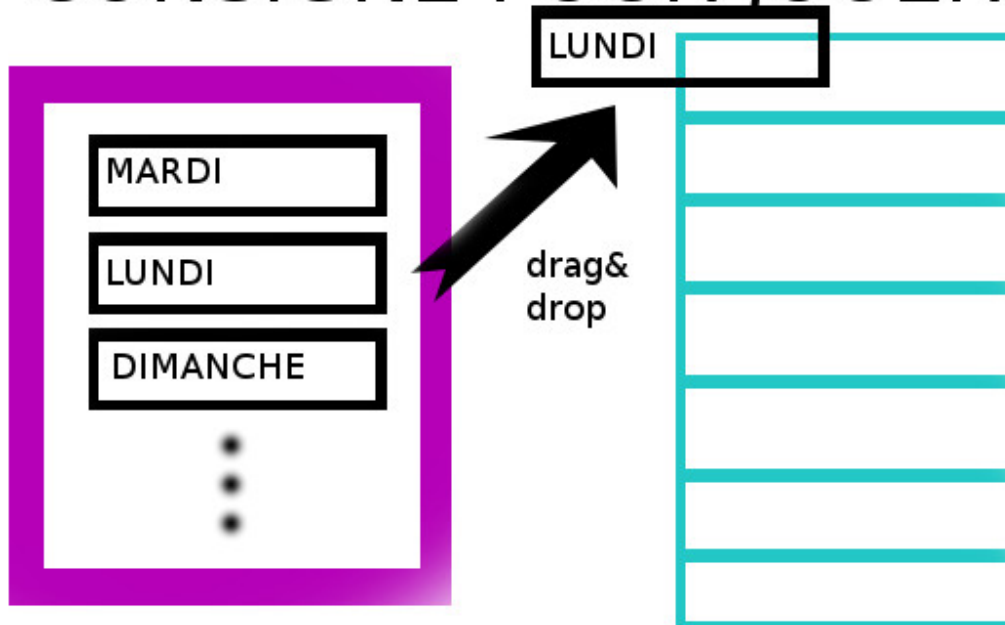
COMMENT JOUER

DÉBUTANT

CONFIRMÉ

- Comment jouer : affiche la documentation du jeu. Cette documentation sera soit sous forme d'un texte imagé, soit sous forme d'une vidéo, soit sous forme d'une démo interactive.
- Débutant : Ce bouton lancera le jeu dans le mode "facile". Ce mode contient déjà une partie des jours de la semaine placée dans l'ordre, et seul certains jours sont à ordonner.
- Confirmé : Ce bouton lancera le jeu dans un mode "difficile". Tous les jours seront à ordonner.

CONSIGNE POUR JOUER



La librairie javascript KinectJS sera utilisée pour gérer les animations et le déplacement des jours de la semaine.

Le jeu est basé sur le principe du drag&drop.

La zone de gauche contient les jours de la semaine dans le désordre. L'utilisateur devra déplacer les éléments jusqu'à la partie droite pour les placer au bon endroit.

Dès qu'une partie du cadre situé autour du texte est dans un cadre vide dans la partie droite, et que le clic est relâché, le mot sera placé automatiquement dans le cadre si celui-ci est au bon endroit. Un son de succès sera joué.

Sinon, une animation ramènera le mot à sa position d'origine.

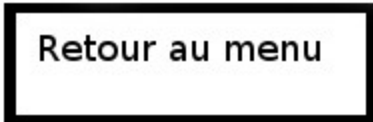
Lorsque tous les mots sont bien placés, le jeu se termine et on passe à l'étape suivante: afficher une chansonnette de succès

Succès

BRAVO, C'EST GAGNÉ !!



Recommencer



Retour au menu

Lorsque le joueur a placé tous les jours dans le bon ordre, une chansonnette sur les jours de la semaine sera jouée pendant que le menu permettant soit de recommencer la partie, soit de revenir au menu s'affichera.

- Le bouton Recommencer permet de rejouer avec les même paramètres de jeu.
- Le bouton "Retour au menu" permet de revenir au menu afin de changer la difficulté et les paramètres de jeu.

Première rencontre : avec les enseignants

La rencontre avec Isabelle Colas, enseignante à l'institut IME Les Hirondelles, nous a permis de nous rendre compte de certains problèmes du jeu:

- Le cliquer-glisser est une action trop compliquée pour les élèves. Il a donc été convenu de remplacer cette fonctionnalité par de simples clics sur le noms des jours. Ceux-ci se positionne automatiquement sur la timeline lorsque le bon mot est choisi.
- Introduction de deux modes de difficultés :
 - Facile : Une timeline déjà remplie est affichée afin de montrer à l'élève les jours de la semaine déjà rangé. Il peut ainsi se baser sur cette timeline pour placer les mots dans le bon ordre
 - Difficile : La timeline d'exemple est enlevé, les élèves doivent se débrouiller pour trouver le bon ordre des jours.

Deuxième rencontre : avec les élèves

La rencontre avec les élèves a permis de confirmer l'adéquation des niveaux de jeux avec leur capacité. L'interaction avec eux a fait apparaître un autre mode de jeu possible:

- Lecture : Les mots sont lus automatiquement, et il faut cliquer sur le bon mot. Ce mode permet aux élèves d'apprendre à lire les mots en associant le son à l'écriture.

