

1) Titre du Jeu Éducatif

Gardien de la Petite Gaia

2) Synopsis

Dans le monde d'aujourd'hui, la conscience environnementale et la durabilité sont plus importantes que jamais. Alors que les élèves du secondaire commencent à traverser une phase plus autonome de leur vie, ils ont la possibilité de faire des choix qui ont un impact significatif sur l'environnement. Reconnaisant ce moment charnière, cette proposition est avancée pour créer Guardian of Little Gaia, un jeu vidéo éducatif innovant conçu spécifiquement pour cette tranche d'âge.

Guardian of Little Gaia vise à responsabiliser les étudiants en leur fournissant les connaissances et les outils nécessaires pour prendre des décisions respectueuses de l'environnement dans leur vie quotidienne. Comprenant que cette tranche d'âge valorise l'indépendance mais est également confrontée au défi de développer des habitudes durables, le jeu est conçu pour être à la fois engageant et informatif, encourageant les joueurs à explorer les conséquences de leurs actions dans un monde virtuel qui reflète les problèmes environnementaux réels. Le jeu se déroule dans un monde dynamique et interactif sur de petites planètes appelées Gaias où les joueurs naviguent à travers divers scénarios qui imitent des choix réels, tels que le tri des déchets, le choix de repas durables, la production et la conservation de sources d'énergie et la participation à des activités. comme faire pousser de la nourriture et des arbres. Chaque choix fait par le joueur a un impact notable sur l'environnement virtuel, enseignant l'importance des actions individuelles pour contribuer à une planète plus saine.

Le jeu intègre un système de suivi des progrès, offrant des commentaires et des récompenses pour motiver les joueurs à continuer à faire des choix respectueux de l'environnement. En relevant des défis et en atteignant certains jalons, les joueurs peuvent débloquent de nouveaux niveaux et scénarios, gardant ainsi le gameplay dynamique et engageant. Reconnaisant l'importance de la participation des parents dans l'orientation des activités en ligne de leurs enfants, il est également suggéré de développer une vidéo pédagogique complémentaire pour les parents. Cela viserait à éduquer les parents sur les objectifs du jeu et sur la manière dont il peut servir d'outil pour discuter des questions environnementales avec leurs enfants, favorisant ainsi une approche collaborative de la gestion de l'environnement au sein des familles. Pour garantir que le jeu soit à la fois accessible et pratique pour son public cible, Guardian of Little Gaia est développé comme un jeu basé sur le Web, permettant aux joueurs d'y accéder depuis n'importe quel appareil doté d'une connectivité Internet sans avoir besoin d'installations supplémentaires. Cette approche rend non seulement le jeu facilement accessible à un public plus large, mais s'aligne également sur le message respectueux de l'environnement visant à réduire la consommation inutile.

Guardian of Little Gaia est plus qu'un simple jeu ; il s'agit d'un outil pédagogique conçu pour inciter les élèves du secondaire à faire chaque jour des choix conscients et durables. En mélangeant un gameplay interactif avec des défis environnementaux réels, le jeu cherche à

inculquer un sentiment de responsabilité et d'autonomisation aux jeunes, ouvrant ainsi la voie à un avenir plus durable.

3) Public Cible

Public Cible Principal : Élèves du Secondaire (Âges 12-18)

Cette tranche d'âge commence à former ses propres opinions, comprenant le monde qui les entoure de manière plus critique. Ils sont doués en technologie, curieux et recherchent des moyens d'exprimer leur individualité. Ils sont également à un stade crucial où les habitudes formées peuvent durer toute une vie, ce qui en fait un moment optimal pour inculquer des pratiques durables. Ils nécessitent un contenu engageant et interactif qui met au défi leurs compétences de résolution de problèmes et leur créativité. Les outils éducatifs pour ce groupe devraient être dynamiques, offrant un équilibre entre divertissement et apprentissage qui exploite leur curiosité naturelle et leur volonté d'apprendre. Incorporant des éléments de ludification, d'interaction sociale et de pertinence dans le monde réel. Le jeu devrait permettre la personnalisation et l'expression de l'individualité, permettant aux joueurs de voir l'impact direct de leurs choix de manière visuellement engageante et émotionnellement résonnante.

Public Cible Secondaire

- **Jeunes Élèves (Âges 9-11)**
En simplifiant légèrement certains des concepts du jeu ou en fournissant un mode guidé, Guardian of Little Gaia peut séduire les élèves de fin de primaire qui sont désireux d'apprendre et de s'engager sur des sujets environnementaux. Cette expansion peut aider à inculquer des habitudes éco-responsables dès un âge encore plus précoce.
- **Familles**
Bien que le jeu soit conçu en pensant aux élèves du secondaire, ses thèmes et mécaniques ont un attrait universel. Encourager les familles à jouer ensemble peut favoriser les discussions sur la durabilité à la maison, comblant les écarts générationnels de connaissances et d'attitude envers les problèmes environnementaux.
- **Éducateurs et Écoles**
En alignant le contenu du jeu avec les normes éducatives et les programmes d'études, il peut devenir un outil précieux pour les enseignants cherchant à intégrer l'éducation environnementale dans leurs salles de classe. Cette approche plus large peut aider à normaliser les pratiques durables au sein du système éducatif.
- **Publics Internationaux**
Les problèmes environnementaux sont mondiaux, et l'attrait de Gardien de la Petite Gaia l'est également. En localisant le contenu du jeu pour refléter les différents contextes culturels et les défis environnementaux à travers le monde, le jeu peut inspirer l'action et la prise de conscience au sein de communautés diverses.

Il est crucial de s'assurer que le jeu soit accessible aux élèves ayant des besoins différents. Cela inclut l'offre de plusieurs niveaux de difficulté, des paramètres ajustables pour l'accessibilité visuelle et auditive, et de s'assurer que le jeu soit gratuit ou à faible coût pour le rendre accessible aux élèves de tous les milieux socioéconomiques. De plus, incorporer des personnages et scénarios diversifiés peut aider les joueurs de différentes cultures et origines à se reconnaître dans le jeu, augmentant sa pertinence et son impact.

4) Objectif d'Apprentissage

À la fin du jeu, les élèves seront capables de faire des choix durables et informés grâce à un gameplay interactif qui reflète les défis environnementaux du monde réel.

5) Objectifs du Jeu

Les joueurs ont pour mission de maintenir la santé de leur planète en accomplissant quatre tâches quotidiennes : la ségrégation des déchets, la création de repas durables, la production et la conservation de l'énergie, et la participation à la plantation d'arbres et de nourriture. Réussir à prendre soin de leur planète pendant 30 jours consécutifs (avec un score supérieur à 95 %) mène à la complétion du jeu, bien que les joueurs puissent continuer à jouer au-delà de cela pour atteindre un score plus élevé et monter dans le classement.

Parmi les quatre tâches, seule la ségrégation des déchets est accessible au début du jeu. Les autres tâches — choisir des repas durables, conserver l'énergie et planter des arbres — deviennent disponibles à mesure que les joueurs atteignent des scores spécifiques dans la tâche précédente.

6) Les Tâches/Niveaux

Recyclage Stellaire
<p>Objectif du Niveau</p> <p>Stellar Recycling initie les joueurs aux fondamentaux de la gestion des déchets et du recyclage à travers une expérience interactive et rapide. Situé à l'intérieur de la station planétaire, ce niveau met au défi les joueurs de trier différents types de déchets dans les bonnes poubelles de recyclage, soulignant l'importance de réduire les déchets en décharge et de promouvoir les habitudes de recyclage. L'objectif est d'enseigner aux joueurs comment une bonne ségrégation des déchets peut avoir un impact positif significatif sur l'environnement, en conservant les ressources et en réduisant la pollution.</p>
<p>Mécaniques de Jeu</p> <p>Les joueurs sont confrontés à un flux d'objets à jeter se déplaçant sur des tapis roulants vers des trappes de disposition. Ils doivent rapidement glisser et déposer chaque objet dans la poubelle appropriée : recyclables, compost, déchets électroniques et décharge. Plus tard dans le jeu, des objets spéciaux apparaissent occasionnellement qui peuvent être utilisés pour décorer l'espace personnel des joueurs. Le succès dans Stellar Recycling a un impact sur la disponibilité et l'efficacité des ressources dans les niveaux suivants, comme la qualité du sol dans Starlight Harvest ou la consommation d'énergie dans Astro Power. Cette</p>

intégration démontre l'interconnexion des actions environnementales et renforce le message global du jeu sur la durabilité et la gestion responsable.

Escalade du Défi

Le niveau devient de plus en plus difficile à mesure que les joueurs avancent. Le jeu commence avec un seul tapis roulant mais augmente graduellement en difficulté avec l'ajout de multiples tapis, des vitesses plus rapides et une plus grande variété d'objets à trier. Ils rencontrent des flux de déchets plus complexes, incluant des objets qui peuvent être recyclés ou nécessitent des méthodes d'élimination spéciales. Des défis limités dans le temps et des scénarios qui imitent les dilemmes de recyclage de la vie réelle (par exemple, le tri des recyclables contaminés) testent la capacité du joueur à maintenir la précision sous pression.

Cuisines Cosmiques

Level Objective

Objectif du Niveau

Dans le niveau Cosmic Cuisines, les joueurs sont initiés au concept de l'alimentation durable en préparant des repas utilisant des ingrédients qui minimisent l'impact environnemental. L'objectif est de créer des repas qui nécessitent moins de ressources, en particulier l'eau et la terre, pour être produits. Les joueurs apprennent l'importance de choisir des ingrédients à base de plantes plutôt que d'origine animale pour conserver les ressources et réduire les empreintes carbone. Au fur et à mesure de leur progression, ils rencontrent des défis tels qu'une offre limitée en eau et la nécessité d'équilibrer nutrition et durabilité. Réussir ce niveau enseigne aux joueurs les avantages environnementaux d'un régime à base de plantes et les encourage à faire des choix alimentaires plus durables dans la vie réelle.

Mécaniques de Jeu

Les joueurs sélectionnent des ingrédients dans un garde-manger virtuel pour créer des repas. Chaque ingrédient possède un score d'utilisation de l'eau et de la terre, et le jeu fournit un retour sur l'impact environnemental du repas. Des scores élevés débloquent des ingrédients supplémentaires, dont certains peuvent être cultivés dans le niveau "Starlight Harvest", créant un lien entre les niveaux et soulignant le cycle de vie durable.

Escalade du Défi

À mesure que les joueurs avancent, ils font face à des scénarios de complexité croissante, tels que des pénuries d'ingrédients et des changements saisonniers affectant la disponibilité des ingrédients. Ces défis simulent les considérations du monde réel dans l'alimentation durable, enseignant aux joueurs à s'adapter et à réfléchir de manière critique à propos des choix alimentaires.

Récolte d'Étoiles

Objectif du Niveau

Starlight Harvest encourage les joueurs à s'engager dans l'agriculture durable en cultivant leur propre nourriture ainsi que des arbres pour la production d'oxygène supplémentaire. Le niveau souligne l'importance de la conservation de l'eau, de la santé du sol et de la biodiversité. Les joueurs apprennent comment choisir et faire tourner les cultures en fonction de leurs avantages environnementaux et comment utiliser judicieusement les ressources naturelles pour augmenter la productivité et la durabilité du jardin de leur planète.

Mécaniques de Jeu

Les joueurs planifient et gèrent des terres, sélectionnant parmi une variété de cultures ayant différents temps de croissance, besoins en eau et avantages. Ils doivent équilibrer l'utilisation de l'eau et planifier les rotations de cultures pour maintenir la santé du sol. Les efforts de jardinage réussis produisent des ingrédients qui peuvent être utilisés au niveau Cosmic Cuisines et de l'oxygène, nécessaire tout au long du jeu, renforçant la connexion entre l'agriculture durable et les choix alimentaires ainsi que les arbres et la santé de la planète.

Escalade du Défi

À mesure que la planète devient plus verte, les joueurs doivent faire face à des modèles météorologiques imprévisibles, des invasions de parasites et le besoin d'élargir leurs cultures tout en maintenant sa durabilité.

Puissance Astro

Objectif du Niveau

Astro Power se concentre sur l'importance de la conservation de l'énergie et de l'utilisation des sources d'énergie renouvelables. Les joueurs ont pour tâche de remplacer le "jus d'énergie" de la planète par de l'énergie solaire, apprenant ainsi l'impact des différentes sources d'énergie sur l'environnement.

Mécaniques de Jeu

Ce niveau présente une mécanique de jeu à double focus. Les joueurs commencent par placer stratégiquement des panneaux solaires pour maximiser la capture de la lumière du soleil, déplaçant la source d'énergie de leur planète vers l'énergie solaire. Chaque configuration réussie augmente le score de durabilité de la planète et réduit les émissions de carbone. Au fur et à mesure que le jeu avance, les joueurs doivent également identifier et éteindre les appareils électriques inutiles dans leur station, soulignant le rôle de la conservation de l'énergie. Équilibrer le placement des panneaux solaires avec les efforts de conservation d'énergie défie les joueurs de penser de manière critique à l'impact de l'utilisation de l'énergie sur la santé environnementale.

Escalade du Défi

À mesure que les joueurs avancent, ils rencontrent des conditions météorologiques variables qui affectent la production solaire, nécessitant un placement stratégique des panneaux pour une génération d'énergie optimale. Le jeu présente des situations avec des demandes d'énergie fluctuantes, incitant les joueurs à gérer efficacement les ressources solaires et les efforts de conservation. Dans les étapes avancées, les joueurs doivent s'assurer que la production solaire est alignée avec les besoins énergétiques de la planète, évitant un excès ou un manque de puissance. Des défis sensibles au temps obligent les joueurs à répondre rapidement aux changements imprévus dans les besoins énergétiques, démontrant la nécessité d'une prévoyance stratégique et d'une adaptabilité dans la gestion des ressources renouvelables pour la durabilité.

Il est important de mentionner qu'en progressant à travers ces niveaux, les joueurs apprennent non seulement sur les pratiques individuelles de durabilité, mais aussi sur la manière dont ces pratiques sont interconnectées, reflétant la nature holistique de la gestion environnementale.

7) Accessibilité

Windows, Mac, smart devices (iOS et Android)

8) Avantages et Limitations

Avantages

- Gardien de la Petite Gaia offre une plateforme captivante où les joueurs peuvent apprendre sur la durabilité environnementale à travers un gameplay interactif. L'incorporation de contenu dynamique tel que des environnements changeants, des niveaux déblocables, et l'introduction de nouveaux scénarios plus difficiles au fur et à mesure de la progression des joueurs, assure une expérience fraîche et engageante. La conception du jeu, qui intègre des graphiques pixelisés vibrants et des effets sonores immersifs, aide à créer un monde captivant qui peut saisir l'attention des joueurs et rendre le processus d'apprentissage agréable.
- La structure du jeu permet une pratique répétée des comportements durables dans un cadre virtuel, permettant aux joueurs de maîtriser les concepts de gestion des déchets, d'alimentation durable, de conservation de l'énergie, et plus encore. Cette exposition répétée est cruciale pour la formation des habitudes, rendant le contenu éducatif plus susceptible de se traduire en actions dans le monde réel.
- En progressant à travers les niveaux uniquement après avoir maîtrisé les précédents, les joueurs apprennent l'importance de chaque action environnementale sans la possibilité de sauter des informations cruciales. Ce système de progression assure une compréhension approfondie et une appréciation des pratiques durables.
- En tant que jeu basé sur le web, Gardien de la Petite Gaia peut être accédé sur divers appareils, permettant aux joueurs de s'engager avec le contenu à tout moment, n'importe où. Cette flexibilité assure que l'apprentissage de la durabilité environnementale n'est pas confiné à un cadre de salle de classe et peut devenir une partie de la vie quotidienne des étudiants.
- Le jeu fournit un retour instantané sur les choix et actions des joueurs, renforçant les comportements corrects et offrant des suggestions pour l'amélioration. De plus, la capacité de suivre les progrès encourage l'engagement continu et motive les joueurs à s'efforcer de meilleurs choix environnementaux.
- L'inclusion d'une vidéo d'instruction compagnon pour les parents et l'alignement avec les normes éducatives pour les écoles facilitent une approche collaborative de l'éducation environnementale, comblant le fossé entre l'apprentissage numérique et la gestion environnementale dans le monde réel.

Limitations

- Bien que le jeu soit conçu pour être captivant et éducatif, il pourrait ne pas attirer les enfants qui ne sont pas intrinsèquement intéressés par les jeux vidéo. Cette limitation pourrait restreindre la capacité du jeu à atteindre tous les segments du public cible.

- L'accès au jeu dépend de la disponibilité d'une connexion internet et d'appareils compatibles. Cette exigence pourrait exclure les élèves issus de familles à faible revenu ou des régions avec une infrastructure technologique limitée, élargissant ainsi le fossé numérique.
- Étant donné le débat en cours sur l'impact du temps passé devant l'écran sur les enfants, certains parents et éducateurs pourraient hésiter à endosser un outil d'apprentissage basé sur le jeu, de peur qu'il ne contribue à une exposition excessive aux écrans.

Concept de Jeu

https://www.canva.com/design/DAFIFyjtUw/MObEF1tPvsvuRgjbBAY5AQ/watch?utm_content=DAFIFyjtUw&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=editor

Références

<https://www.nais.org/magazine/independent-school/summer-2014/environmental-education-and-sustainability/>

https://www.researchgate.net/publication/248607270_The_status_on_the_level_of_environmental_awareness_in_the_concept_of_sustainable_development_amongst_secondary_school_students

<https://twitter.com/KerrieLake/status/1035348781301039104>

<https://kenam0.itch.io/pixel-smoke>

https://www.reddit.com/r/PixelArt/comments/d89rwt/fender_future_cyberpunk_pixel_apartment/?utm_medium=android_app&utm_source=share

<https://www.pixilart.com/art/conveyor-belt-gif-bbdb3819e845771>

https://www.reddit.com/r/PixelArt/comments/3bi1cu/oc_8bit_loading_gif_needed_one_in_a_hurry_to/

<https://www.deviantart.com/exceptrea/art/Gamer-Room-Cyberpunk-912992607>

<https://adhesivewombat.bandcamp.com/album/marsupial-madness>

<https://www.dreamstime.com/pixel-art-rocket-vector-illustration-decorative-design-image192497998>

www.canva.com