

Intégration des éléments du programme scolaire dans le jeu 1

Étapes préalables obligatoires / Connaissances préalables des élèves	Grèce antique, les séquences pédagogiques sur « Recherche de contenu et définition du contenu »
Objectifs d'apprentissage	Apprendre à intégrer des éléments du programme scolaire dans le jeu
Matières	Histoire
Âge recommandé	10 - 14
Matériel nécessaire	De grandes feuilles de tableau de conférence, des marqueurs ou des ordinateurs portables (selon disponibilité) pour noter les idées
Durée de la séquence	50 - 60 minutes
Activité individuelle ou collective	Activité collective
Points d'attention pour l'inclusion / Meilleures pratiques en matière d'inclusion	Intégration d'éléments du programme scolaire dans le jeu vidéo basé sur la démocratie pendant la période de la Grèce antique
Compétences développées	Pensée critique, créativité, coopération et travail d'équipe, communication, résolution de problème
Activités de prolongement / différenciation	Les séquences pédagogiques à propos de la création du story-board, des personnages, des dialogues ; création de la conception graphique, création de l'animation.

Conseils pour une séquence plus courte	Demandez aux élèves de chaque groupe de choisir un sujet avec lequel ils sont le plus familiers afin qu'ils puissent guider l'ensemble du groupe.
Conseils sur l'accessibilité et l'inclusivité de la séquence	Cette séquence est une activité de groupe qui ne nécessite pas nécessairement de technologie et peut donc être facilement accessible à tous.

Étape par étape : comment mettre en pratique la séquence

L'intégration d'éléments du programme scolaire dans le jeu vidéo représente une étape essentielle ; vous décidez soit d'aborder un sujet spécifique au sein de la discipline, soit d'exercer une aptitude ou compétences, soit d'évaluer les progrès des élèves.

Cette séquence peut être utilisée comme un outil d'évaluation afin de vérifier les connaissances de vos élèves, vous permettant ainsi d'identifier leurs forces et faiblesses afin d'adapter les leçons futures. Nous prendrons l'exemple d'une unité d'apprentissage pour les cours d'histoire, telle que la Grèce antique - Formation de la polis et de la démocratie.

- **Étape 1 : Présentation de l'unité d'apprentissage et répartition des élèves en petits groupes (15 minutes)**

Dans cette séquence pédagogique, nous nous concentrerons sur l'intégration d'éléments du programme scolaire pour la création d'un jeu vidéo basé sur les réformes de Solon et Cléisthène. Engagez les élèves dans une brève révision du contenu d'apprentissage précédent. Ensuite, répartissez-les en petits groupes pour la phase de travail en groupe.

- **Étape 2 : Travail de groupe (20 minutes)**

Expliquez aux élèves qu'ils doivent faire un brainstorming en équipe pour décider du contenu d'apprentissage sur lequel ils veulent se concentrer dans leur jeu vidéo. Le contenu d'apprentissage doit être lié au sujet principal. Quelques exemples peuvent être : les causes qui ont généré les réformes de Solon et de Cléisthène, la polis, la démocratie, le citoyen, le barbare, le démocratique Athènes, et l'aristocratique Sparte.

Ils peuvent choisir un ou plusieurs contenus, étant nécessaire d'avoir un aperçu général du jeu vidéo. Une fois que chaque équipe a choisi les sujets exacts, les étudiants peuvent ensuite travailler en équipe pour développer leur stratégie d'intégration et en faire une présentation.

- **Étape 3 : Présentation des résultats (25 minutes)**

Chaque équipe présentera les résultats du travail de groupe et les principaux contenus d'apprentissage à intégrer dans le jeu vidéo. Ces présentations seront utiles pour les étapes suivantes de la création du jeu vidéo, comme la création du storyboard, des personnages, etc.

