

Intégration des éléments du programme d'études dans le jeu 2

Étapes préalables obligatoires / Connaissances préalables des élèves	Recherche de contenu / Aucune connaissance préalable
Objectifs d'apprentissage	Apprendre à intégrer des éléments du programme scolaire dans le jeu et développer les connaissances et la sensibilisation sur la discrimination et les sujets connexes
Matières	Sciences sociales, citoyenneté
Âge recommandé	10 - 14 / 15 - 18
Matériel nécessaire	Grandes feuilles, marqueurs ou accès à des ordinateurs
Durée de la séquence	90 minutes
Activité individuelle ou collective	Activité collective
Production attendue	Intégration d'éléments du programme scolaire dans le jeu vidéo reliés à la discrimination
Compétences développées	Pensée critique, coopération et travail d'équipe
Activités de prolongement / différenciation	Séquences pédagogiques sur la création de l'histoire, des personnages, du graphisme, et de l'animation.
Conseils pour une séquence	Demandez aux élèves de chaque groupe de

plus courte	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

Cette séquence peut être utilisée comme un outil dans les cours d'éducation civique pour présenter à vos élèves différents types de discrimination afin de les aider à s'ouvrir au monde. Cette activité vous guidera dans le processus d'illustration des différents types de discrimination à l'aide du jeu créé.

- **Étape 1 : Introduction à la discrimination et intégration d'éléments du programme scolaire dans le jeu vidéo (30 minutes)**

Expliquez aux élèves qu'ils vont apprendre ce qu'est la discrimination et demandez-leur de donner leur propre définition du terme. Poursuivez l'activité en formant des petits groupes et demandez à chacun d'entre eux d'énumérer autant d'actes de discrimination qu'ils connaissent. Les élèves peuvent utiliser de grandes feuilles et des marqueurs ou bien le site <https://wordart.com/> pour leur travail de groupe. Demandez à chaque équipe de présenter les résultats de l'activité et de discuter brièvement de chaque acte de discrimination identifié par les élèves.

- **Étape 2 : Travail de groupe (40 minutes)**

Sur la base de l'étape précédente, discutez en classe des principaux types de discrimination (par exemple la discrimination fondée sur l'âge, sur la culture, sur le handicap, etc.) et des principaux défis auxquels font face les personnes confrontées aux types de discrimination identifiés. Demandez à vos élèves de former des équipes et confiez-leur la tâche de créer leur propre stratégie pour intégrer ces concepts dans le jeu vidéo. Pour éviter les répétitions, chaque groupe doit choisir un type de discrimination différent. Les stratégies créées doivent inclure : les objectifs du jeu vidéo, les sujets sélectionnés par les élèves, les moyens de représenter ces sujets dans le jeu vidéo et les résultats attendus du jeu vidéo par rapport à ces mêmes sujets.

- **Étape 3 : Présentation des résultats (20 minutes)**

Chaque équipe présentera ses stratégies et en discutera en classe, permettant ainsi aux autres participants de proposer leurs suggestions. À la fin de l'activité, vous pouvez introduire les élèves à l'étape suivante du jeu vidéo : la création de l'histoire. Vous pouvez leur demander comment ils pensent pouvoir transposer leurs stratégies d'intégration pour créer l'histoire du jeu vidéo.

