

## Recherche de contenu et définition du contenu 2

|   |   |
|---|---|
| Étapes préalables obligatoires / Connaissances préalables des élèves              | Définition du genre de jeu et de son atmosphère   |
| Objectifs d'apprentissage   | Apprendre à faire des recherches, à identifier une esthétique (historique ou fictive) et à reconnaître un contexte général.               |
| Matières  | Histoire, arts, géographie, anglais langue étrangère, chimie, littératie numérique, sciences de la terre, maths, programmation, physique. |
| Âge recommandé  | (15 - 18)   |
| Matériel nécessaire   | Ordinateurs avec une connexion à Internet   |
| Durée de la séquence  | 30 - 60 minutes   |
| Compétences développées   | Recherche, littératie numérique, coopération et travail d'équipe, pensée critique   |
| Points d'attention pour l'inclusion / Meilleures pratiques en matière d'inclusion | Envisager la possibilité de trouver des logiciels/matériels d'assistance pour les élèves ayant une déficience visuelle ou auditive.       |
| Activité individuelle ou collective   | Activité collective   |
| Activités de prolongement / différenciation                                       | Intégration des éléments du programme d'études dans le jeu, création de l'histoire  |



|  |   |
|--|---|
| <p>Des jeux similaires à utiliser avec l'approche de la séquence</p> | <p>Le jeu vidéo <b>Papers, Please</b> est un exemple pertinents pour montrer les bons résultats que la recherche peut apporter au développement d'un jeu vidéo. Enquêter sur le système bureaucratique et les politiques migratoires de certains États totalitaires du passé apporte non seulement une voie esthétiquement crédible au titre en question, mais aide également les joueurs à vivre l'aventure de manière plus crue et inhumaine. En conséquence, il réussit à transmettre l'anxiété et le conflit moral du protagoniste.</p>   |
| <p>Conseils sur l'accessibilité et l'inclusivité de la séquence</p>  | <p>L'accès aux ordinateurs et aux autres types de matériel de recherche peut varier en fonction du statut socio-économique des élèves. Les éducateurs doivent s'assurer de fournir à leurs élèves le matériel de recherche et l'équipement nécessaires dans la classe, ainsi que des explications claires sur la façon de juger de la crédibilité des sources de recherche. Enfin, plusieurs des ressources liées dans cette séquence sont disponibles en anglais. Les éducateurs peuvent envisager de traduire ces ressources à l'avance afin que leurs élèves puissent les consulter plus facilement dans leur langue maternelle.</p> |



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

- **Étape 1 : Déterminer les objectifs de la recherche**

Tout d'abord, il est nécessaire de déterminer quelles informations doivent être recherchées puis incorporées dans le jeu. Il faut porter une attention particulière à la recherche et à l'incorporation d'informations afin qu'elles soient pertinentes à la fois pour la crédibilité et la qualité esthétique du jeu.

Les recherches nécessaires varient selon le type de jeu, mais certains éléments doivent être pris en compte : les vêtements des personnages, l'architecture (surtout dans les jeux qui cherchent à recréer un moment historique, une ville ou une civilisation spécifique), et d'autres éléments considérés comme pertinents pour les contextes historiques ou géographiques, afin de créer un plus grand réalisme dans le jeu.

- **Étape 2 : Rassembler des sources**

Dressez une liste des sources où l'on peut trouver toutes les informations nécessaires identifiées à l'étape précédente.

Cette liste de sources doit être basée sur des sites Web crédibles et fiables. Elle peut comprendre des archives en ligne (de préférence des documents sous licence ouverte), des dépôts d'archives, des sites Web spécialisés dans le domaine concerné (par exemple, des musées, des universités, etc.), des médias, etc.

Une liste bibliographique d'encyclopédies, de livres et/ou de revues spécialisées peut également être fournie. Ce processus de recherche peut être plus ou moins exhaustif en fonction de l'intérêt des élèves et de l'éducateur et des caractéristiques spécifiques du jeu.

- **Étape 3 : Créer un document avec les informations les plus pertinentes**

Afin de faciliter la recherche et d'organiser correctement les informations, il est important que l'enseignant et les élèves créent une feuille de travail comprenant les éléments les plus pertinents pour leur recherche. De cette façon, les élèves auront entre les mains un guide qui facilitera leur travail, leur permettant de savoir plus précisément quelles sont les informations les plus importantes et de rassembler toutes les sources nécessaires en un seul endroit.



- **Étape 4 : Rechercher les informations**

Il est maintenant temps de rechercher les informations nécessaires. Les élèves doivent prendre les éléments qui ont été identifiés à l'étape 1 de ce guide et les sources d'information qui ont été identifiées à l'étape 2 pour commencer à faire des recherches pour le jeu.

Les élèves peuvent avoir besoin de conseils préalables de la part de l'éducateur sur la manière de distinguer les informations utiles des informations inutiles, ainsi que sur la manière d'identifier les sources crédibles.

Pour les apprenants inexpérimentés, l'enseignant peut axer cet exercice sur la recherche de formats audiovisuels ou d'images. Les apprenants plus expérimentés peuvent se concentrer sur la recherche de sources écrites, qui ont tendance à être plus denses et/ou plus difficiles en termes de quantité et de profondeur des informations présentées.

Pour une approche plus détaillée, étape par étape, de la recherche d'informations sur Internet, les élèves et les enseignants peuvent consulter cette page Web : [Web Searching Skills \(Granite School District\)](#).

## **Exemple de représentation historique précise**

En comparant les photos suivantes, nous pouvons voir un exemple de représentation historique précise. Tout d'abord, regardez cette illustration représentant une ancienne cité grecque.







Ensuite, comparez cette capture du jeu **Assassin's Creed : Origins** à l'illustration que nous venons de voir ci-dessus.



Il est évident que ces deux contextes se ressemblent et que le jeu est allé très loin dans la recherche et la présentation de la cité grecque antique de manière historiquement



précise. En plus des structures architecturales générales qui correspondent étroitement les unes aux autres, des détails tels que les rues pavées, les auvents des bâtiments et les grands vases contenant des plantes sont une preuve supplémentaire de la recherche effectuée pour garantir l'exactitude.

En général, il est plus utile de rechercher des reconstitutions visuelles d'une période plutôt que des sources primaires visuelles, car parfois ces sources primaires ne représentent pas tout ce que nous devons savoir. En effet, les reconstitutions visuelles peuvent capturer plus d'éléments représentatifs d'une culture, d'une époque et d'un lieu qu'une photographie de source primaire prise à un seul moment.



## Bibliographie :

Gamepressure.com (2021). *Assassin's Creed Game Walkthrough: Shifty Scribe, Level 11* [Image]. Gamepressure.com.

[https://guides.gamepressure.com/assassins\\_creed\\_origins/guide.asp?ID=42263](https://guides.gamepressure.com/assassins_creed_origins/guide.asp?ID=42263)

Gladiatrix en la Arena. (2021). *Ancient Greek City and Traffic* [Image]. Personal Blog: Gladiatrix en la Arena. <https://gladiatrixenlaarena.blogspot.com/2015/09/trafico-en-la-antigua-roma.html>

Granite School District. (2021). *Web Searching Skills*. Granite School District Webpage. <https://www.graniteschools.org/edtech/tip/information-and-media-literacy-skills/web-search-skills/>

