

Création de l'histoire : storyboard 2

Étapes préalables obligatoires / Connaissances préalables des élèves	« Intégration des éléments du programme d'études dans le jeu »
Objectifs d'apprentissage	Une compréhension de base du design et de l'art
Matières	Arts, anglais langue étrangère, écriture, littérature/lecture
Âge recommandé	15 - 18
Durée de la séquence	45 - 60 minutes
Activité individuelle ou collective	Activité de groupe (répartir les élèves en groupe de 2 ou 3)
Production attendue	La création d'un storyboard de jeu vidéo
Compétences développées	Créativité, coopération et travail d'équipe, pensée critique
Fourchette du prix du jeu	Gratuit
Activités de prolongement / différenciation	Créer la description des personnages et les dialogues
Conseil sur l'accessibilité et l'inclusivité de la séquence	Cette séquence ne nécessite pas de compétences numériques spécifiques, ni d'équipement technologique. Elle est donc facilement accessible aux éducateurs et aux élèves ayant des compétences numériques de base.

Étape par étape : comment mettre en pratique la séquence

La création du storyboard est une étape très importante dans le développement d'un jeu vidéo, dans la mesure où le succès ou l'échec d'un jeu vidéo dépend de l'histoire du jeu.

Répartissez vos élèves en groupes de 2 ou 3 et demandez-leur de créer le scénario de leur jeu vidéo. Le travail en groupe améliorera la créativité des élèves, leur capacité à coopérer et leur esprit critique. Aucun logiciel n'est nécessaire pour cette étape.

- **Étape 1 : Définir nos personnages principaux pour le jeu (10 minutes)**

Récemment, une révolution a eu lieu dans les scénarios des jeux vidéo. Pendant de nombreuses années, les histoires des jeux vidéo étaient basées sur la physicalité de leurs personnages plutôt que sur leur substance et de leurs motivations (Campbell, 2019). Par exemple, Super Mario saute. Sa personnalité n'est pas si pertinente pour l'intrigue. Il existe cependant des jeux dont l'intrigue est basée sur la substance et les motivations de leurs personnages, comme « My Child Lebensborn ». Aucune des deux options n'est mauvaise. Expliquez cette différence à vos élèves avant qu'ils ne commencent à créer leur propre scénario de jeu vidéo. Cette étape doit servir d'inspiration aux élèves pour développer leurs propres scénarios de jeux vidéo.

Exemple de jeux vidéo dont le scénario est basé sur le physique du personnage principal :

New Super Mario Bros : Super Mario tente de sauver la princesse Peach qui a été kidnappée. Mario saute et collecte des méga-champignons tout au long du jeu pour sauver la princesse (Super Mario Wiki).



Exemple de jeux vidéo dont le scénario est basé sur la substance et les motivations du personnage principal :

My child Lebensborn : Ce jeu tourne autour de son intrigue. Le jeu se situe dans une société post-Seconde Guerre mondiale et les protagonistes sont Karin et Klaus. Le joueur doit les aider à survivre et à construire un avenir meilleur, malgré l'identité de leurs parents et le camp qu'ils ont soutenu pendant la guerre (My Child Lebensborn, n.d.).



<https://www.mychildlebensborn.com/about#carousel-gallery-10>

- **Étape 2 : Brainstorming et développement de l'histoire principale du jeu (15 minutes)**

Les éléments clés de l'écriture d'une histoire de jeu vidéo sont les personnages, le cadre, l'intrigue, le conflit et la résolution (Pinnguaq, n.d.). À ce stade, les élèves peuvent s'inspirer de leurs livres, chansons, films, etc. préférés. Par exemple, si leur film préféré est Charlie et la chocolaterie, ils peuvent créer une histoire sur un garçon qui aime le chocolat. Dans cet exemple, le personnage principal serait le garçon et l'histoire se déroulerait dans une chocolaterie. Le conflit et la résolution peuvent être une machine qui s'est cassée et qui doit être réparée, ou encore des monstres en chocolat qui attaquent le garçon et qui doivent être détruits.

Le groupe de joueurs ciblé est un autre aspect crucial du développement de l'intrigue. Si le jeu vidéo est destiné aux enfants, l'intrigue doit être simple et l'objectif final doit être facile à atteindre. Si le jeu vidéo est destiné aux adultes, l'intrigue doit avoir plus

de profondeur et les motivations des personnages doivent être plus compliquées pour ajouter du suspense (Jones, 2018).

- **Étape 3 : Définir l'histoire et le monde du jeu (15 minutes)**

Une fois que les élèves ont choisi les personnages principaux, l'intrigue, le conflit et la résolution de leur histoire, ils doivent les développer davantage. Exemples de questions : Où se situe le jeu ? Quelle est l'importance de ce lieu ? Quel est le contexte de l'histoire en cours ? Il est très important qu'une intrigue ait un contexte. Par exemple, comment le garçon se retrouve-t-il dans la chocolaterie ? Quelle est l'histoire de la chocolaterie ? Pour cette étape, définir l'histoire de fond du jeu est plus important que le personnage principal (Welsh, 2017). Plus le joueur connaît d'informations sur le monde du jeu et le lieu choisi, plus le jeu vidéo sera engageant. Aussi, il sera plus facile de développer le personnage principal à l'étape suivante.

- **Étape 4 : Ajouter tout sur un seul document (10 minutes)**

Une fois que les élèves ont élaboré leur scénario, ils doivent créer un document contenant tous les détails de leur histoire de jeu vidéo. Ils doivent inclure des informations sur le lieu, l'intrigue, le conflit et la résolution du jeu vidéo, l'objectif final et les personnages principaux qui seront développés à l'étape suivante.

Exemples :

- Canva, <https://www.canva.com/> : Les élèves peuvent ajouter tous les détails de leur jeu sur un document Canva. Le logiciel est simple à utiliser et les élèves peuvent également créer différents modèles.
- Google Jamboard, https://edu.google.com/intl/ALL_us/products/jamboard/ : Les élèves peuvent utiliser une page Jamboard pour ajouter tous les détails de leur jeu. C'est facile à utiliser et ils peuvent prendre des couleurs différentes pour chaque étape.



Bibliographie

Campeell Colin. (2019). 'How to write a video game story'. Polygon.com.

<https://www.polygon.com/features/2019/1/10/18165611/how-to-write-a-video-game-story-narrative-building-tips>

E. M. Welsh. (2017). 'How to Write a Good Video Game Story'. Emwelsh.com.

<https://www.emwelsh.com/blog/write-good-video-game-story>

Jones K Simon, '3 approaches to storytelling in games', (2018),

<https://simonkjones.medium.com/3-approaches-to-storytelling-in-games-4e62de86ef30>.

My Child Lebensborn. (2018). <https://www.mychildlebensborn.com/>

Pinngquad. 'Video Game Narrative: The different types and How-to start writing'.

Pinnguaq.com. <https://pinnguaq.com/learn/video-game-narrative/>

Super Mario. (1985). <https://mario.nintendo.com/history/>

Super Mario Wiki. 'New Super Mario Bros'. Mariowiki.com.

https://www.mariowiki.com/New_Super_Mario_Bros