

Exploration des objectifs de développement durable et de la culture autochtone : Never Alone

Étapes préalables obligatoires / Connaissances préalables des élèves	Aucune
Objectifs pédagogiques	Apprendre la durabilité et les objectifs de développement durable
Matières	Environnement, Sciences sociales
Âge recommandé	15 - 18
Matériel nécessaire	Never Alone
Durée de la séquence	30 minutes en classe, 2 à 3 heures de devoirs
Activité individuelle ou collective	Activité de groupe
Production attendue	Présentations des étudiants
Compétences développées	Collaboration et travail en équipe, Communication, Créativité, Pensée critique, Planification, Résolution de problèmes, Compétences interculturelles
Fourchette de prix du jeu	<20€
Activités de prolongement / différenciation	Leçon sur le thème des communautés autochtones
Jeux similaires à utiliser avec l'approche de la séquence	Minecraft, série Sim City, eco (https://play.eco/)
Conseils pour rendre la séquence plus accessible ou inclusive	Le jeu est disponible en 16 langues, mais s'il n'est pas disponible dans la langue que vos élèves comprennent le mieux, pensez à expliquer le scénario et les bases du jeu.



Étape par étape : comment mettre en œuvre la séquence

- **Étape 1 : Introduction et devoirs (10 minutes)**

Dans cette séquence, nous utiliserons le jeu Never alone, également connu sous le nom de Kisima Ingitchuna. Nous vous suggérons de faire du jeu un devoir à domicile, puis d'utiliser l'approche de la classe inversée pour approfondir le sujet du jeu et son lien avec les objectifs de développement durable (ODD) des Nations unies. Partagez le tableau comprenant tous les ODD avec les élèves et demandez-leur de parcourir les objectifs et de trouver ceux qui sont liés au jeu.

Vous pouvez en savoir plus sur les ODD [ici](#) et téléchargez le poster des ODD [ici](#).

Description du jeu :

Never Alone (ou Kisima Ingitchuna) est un jeu vidéo d'aventure de type puzzle-platformer développé par Upper One Games et publié par E-Line Media. Le jeu est basé sur le conte traditionnel Iñupiaq, "Kunuksaayuka". Dans le jeu, Nuna, une petite fille Iñupiaq et son renard arctique partent en mission pour sauver les habitants d'un blizzard éternel. L'intrigue principale du jeu consiste à trouver la source du blizzard et à rétablir l'équilibre de la nature. Le jeu vous permet d'explorer le monde arctique et la vie de ses habitants.

Le jeu a été développé en collaboration avec les Inupiat, un peuple autochtone d'Alaska, et le narrateur parle la langue Inupiaq. Le jeu comprend également des séquences documentaires - "Aperçus culturels" - montrant des autochtones d'Alaska et des membres de la communauté qui partagent des histoires traditionnelles, expliquent les coutumes et transmettent des connaissances culturelles.



Regardez la bande-annonce ici : [Never Alone – Launch Trailer](#)



Source: <http://neveralonegame.com/game/>

- **Étape 2 : Le jeu (120 – 180 minutes)**

Vous pouvez incarner Nuna ou Fox et passer d'un personnage à l'autre à tout moment, ou jouer côte à côte en mode coopératif. Le jeu dure en moyenne 3 heures. Vous pouvez décider si les élèves doivent jouer tout le jeu ou seulement certaines parties.





Source: <http://neveraloneygame.com/game/>



Source: <http://neveraloneygame.com/game/>



Cofinancé par le
programme Erasmus+
de l'Union européenne

Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation du contenu, qui reflète uniquement le point de vue des auteurs, et la Commission ne peut pas être tenue responsable de toute utilisation qui pourrait être faite des informations qu'elle contient.
Code du projet : 2020-1-FR01-KA201-080669

- **Étape 3 : Les élèves préparent les présentations (15 minutes)**

Demandez aux élèves de préparer de courtes présentations à partager en classe, axées sur les aspects suivants :

- Quel est le sujet du jeu ? Décrivez brièvement le jeu.
- Quels objectifs des ODD sont liés au jeu ? Où voyez-vous ce lien ?
- Qu'avez-vous appris sur la culture de la communauté autochtone d'Alaska ?
 - Décrivez une nouvelle chose que vous avez apprise pendant le jeu.

Les présentations peuvent être accompagnées de diapositives ou les élèves peuvent écrire leurs idées sur papier et les présenter ensuite en classe.



- **Étape 4 : Présentations des élèves et discussion (20 minutes)**

Demandez aux élèves de partager leurs expériences pendant la session de jeu : comment ont-ils aimé le jeu ? Que pensent-ils de ce jeu ? Comment était-ce de jouer en collaboration avec d'autres élèves ? Donnez aux élèves suffisamment de temps pour leurs présentations.

Après leurs présentations, vous pourrez discuter de la relation entre le jeu et les objectifs de développement durable, car il sera intéressant de voir les relations que les élèves ont trouvées.

Le jeu est clairement lié à l'ODD 11 : Rendre les villes inclusives, sûres, résilientes et durables et à sa cible 11.4 : Renforcer les efforts pour protéger et sauvegarder le patrimoine culturel et naturel mondial. Il peut également être relié à l'ODD 13 : Prendre des mesures urgentes pour lutter contre le changement climatique et à son objectif d'améliorer l'éducation, la sensibilisation et les capacités humaines et institutionnelles en matière d'atténuation du changement climatique, d'adaptation à ce changement, de réduction de ses effets et d'alerte rapide.

Après cette séquence pédagogique, vous pouvez poursuivre avec la leçon sur les communautés autochtones, l'importance de l'ethnicité et de la nature, ainsi que les différentes cultures et coutumes.



Références

E-line Media, Upper One Games. Never Alone. <http://neveralonegame.com/game/>

GameSpot (November 15th, 2014) 'Never Alone – Launch Trailer' [Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=rsriRZkdIJ4&t=44s>

Kulakowska, M. (January 5th, 2016) 'Ethnicity and its impact on sustainability in stunning Never Alone'. *Games 4 Sustainability*.

<https://games4sustainability.org/2016/01/05/stunning-never-alone/>

United Nations (n.d.) 'Student Resources - Learning about sustainable development from an early age'. *Sustainable Development Goals*.

<https://www.un.org/sustainabledevelopment/student-resources/>

United Nations (n.d.) 'Take Action for the Sustainable Development Goals'. *Sustainable Development Goals*.

<https://www.un.org/sustainabledevelopment/sustainable-development-goals/>

