

## Recherche de contenu et définition de contenu 1

Étapes préalables obligatoires / Connaissances préalables des élèves	Définition du genre du jeu, Définition de l'ambiance du jeu
Objectifs d'apprentissage	Définir le thème principal du jeu vidéo et écrire une histoire qui servira de base aux étapes suivantes.
Matières (maths, histoire, sciences, arts, etc.)	Anglais langue étrangère, littérature/lecture
Âge recommandé	10 - 14
Matériel nécessaire	Équipement technologique permettant aux élèves de faire des recherches sur le sujet choisi
Durée de la séquence	45 - 60 minutes
Points d'attention pour l'inclusion / Meilleures pratiques en matière d'inclusion	Pour l'étape de recherche, les élèves doivent avoir accès à des ordinateurs avec une connexion Internet. S'il n'y a pas d'ordinateurs dans la classe, cela peut également être organisé en collaboration avec le professeur de TIC. Après la recherche, les élèves peuvent rédiger leur essai sur l'ordinateur, mais ils peuvent aussi le faire sur papier. En outre, le livre proposé est Le tour du monde en quatre-vingts jours, mais il peut facilement être adapté à tout autre livre ou sujet que vous souhaitez aborder.

Activité individuelle ou collective	Activité collective
Production attendue	Travail écrit sur le livre choisi
Compétences développées	Écriture, recherche, coopération et travail d'équipe
Activités de prolongement / différenciation	Création du storyboard, création des personnages, création des dialogues, séquence pédagogique « Faire entrer le monde dans la salle de classe ».

## Étape par étape : comment mettre en pratique la séquence

- **Étape 1 : Introduction du sujet et répartition des étudiants en petits groupes (5 minutes)**

Dans ces séquences pédagogiques, nous nous concentrerons sur la recherche de contenu pour la création d'un jeu vidéo basé sur le roman « Le tour du monde en quatre-vingts jours » de Jules Verne.

Avant de mettre en pratique cette séquence pédagogique, les élèves doivent être familiarisés avec l'intrigue principale du roman. Cependant, la séquence peut être adaptée à tout autre livre ou sujet que vous souhaitez enseigner.

Cette séquence peut être utilisée avant la séquence sur la création de storyboards et peut également être utilisée avec la séquence pédagogique « Faire entrer le monde dans la salle de classe ».

Répartissez les élèves en petits groupes ou en binômes avant le début de la phase de recherche.

- **Étape 2 : Phase de recherche (20 minutes)**

Demandez aux élèves de décider sur quoi ils veulent se concentrer dans leur jeu vidéo. Ils peuvent choisir les événements, les conflits ou les personnages de l'histoire qu'ils veulent montrer. Cela peut être basé sur ce qui s'est passé avant le départ pour le voyage autour du monde (le pari) et le début du voyage (voyage de Londres à Paris), l'arrivée à New York, la rencontre avec Aouda, ou tout autre événement du livre que les élèves choisissent.

Une fois que les élèves ont choisi leur sujet principal, ils peuvent commencer à faire des recherches sur le contexte général de l'histoire. Étant donné que le roman se déroule au XIXe siècle, les élèves peuvent chercher des photos ou des articles courts sur l'apparence des vêtements des gens, sur l'aspect de Londres ou tout autre lieu à cette époque historique, sur le type de transport utilisé par Phileas et Passepartout, etc.

- **Étape 3 : Travail écrit (25 minutes)**

Après la phase de recherche, les élèves doivent rédiger un court essai sur le sujet qu'ils ont choisi. Ils peuvent également inclure les images et autres références qu'ils ont trouvées pour donner une perspective plus large sur l'histoire du jeu.

Le travail écrit peut être entièrement basé sur le livre, ou bien s'en inspirer pour développer d'autres possibilités dans le jeu. Par exemple, les élèves peuvent décider que certains conflits prennent une autre direction, que Phileas n'épouse pas une princesse indienne, ou bien que Passepartout décide de rester dans l'un des pays qu'ils visitent en cours de route pour avoir enfin une vie paisible et calme.

- **Étape 4 : Courte présentation et préparation des prochaines étapes (10 minutes)**

Demandez aux élèves de présenter brièvement leur travail de groupe et le sujet principal de leur devoir écrit. Le travail écrit, les images et les autres sources que les élèves ont trouvées pendant la phase de recherche seront utilisés à l'étape suivante de la création du jeu vidéo : la création du storyboard.

