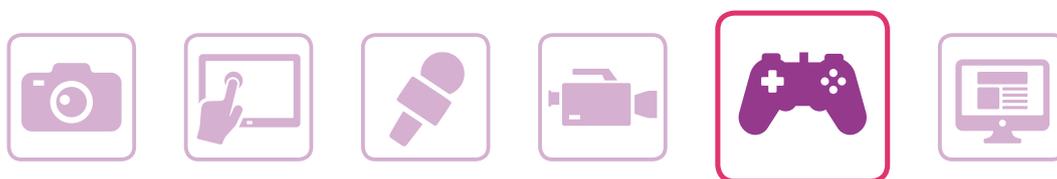


Parcours pédagogique Défie la violence et joue de tes droits

Université de Florence



Ce parcours pédagogique a pour but d'encourager les étudiants à comprendre les différentes formes et usages de violence dans les jeux vidéo et les films. Il vise aussi à favoriser la capacité des jeunes citoyens à faire face à la violence – en particulier la violence à l'encontre de personnes ou de groupes sociaux défavorisés et marginalisés – dans leur propre communauté scolaire et plus largement dans leur vie quotidienne. Dans la première partie du parcours pédagogique, les élèves réalisent une analyse critique et discutent des exemples de jeux vidéo et de films mettant en scène différentes actions violentes. Ils effectuent en outre une analyse détaillée des jeux vidéo afin de comprendre la grammaire spécifique de ce langage multimédia interactif. Dans la deuxième partie du parcours pédagogique, les participants se lancent dans les premières étapes de conception d'un jeu vidéo inspiré d'histoires réelles dans lesquels certains droits de l'Homme/droits à l'égalité sont violés ou attaqués. Les élèves écrivent alors les histoires de jeu, définissent le déroulement et conceptualisent l'esthétique des jeux vidéo via le dessin des personnages. Enfin, les élèves réfléchissent à la manière dont le jeu vidéo pourrait (ou non) promouvoir la tolérance, l'équité et la justice sociale parmi leurs camarades.

Partenaires et remerciements	3
Prérequis	4
Description du parcours pédagogique	4
Objectifs	6
Organisation	7
Résumé du parcours pédagogique	8
Unité 1 - Migrants et violence dans les représentations de jeux vidéo	9
Séquence n° 1 Introduction	9
Séquence n° 2 Activité	9
Séquence n° 3 Conclusion	10
Unité 2 - Le langage de la violence dans les films	11
Séquence n° 1 Introduction	11
Séquence n° 2 Activité	12
Séquence n° 3 Conclusion	12
Unité 3 - La grammaire des jeux vidéo	13
Séquence n° 1 Introduction	13
Séquence n° 2 Activité	14
Séquence n° 3 Conclusion	14
Unité 4 - Le gameplay des Droits de l'homme	15
Séquence n° 1 Introduction	15
Séquence n° 2 Activité	15
Séquence n° 3 Conclusion	16
Unité 5 - Conception d'un jeu vidéo sur une lutte pour l'égalité des droits (I)	17
Séquence n° 1 Introduction	17
Séquence n° 2 Activité	18
Séquence n° 3 Conclusion	18
Unité 6 - Conception d'un jeu vidéo autour d'une lutte pour l'égalité des droits (II)	19
Séquence n° 1 Introduction	19
Séquence n° 2 Activité	20
Séquence n° 3 Conclusion	20
Appendices	21

Parcours pédagogique Défie la violence et joue de tes droits

Université de Florence

Partenaires et remerciements

Coauteur

Francesco Fabbro

Pays

Italie

Statut/Institution

Université de Florence

Remerciements

Ce parcours pédagogique repose sur une combinaison de contenus originaux développés dans le cadre du projet MEET et de contenus précédemment adaptés de « Education aux médias contre la discrimination – Guide pour les adolescents » et « Modules d'éducation aux médias pour enseignants et éducateurs », tous deux édités par Maria Ranieri (université de Florence, IT) & Paul de Theux (Media Animation, BE) du projet européen « e-Engagement against Violence » (2012-2014).

<https://e-engagementagainstviolence.eu/index>

Participants

Étudiants en enseignement secondaire

Contexte de l'expérience

Ce parcours pédagogique a été réalisé à l'Institut Gramsci-Keynes, un établissement d'enseignement secondaire situé dans la banlieue de Prato (Italie). Cet établissement accueille environ 1500 étudiants et est le troisième de la région de Prato en termes de nombre d'étudiants. Environ 25 % des étudiants sont des migrants de deuxième génération. Selon le programme d'études choisi, la plupart des étudiants sont des garçons et des filles de classe moyenne ou inférieure. Le groupe d'étudiants participant est inscrit à un cours technico-commercial (secteur du tourisme) généralement suivi par un bon nombre de filles et d'élèves issus de la classe ouvrière. Les 17 étudiants impliqués dans ce contexte avaient entre 16 et 18 ans.

Prérequis

Logistique

Activités d'intérieur

- Rangées/colonnes (enseignement centré sur l'enseignant)
- Fer à cheval/forme en U (enseignement centré sur l'enseignant et l'apprenant)
- Groupes (enseignement centré sur l'apprenant)

Expertise de l'enseignant

- Connaissances de base de la grammaire audiovisuelle
- Connaissances de base sur la narration
- Être informé des questions migratoires au niveau local et mondial

Prérequis pour les étudiants

- Utilisation d'un navigateur Internet
- Utilisation d'Internet, y compris de plateformes de réseaux sociaux, pour la recherche d'informations

Aide institutionnelle

Questions relatives à la gestion

- Apporter de l'aide pour réorganiser le calendrier en fonction de l'évolution du parcours pédagogique
- Prévoir un manager-enseignant pour faire face aux problèmes d'organisation

Description du parcours pédagogique

Titre

Défie la violence et joue de tes droits

Résumé

Ce parcours pédagogique a pour but d'encourager les étudiants à comprendre les différentes formes et usages de violence dans les jeux vidéo et les films. Il vise aussi à favoriser la capacité des jeunes citoyens à faire face à la violence – en particulier la violence à l'encontre de personnes ou de groupes sociaux défavorisés et marginalisés – dans leur propre communauté scolaire et plus largement dans leur vie quotidienne. Dans la première partie du parcours pédagogique, les élèves réalisent une analyse critique et discutent des exemples de jeux vidéo et de films mettant en scène différentes actions violentes. Ils effectuent en outre une analyse détaillée des jeux vidéo afin de comprendre la grammaire spécifique de ce langage multimédia interactif. Dans la deuxième partie du parcours pédagogique, les participants se lancent dans les premières étapes de conception d'un jeu vidéo inspiré d'histoires réelles dans lesquelles certains Droits de l'homme/droits à l'égalité sont violés ou attaqués. Les élèves écrivent alors les histoires de jeu, définissent le déroulement et conceptualisent l'esthétique des jeux vidéo via le dessin des personnages. Enfin, les élèves réfléchissent à la manière dont le jeu vidéo pourrait (ou non) promouvoir la tolérance, l'équité et la justice sociale parmi leurs camarades.

Concepts clés

Éducation aux jeux et aux Droits de l'homme

Bien que les jeux vidéo soient généralement associés au divertissement, ils peuvent également offrir de nombreuses possibilités de s'attaquer au problème de la violence et de la discrimination et permettre de comprendre – et parfois même de promouvoir – les Droits de l'homme et les valeurs d'égalité dans les sociétés contemporaines, y compris dans le milieu scolaire. Dans cette perspective, l'analyse des jeux vidéo (Oram & Newmann, 2006) peut devenir une stratégie pédagogique pour enseigner les jeux vidéo sous l'angle de la citoyenneté interculturelle et inclusive.

La notion d'**éducation aux jeux** soulève des questions sur la manière dont nous définissons les caractéristiques des jeux en tant que forme culturelle, sur la façon dont nous les différencions des autres médias, sur la manière dont ils créent (ou permettent d'éprouver) du sens et du plaisir, sur la manière dont les utilisateurs (les joueurs) les comprennent et apprennent d'eux, et ainsi de suite (Buckingham & Burn, 2007).

D'une part, les jeux vidéo, comme tous les médias, sont des artefacts culturels qui reflètent les valeurs et les visions de leurs producteurs. En tant que tels, ils véhiculent des points de

vue particuliers sur la réalité sociale. Les jeux utilisent des éléments généraux similaires à d'autres médias. De nombreux jeux l'ont ainsi fait, et il est possible d'analyser ces caractéristiques, par exemple en termes de paradigmes structurels tels que les fonctions de héros, donneur, assistant, etc. identifiés par Vladimir Propp (1928-1968). Les fonctions narratives de ces personnages suggèrent que de nombreux jeux ont, ou utilisent, des récits, et qu'il est possible de les analyser. Cependant, analyser les jeux simplement en fonction de leurs dimensions représentatives produit au mieux un compte rendu partiel. Par exemple, les personnages dans les jeux fonctionnent à la fois de manière traditionnelle en tant que représentations d'humains (ou même non humains) et en tant que points d'accès à l'action; mais la différence cruciale réside dans le fait qu'ils peuvent être manipulés et, dans certains cas, carrément modifiés par le joueur (Burn, 2010). De même, de nombreux jeux contiennent des récits dont ils dépendent pour fournir motivation et engagement; et pourtant les récits peuvent aussi être développés par les joueurs. Plus généralement, la principale différence entre la narration dans les histoires de jeux et les films/romans réside dans l'interactivité. Dans un jeu, c'est le joueur (ou gamer) qui dirige la majeure partie de l'action et ce sont ses initiatives qui déterminent le cours des événements. D'une certaine manière, alors que le jeu partage avec les films et les romans le fait d'offrir une perspective spécifique sur un sujet, c'est le joueur qui contrôle la plupart, sinon la totalité, de son développement. De ce point de vue, nous devons tenir compte du fait que les jeux se jouent; et toute analyse de la culture du jeu doit également prendre en compte les dimensions ludiques (ou jouables) des jeux. À cet égard, toute analyse des jeux implique de se concentrer sur le gameplay (ou mécanisme du jeu). En outre, toute analyse de la culture du jeu doit prendre en compte les dimensions sociales du jeu et pas seulement les aspects textuels ou formels en tant que tels. Cela implique de comprendre comment l'activité sociale du jeu est définie et réalisée et comment les joueurs sont localisés socialement. Cela conduit ensuite à des questionnements plus larges sur la manière dont les relations sociales et les identités elles-mêmes sont construites. Dans cette perspective, la compréhension du jeu implique une approche plus réfléchie. Dans ce sens, la compréhension implique l'analyse, l'évaluation et la réflexion critique. Cela comprend l'acquisition d'un métalangage, c'est-à-dire un moyen de décrire les formes et les structures d'un mode de communication particulier; et cela implique une compréhension plus large des contextes social, économique et institutionnel de la communication et de la manière dont ils affectent les expériences et les pratiques des personnes.

Par ailleurs, la compréhension (des jeux) n'est pas simplement critique, elle est aussi créative: c'est une question de production (ou de conception) créative ainsi que d'analyse critique. À cet égard, permettre aux élèves de concevoir leur propre jeu est un élément crucial de la compréhension du jeu. Un lien possible entre la compréhension du jeu et l'éducation aux Droits de l'homme (ou plus généralement l'éducation à la citoyenneté) peut être trouvé dans les aspects culturels et politiques des règles qui se retrouvent à la fois dans le monde du jeu et dans les réalités sociales. En effet, l'éducation aux Droits de l'homme implique d'enseigner et d'informer sur les Droits de l'homme mais aussi de responsabiliser les personnes en les faisant respecter les Droits de l'homme et en leur permettant, grâce à des compétences, de réaliser les actions appropriées (Flowers, 1998). Ces compétences d'action comprennent: la reconnaissance du fait que les Droits de l'homme peuvent être promus et défendus au niveau individuel, collectif et institutionnel; développer une compréhension critique des situations quotidiennes; analyser des situations en termes moraux; se rendre compte que des situations injustes peuvent être améliorées. Dans cette perspective, l'analyse et la conception de jeux vidéo peuvent représenter une occasion d'enseigner les représentations des groupes sociaux vulnérables (les réfugiés) et les significations des Droits de l'homme (et de la citoyenneté) dans les sociétés contemporaines.

Références

- BUCKINGHAM D., et BURN A. (2007). Game-Literacy in Theory and Practice. *Journal of Educational Multimedia and Hypermedia*, 16 (3), octobre 2007.
<https://aburn2012.files.wordpress.com/2014/04/buckingham-burn-game-literacy.pdf>
- BURN A. (2010). Rules of Grammar, Rules of Play: Games, Literacy, Literature. Dans LOCKE T. (ed.), *Beyond the grammar wars: A resource for teachers and students on developing language knowledge in the English/literacy classroom*. London: Routledge.
<https://aburn2012.files.wordpress.com/2014/04/burn-2009-rules-of-grammar-rules-of-play.pdf>

- BURN A. (2016). Jeux, films et éducation aux médias: cadres d'analyse multimodale. Dans KNOBEL M. & LANKSHEAR C. (eds), *Researching New Literacies: Design, Theory, and Data in Sociocultural Investigation*. New York: Peter Lang.
- FLOWERS N. (ed.) (1998). Les Droits de l'homme ici et maintenant. Fêter la Déclaration universelle des Droits de l'homme. Minneapolis: Human Rights Educators' Network, Amnesty International USA. Human Rights Resource Center.
<http://hrlibrary.umn.edu/edumat/hreduseries/hereandnow/Part-2/default.htm>
- ORAM B. & NEWMAN J. (2006). Enseigner les jeux vidéo. Londres: British Film Institute.
- PROPP V. (1928-1968). Morphologie du conte folklorique. Austin: Université du Texas, 1996.

Participants

Groupe cible: Élèves du secondaire (âgés de 13 à 18 ans)

Nombre idéal d'étudiants: environ 20

Objectifs

Cadre MIEF 1

Comprendre et Analyser + Reconnaître et Décentrer

- Interroger la manière dont les médias représentent (mal) des groupes sociaux spécifiques par des messages inexacts et/ou offensants, par exemple en termes de genre, d'appartenance religieuse et d'appartenance ethnique
- Comprendre comment les producteurs de médias ciblent les publics et s'adressent à eux
- Développer une prise de conscience de la manière dont les diverses utilisations des médias peuvent refléter les différences sociales (âge, sexe, classe sociale) mais également les goûts, les styles de vie et les priorités de chacun, y compris un sens positif de sa propre culture et identité sociale

Cadre MIEF 2

Comprendre et Analyser + Dialogue et Engager

- Reconnaître vos intentions (multiples) et être explicite à leur sujet, au public cible et à son impact tout en pouvant expliquer et justifier votre approche communicative

Cadre MIEF 3

Créer et réfléchir + Reconnaître et décentrer

- Réfléchir pour l'identification et l'explication de vos réponses ou interprétations, et sur ce qui vous fait réagir de cette façon
- Comprendre l'importance de l'éthique des médias, de l'information et de la communication et œuvrer dans ce sens
- Devenir plus confiant dans la façon d'aborder les relations entre les textes / pratiques des médias et les questions de tolérance, d'équité et de justice sociale
- Communiquer des opinions et respecter celles des autres, prendre en compte une pluralité de points de vue et être ouvert à la critique
- Sensibiliser sur votre responsabilité personnelle dans le soutien du processus de développement de la communauté dans une société multiculturelle

Cadre MIEF 4

Création & Réflexion + Dialogue & Engagement

- Développer votre intervention sociale et civique par des pratiques de production médiatique collaboratives
- Agir dans la sphère publique pour discuter et identifier librement les problèmes de société et influencer l'action politique

Organisation

Durée

Total heures pour le parcours pédagogique = 12 heures

Planification

6 leçons de 2 heures chacune

Outils techniques

- Connexion Internet (Wi-Fi)
- 4-5 ordinateurs personnels (ou tablettes)
- 1 vidéoprojecteur (ou tableau blanc interactif ou grand écran)

Résumé du parcours pédagogique

Structure

Unité 1 - Migrants et violence dans les représentations de jeux vidéo

- Introduction** Présentation de deux jeux vidéo représentant les migrants et les actions violentes de différentes manières (20 min)
- Activité** Analyse des deux jeux vidéo, en particulier du point de vue de la représentation des migrants et du point de vue sur la migration et la violence (1 h)
- Conclusion** Évaluation de l'analyse formative par les pairs suivie d'une discussion sur d'éventuelles représentations alternatives des migrants dans les médias (40 min)

Unité 2 - Le langage de la violence dans les films

- Introduction** Séance de réflexion et enseignement direct sur les fonctions émotionnelles et narratives de la violence dans les films (30 min)
- Activité** Analyse de bandes-annonces de films mettant en scène la violence de manières différentes et présentation des analyses des étudiants (1 h 10 min)
- Conclusion** Présentation des analyses des élèves et discussion sur la mise en scène de la violence comme moyen de résoudre le problème de la violence et de promouvoir le respect mutuel entre pairs (20 min)

Unité 3 - La grammaire des jeux vidéo

- Introduction** Séance de réflexion et présentation des caractéristiques principales d'un jeu vidéo (20 min)
- Activité** Analyse détaillée de deux jeux vidéo (1h 20min)
- Conclusion** Présentation de l'analyse des jeux vidéo (20 min)

Unité 4 - Le gameplay des Droits de l'homme

- Introduction** Remue-méninges sur les Droits de l'homme et introduction à ceux-ci (20 min)
- Activité** Créations de récits de jeu, le jeu se base sur des situations réelles dans lesquelles certains Droits de l'homme sont violés. (1h 20min)
- Conclusion** Présentation des récits et des gameplay des élèves, débat sur le potentiel et les limites de promotion des droits humains (30 min)

Unité 5 - Conception d'un jeu vidéo sur une lutte pour l'égalité des droits (I)

- Introduction** Présentation des idées de jeu vidéo des élèves et évaluation par les pairs (40 min)
- Activité** Développement des différentes composantes d'un jeu vidéo (50 min)
- Conclusion** Présentation de jeux vidéo et discussions sur le potentiel des jeux vidéo pour promouvoir les Droits de l'homme / l'égalité des droits (30 min)

Unité 6 - Conception d'un jeu vidéo autour d'une lutte pour l'égalité des droits (II)

- Introduction** Présentation d'une bande dessinée sur le déni des pleins droits de citoyenneté (et lutte pour eux) pour les personnes issues de l'immigration (15 min)
- Activité** Préparation de la représentation visuelle des jeux vidéo à l'aide de bandes dessinées et d'images collectées sur le Web (1 h 15 min)
- Conclusion** Présentation multimédia du concept de jeu vidéo suivie d'une discussion sur les forces et les faiblesses des jeux vidéo en matière de sensibilisation à l'égalité des droits dans la communauté scolaire (30 min)

Unité 1 – Migrants et violence dans les représentations de jeux vidéo

Description

Cette unité d'introduction se concentre sur les représentations de la migration et des actions violentes dans certains jeux vidéo, montrant comment ces représentations fictives peuvent affecter (ou non) la perception des jeunes joueurs sur les migrants/réfugiés et leur compréhension de la migration et de la violence. À travers l'unité, les étudiants sont invités à analyser deux représentations très différentes de la migration et à divulguer et à discuter de représentations alternatives de migrants.

Objectifs spécifiques

1. Comprendre comment les médias représentent le monde et les groupes sociaux de différentes manières
2. Renforcer la réflexion dans l'identification et l'explication des réponses aux représentations médiatiques de la migration et de la violence
3. Discuter plus en profondeur des relations entre les pratiques des médias et les problèmes de violence

Évaluation

Évaluation formative (c.-à-d. commentaires fournis au cours du processus)

Assistance technique

- Connexion Internet (Wi-Fi)
- 4-5 ordinateurs personnels (ou tablettes)
- 1 vidéoprojecteur (ou tableau blanc interactif ou grand écran)

Séquence n° 1

Introduction

Durée

20 min

Méthodes pédagogiques

- Enseignement direct (ex.: un enseignant donne une conférence pour présenter les concepts clés)
- Étude de cas (ex.: étudiants impliqués dans l'analyse de cas)

Instructions

L'enseignant présente deux jeux vidéo très différents représentant respectivement l'expérience de certains réfugiés et l'histoire d'un immigrant illégal. Le premier est un jeu vidéo éducatif intitulé « Against All Odds » et produit par le UNHCR (Agence des Nations unies pour les Réfugiés). Le deuxième jeu vidéo, *Grand Theft Auto IV*, est un jeu d'action-aventure développé par Rockstar North, une grande entreprise du secteur du divertissement.

Ressources éducatives

- Site du jeu vidéo *Against All Odds*: www.playagainstallodds.ca/
- Site du jeu vidéo *Grand Theft Auto IV*: www.rockstargames.com/IV/

Séquence n° 2

Activité

Durée

1 h

Méthodes pédagogiques

Travail de groupe (par exemple: des étudiants travaillant en petits groupes pour poursuivre un objectif commun)

Instructions

L'enseignant organise la classe en groupes de quatre ou cinq élèves, il fournit aux élèves le document sur les jeux vidéo et explique comment utiliser la fiche de travail pour l'analyse des jeux vidéo. Par équipe, les étudiants effectuent une analyse comparative entre les deux jeux vidéo en se concentrant particulièrement sur la manière dont les jeux vidéo représentent des groupes sociaux spécifiques (migrants et réfugiés) de différentes manières, ainsi que sur les questions de la migration et de la violence. Afin de répondre à la question de la fiche de travail sur l'analyse, les élèves lisent la version imprimée du jeu vidéo, jouent en ligne à *Against All Odds* et regardent un court trailer de *Grand Theft Auto IV*.

Ressources éducatives

- Remise des jeux vidéo (annexe 1.1)
- Fiche de travail pour l'analyse des jeux vidéo (Annexe 1.2)
- Bande-annonce de *Grand Theft Auto IV*: www.youtube.com/watch?v=Fh2egiqQY8A

Séquence n° 3

Conclusion

Durée

40 min

Méthodes pédagogiques

Discussion (ex.: étudiants engagés dans un débat ouvert sur un certain sujet)

Instructions

À la fin de l'analyse comparative, chaque groupe rend compte de ses réponses écrites sur une fiche de travail commune à l'ensemble de la classe, par exemple via un tableau blanc interactif. L'enseignant invite ensuite les élèves à commenter et à approfondir certaines réponses. L'enseignant anime une discussion plénière au cours de laquelle il est demandé à l'ensemble de la classe de citer quelques exemples d'histoires tirés des médias, de leur vie quotidienne ou de leur entourage où des migrants (réfugiés ou immigrants clandestins) ne jouent pas nécessairement le rôle de victimes ou de criminels.

Unité 2 - Le langage de la violence dans les films

Description

Cette unité aborde la question de la violence dans une perspective narrative appliquée à la narration cinématographique. Cela implique de considérer la violence comme un outil linguistique (ou un dispositif narratif) qui peut avoir différentes fonctions dans un scénario. La leçon commence par un exercice permettant aux étudiants de se familiariser avec la description systématique du langage audiovisuel et l'interprétation des fonctions narratives de la violence. L'unité se poursuit par une analyse détaillée du langage visuel, audio et verbal utilisé dans les bandes-annonces de films « violents » et montre comment la combinaison de ces langages contribue à la mise en scène de la violence de différentes manières. La leçon se termine par un débat au cours duquel les élèves sont invités à réfléchir, à l'aide d'exemples concrets, sur les potentiels et les limites du cinéma pour aborder le problème de la violence.

Objectifs spécifiques

1. Comprendre la violence fictive en tant que mécanisme narratif pouvant remplir différentes fonctions dans l'histoire et susciter différentes émotions chez le public
2. Acquérir un métalangage plus détaillé pour décrire les récits audiovisuels
3. Discuter plus en profondeur du rapport entre la mise en scène de la violence dans les films et les problèmes d'équité et de respect mutuel, en particulier entre pairs

Évaluation

Évaluation formative (c.-à-d. commentaires fournis au cours du processus)

Assistance technique

- Connexion Internet (Wi-Fi)
- 4-5 ordinateurs personnels (ou tablettes ou smartphones)
- 1 vidéoprojecteur (ou tableau blanc interactif ou grand écran)

Séquence n° 1

Introduction

Durée

30 min

Méthodes pédagogiques

- Enseignement direct (ex.: un enseignant donne une conférence pour présenter les concepts clés)
- Modélisation (ex.: technique de réflexion à voix haute basée sur l'enseignant façonnant un raisonnement conceptuel)

Instructions

L'enseignant fait écouter aux élèves l'audio de la bande-annonce du film *Reign of Assassins*. Il/elle demande ensuite aux étudiants de deviner le genre du film et les sensations que le son suscite. L'enseignant montre ensuite la bande-annonce complète (avec son et images) et demande aux élèves d'expliquer comment les images (langage visuel) et les mots (langage verbal) représentent les actions violentes, ainsi que le rôle joué par la violence dans l'histoire et les émotions suscitées par la bande-annonce. Ici, l'enseignant intègre les réponses des élèves à des observations plus détaillées sur le langage audiovisuel (plans, choix des mots, style de montage, effets spéciaux, etc.) et sur ses fonctions narratives.

Ressources éducatives

- Bande-annonce de *Reign of Assassins*: www.youtube.com/watch?v=0N2K8M0lmdA
- Questions pour le débat sur la bande-annonce (Annexe 2.1)

Séquence n° 2

Activité

Durée

1 h 10 min

Méthodes pédagogiques

Travail de groupe (ex.: des étudiants travaillent en petits groupes pour poursuivre un objectif commun)

Instructions

L'enseignant divise la classe en quatre groupes (4 à 5 étudiants dans chaque groupe) et attribue une bande-annonce différente à analyser à chacun. Au cours de l'activité de groupe, les élèves décrivent et expliquent, à l'aide d'une feuille de travail, comment le langage visuel, audio et verbal combinent la violence de différentes manières: quel rôle joue la violence dans l'histoire (ex.: dramatique, comique, héroïque, etc.)? Quelles émotions suscitent ces récits? À la fin de leur travail en groupe, les élèves présentent les résultats de leur analyse. Chaque groupe montre à son tour la bande-annonce analysée à ses camarades de classe, puis la commente.

Ressources éducatives

- Bande-annonce de *Scary Movie 3*: www.youtube.com/watch?v=zxFt3KQhkQA
- Trailer de *Né le 4 juillet*: www.youtube.com/watch?v=t8NR6n1nRMI
- Bande-annonce de *Blues Brothers*: www.youtube.com/watch?v=CMenjc7gQsM
- Bande-annonce de *Fight Club*: www.youtube.com/watch?v=LrWAKK9Myns
- Feuille de travail pour l'analyse de films (Annexe 2.2)

Séquence n° 3

Conclusion

Durée

20 min

Méthodes pédagogiques

Discussion (ex.: étudiants engagés dans un débat ouvert sur un certain sujet)

Instructions

L'enseignant invite les élèves à participer à un débat en répondant aux questions suivantes:

1. Parmi les bandes-annonces vues aujourd'hui, lesquelles célèbrent ou condamnent la violence?
2. Connaissez-vous un film ou une série télévisée dramatique (ou même comique) qui vous a fait réfléchir sur la question de la violence? Proposeriez-vous à vos camarades de classe de le voir ensemble à l'école? Pourquoi?

Unité 3 - La grammaire des jeux vidéo

Description

Cette unité vise à fournir aux étudiants des compétences de base en analyse et en interprétation leur permettant de comprendre et d'expliquer comment les jeux vidéo sont conçus pour engager le joueur à travers une grammaire spécifique. Cela commence par un brainstorming où les étudiants sont invités à identifier les différences et les similitudes entre un film et un jeu vidéo. Cette discussion est suivie d'une présentation des principales caractéristiques d'un jeu vidéo. L'activité principale consiste en l'analyse de deux jeux vidéo par des élèves en petits groupes. L'unité se termine par les présentations des élèves et la discussion de leurs analyses.

Objectifs spécifiques

1. Reconnaître et comprendre les principales caractéristiques d'un jeu vidéo
2. Passer de la description à l'analyse et à l'explication des fonctions narratives et interactives des jeux vidéo

Évaluation

Évaluation formative (c.-à-d. commentaires fournis au cours du processus)

Assistance technique

- Connexion Internet (Wi-Fi)
- 4-5 ordinateurs personnels (ou tablettes)
- 1 vidéoprojecteur (ou tableau blanc interactif ou grand écran)

Séquence n° 1

Introduction

Durée

20 min

Méthodes pédagogiques

- Brainstorming (ex.: étudiants engagés dans un processus de génération d'idées)
- Modélisation (ex.: technique de réflexion à voix haute basée sur l'enseignant façonnant un raisonnement conceptuel)

Instructions

L'enseignant entame une conversation avec les élèves en leur demandant: quelles sont les différences et les similitudes entre les films et les jeux vidéo?

Après le brainstorming, l'enseignant présente brièvement les principales caractéristiques du jeu vidéo *Prince of Persia*. Il commence par une comparaison entre le film et le jeu vidéo *Prince of Persia* afin de présenter le gameplay comme caractéristique distinctive du jeu vidéo ainsi que la différence entre histoire de jeu et gameplay. Il poursuit en décrivant d'autres composants de base d'un jeu vidéo tels que le monde du jeu, le ou les personnages principaux, leurs ennemis et l'interface.

Ressources éducatives

- Présentation PowerPoint sur un exemple de jeu vidéo (lisez la section « Concepts clés » pour créer la présentation en mettant l'accent sur les principales caractéristiques d'un jeu vidéo)
- Exemple de présentation sur le jeu vidéo *Prince of Persia* (Annexe 3.1)

Séquence n° 2

Activité

Durée

1 h 20 min

Méthodes pédagogiques

- Travail de groupe (ex.: étudiants travaillent en petits groupes pour poursuivre un objectif commun)
- Étude de cas (ex.: étudiants impliqués dans l'analyse de cas)

Instructions

L'enseignant divise les élèves en 10 petits groupes (2 ou 3 membres par groupe) analysant deux jeux vidéo différents. Cinq groupes coopèrent pour l'analyse d'un jeu vidéo (*Goodbye Deponia*) et cinq groupes analysent un autre jeu (à savoir *Dead Synchronicity*). Bien sûr, l'enseignant et/ou les élèves peuvent choisir des jeux vidéo différents plutôt que ceux que nous venons de mentionner. Ensuite, les deux équipes (composées de 5 petits groupes chacune) travaillent en parallèle selon la méthode coopérative suivante.

Dans chaque équipe, un petit groupe nommé « groupe de présentation » collecte des contenus spécifiques (observations, captures d'écran, pistes audio, etc.) aux 3 autres petits groupes puis prépare une présentation multimédia sous PowerPoint (ou un autre logiciel de son choix). En ce qui concerne les 3 autres petits groupes, l'un d'entre eux, le « groupe de jeu », joue au jeu vidéo pour décrire et réfléchir sur le mode de jeu et l'expérience de jeu. Par ailleurs, un deuxième petit groupe (« groupe audio ») recherche des informations en ligne sur la bande-son du jeu vidéo. De plus, ce groupe regarde le « groupe de jeu » qui joue afin de comprendre la conception sonore globale du jeu vidéo. Le troisième groupe (« groupe graphique ») recherche des images en ligne liées aux deux jeux vidéo (c'est-à-dire des images des personnages du jeu). Enfin, un quatrième groupe (« groupe narratif ») se concentre sur la description de l'histoire et des personnages du jeu vidéo. L'enseignant fournit aux petits groupes des questions visant à orienter leurs analyses (voir annexe 3.2). En outre, l'enseignant aide les deux « groupes de présentation » à collecter des contenus de leurs camarades de classe ainsi qu'à élaborer leurs présentations.

Ressources éducatives

- Jeu vidéo *Goodbye Deponia*:
https://store.steampowered.com/app/241910/Goodbye_Deponia/
- Jeu vidéo *Dead Synchronicity*:
https://store.steampowered.com/app/339190/Dead_Synchronicity_Tomorrow_Comes_Today/
- Annexe 3.2: Questions pour guider l'analyse

Séquence n° 3

Conclusion

Durée

20 min.

Méthodes pédagogiques

- Discussion (ex.: étudiants engagés dans un débat ouvert sur un certain sujet)
- Travail de groupe (ex.: étudiants travaillent en petits groupes pour poursuivre un objectif commun)

Instructions

Une fois la collecte des matériaux et la finalisation de la présentation PowerPoint terminées, chaque « groupe de présentation » présente son analyse à ses camarades de classe. Après chaque présentation, tous les étudiants discutent de la manière dont la présentation pourrait être améliorée

Unité 4 - Le gameplay des Droits de l'homme

Description

L'unité vise à familiariser les étudiants aux Droits de l'homme et à promouvoir une compréhension critique de l'égalité des droits dans leur propre contexte social. Cela commence par un brainstorming sur la définition des Droits de l'homme, leurs objectifs et leurs bénéficiaires. L'unité continue avec des exercices basiques de production de jeux vidéo, à savoir l'invention d'un jeu inspiré de deux situations de reportage où les Droits de l'homme sont violés. Elle se termine par le visionnage d'une courte vidéo sur les Droits de l'homme et la discussion et la redéfinition des réponses des élèves fournies au début de l'unité.

Objectifs spécifiques

1. Comprendre le concept des Droits de l'homme
2. Comprendre quand les Droits de l'homme sont violés, attaqués ou défendus

Évaluation

- Évaluation formative (c.-à-d. commentaires fournis au cours du processus)
- Évaluation par les pairs (par exemple évaluation mutuelle entre étudiants)

Assistance technique

- Connexion Internet (Wi-Fi)
- 4-5 ordinateurs personnels (ou tablettes ou smartphones)
- 1 vidéoprojecteur (ou tableau blanc interactif ou grand écran)

Séquence n° 1

Introduction

Durée

10 min

Méthodes pédagogiques

Brainstorming (ex.: étudiants engagés dans un processus de génération d'idées)

Instructions

L'enseignant invite les élèves à répondre aux questions suivantes par paires: que sont les Droits de l'homme? Quel est le but des Droits de l'homme dans la société contemporaine? Qui bénéficie des Droits de l'homme? Deux par deux, les élèves notent leurs réponses sur les trois colonnes de la feuille de travail (annexe 4.1) puis les rassemblent sur une seule feuille de travail numérique.

Ressources éducatives

Feuille de travail pour la collecte des réponses des élèves (annexe 4.1)

Séquence n° 2

Activité

Durée

1 h 20 min

Méthodes pédagogiques

Travail de groupe (ex.: étudiants travaillent en petits groupes pour poursuivre un objectif commun)

Instructions

L'enseignant invite les élèves à travailler à deux comme s'ils étaient les créateurs d'un jeu vidéo. Plus précisément, les élèves sont invités à rédiger le récit et le gameplay d'un jeu vidéo en s'inspirant de situations réelles dans lesquelles les Droits de l'homme sont violés ou attaqués. En bref, l'histoire du jeu est un « récit de fond » de jeu vidéo et indique un ordre d'événements tandis que le gameplay est la manière spécifique dont les joueurs interagissent avec un jeu. L'enseignant fait circuler deux informations d'actualité et les élèves choisissent les actualités qui seront transformées en un possible jeu vidéo. En bref, la première actualité raconte un épisode dans lequel des étudiants non européens sont rejetés à la frontière britannique et ne sont donc pas autorisés à continuer un voyage scolaire avec leurs camarades de classe. La deuxième actualité narre le refus de repas à un groupe d'enfants parce que leurs parents ne pouvaient pas payer ces repas. Les élèves peuvent également travailler sur une autre actualité ou un autre épisode de leur connaissance où les Droits de l'homme sont violés ou attaqués.

Ressources éducatives

- Actualité 1
www.meltingpot.org/Extracomunitari-E-Londra-li-rimanda-in-Italia.html#.WwBCplXZj89
- Actualité 2
www.repubblica.it/scuola/2010/04/08/news/niente_mensa_ai_figli_di_chi_non_paga_la_retta-3188930/

Séquence n° 3

Conclusion

Durée

30 min

Méthodes pédagogiques

- Modélisation (ex.: technique de réflexion à voix haute basée sur l'enseignant façonnant un raisonnement conceptuel)
- Discussion (ex.: étudiants engagés dans un débat ouvert sur un certain sujet)

Instructions

L'enseignant présente une courte vidéo d'Amnesty International sur les Droits de l'homme. Ensuite il invite les étudiants à relire leurs réponses initiales sur les Droits de l'homme. Les réponses sont affichées sur le tableau interactif. Il leur demande s'ils répondraient de la même manière à présent et, si ce n'est pas le cas, comment ils répondraient à ce stade.

Ressources éducatives

Vidéo d'Amnesty International sur les droits humains:
<https://www.youtube.com/watch?v=eNotd5Q6yxM>

Unité 5 - Conception d'un jeu vidéo sur une lutte pour l'égalité des droits (I)

Description

Dans cette unité, les étudiants continuent à concevoir leurs jeux vidéo sur la lutte pour l'égalité des droits en s'inspirant de deux actualités sur la violation des Droits de l'homme/égalité des droits. Dans un premier temps, les élèves présentent leurs idées sur le jeu vidéo de l'unité précédente, puis ils votent pour quatre histoires qui seront développées. Dans un second temps, quatre équipes d'élèves travaillent à la conception des quatre jeux vidéo. Enfin, ils débattent de comment et pourquoi jouer à leur jeu vidéo peut (ou non) promouvoir la tolérance, l'équité et la justice sociale parmi leurs pairs.

Objectifs spécifiques

1. Comprendre la grammaire des jeux vidéo à travers leur conception/création
2. Développer la capacité d'analyse critique des jeux vidéo et des épisodes de violation des Droits de l'homme/de l'égalité des droits
3. Développer des compétences créatives dans le domaine de la production de jeux vidéo

Évaluation

- Évaluation formative (c.-à-d. commentaires fournis au cours du processus)
- Auto-évaluation (ex.: les étudiants évaluent eux-mêmes leurs produits)
- Évaluation par les pairs (ex.: évaluation mutuelle entre étudiants)

Assistance technique

- Connexion Internet (Wi-Fi)
- 4-5 ordinateurs personnels (ou tablettes ou smartphones)
- 1 vidéoprojecteur (ou tableau blanc interactif ou grand écran)

Séquence n° 1

Introduction

Durée

40 min

Méthodes pédagogiques

Travail sur projet (ex.: étudiants travaillent en petits groupes pour développer un projet)

Instructions

L'enseignant fait observer que les deux actualités proposées dans la précédente unité illustrent comment, à certaines occasions, les Droits de l'homme sont violés même dans des sociétés démocratiques. En effet, parfois, certains groupes sociaux font l'objet de discrimination et/ou ne bénéficient pas de droits égaux, par exemple en raison de leur statut national et/ou économique. Ensuite, l'enseignant invite les élèves à présenter leurs idées de jeu vidéo à leurs camarades de classe. Chaque couple d'élèves ayant collaboré lors de la leçon précédente sur l'idée du jeu précise:

- a. Quel article de presse les a inspirés?
- b. Quelle est l'histoire du jeu?
- c. Quel(s) personnage(s) de l'histoire le ou les joueurs peuvent choisir?
- d. Quel est le but du jeu?

Ressources éducatives

Grille d'évaluation (annexe 5.1)

Séquence n° 2

Introduction

Durée

50 min

Méthodes pédagogiques

Travail sur projet (ex.: étudiants travaillent en petits groupes pour développer un projet)

Instructions

L'enseignant divise la classe en 4 groupes (4 à 5 étudiants) chargés de développer l'idée de jeu vidéo sélectionnée. Dans chaque groupe, les élèves développent leur idée en définissant les principaux aspects du jeu vidéo, par exemple les caractéristiques du ou des protagonistes que le ou les joueurs peuvent choisir et la séquence d'actions effectuée par le ou les personnages principaux, ainsi que les défis rencontrés pendant le jeu. Afin d'aider les élèves à définir ces aspects, l'enseignant leur fournit un modèle dédié à la conception de jeux vidéo. En outre, l'enseignant aide les élèves en réagissant en continu sur le développement du jeu vidéo.

Ressources éducatives

Modèle de conception de jeu vidéo (annexe 5.2)

Séquence n° 3

Conclusion

Durée

30 min

Méthodes pédagogiques

- Travail sur projet (ex.: étudiants travaillent en petits groupes pour développer un projet)
- Discussion (ex.: étudiants engagés dans un débat ouvert sur un certain sujet)

Instructions

Chaque groupe présente brièvement comment ils ont développé leur idée du jeu vidéo. Après chaque présentation, l'enseignant invite les élèves à débattre de si et comment les jeux vidéo qu'ils envisagent pourraient (implicitement ou explicitement) promouvoir ou non les valeurs des Droits de l'homme/de l'égalité des droits parmi leurs pairs (ex.: leurs camarades de classe).

Unité 6 - Conception d'un jeu vidéo autour d'une lutte pour l'égalité des droits (II)

Description

Cette unité se concentre sur le développement ultérieur des jeux vidéo, en particulier de leur esthétique. Au départ, les élèves lisent une bande dessinée sur le déni des droits à la citoyenneté et la lutte pour ceux-ci. Ensuite, les élèves coopèrent pour collecter des contenus Web et créer une présentation multimédia finale de leur jeu vidéo. L'unité se termine par la présentation multimédia des jeux vidéo par les élèves et par une discussion finale sur le lien entre leurs jeux vidéo et la promotion des Droits de l'homme/ de l'égalité dans la communauté scolaire.

Objectifs spécifiques

1. Comprendre la grammaire du jeu vidéo à travers sa création
2. Apprendre à coopérer pour créer et présenter des productions médiatiques originales
3. Permettre une réflexion critique sur les messages (sous-jacents) des médias sur l'égalité des droits

Évaluation

Évaluation formative (c.-à-d. commentaires fournis au cours du processus)

Assistance technique

- Connexion Internet (Wi-Fi)
- 4-5 ordinateurs personnels (ou tablettes ou smartphones)
- 1 vidéoprojecteur (ou tableau blanc interactif ou grand écran)

Séquence n° 1

Introduction

Durée

15 min

Méthodes pédagogiques

Enseignement direct (ex.: un enseignant donne une conférence pour présenter les concepts clés)

Instructions

L'enseignant invite les élèves à regarder une vidéo sur le déni des droits à la citoyenneté des personnes d'origine étrangère, sans papiers et sur la lutte pour ces droits. Ensuite l'enseignant fait remarquer comment les auteurs de cet exemple ont réussi à transférer des situations de la vie réelle vers un récit vidéo présentant le déni de l'égalité des droits.

Ressources éducatives

Vidéo de l'association du Ciré sur les sans-papiers (*La Caravane des sans-papiers*): www.youtube.com/watch?v=ZbazU9cRI10

Séquence n° 2

Activité

Durée

1 h 15 min

Méthodes pédagogiques

Travail sur projet (ex.: étudiants travaillant en petits groupes pour développer un projet)

Instructions

Les quatre mêmes équipes d'étudiants (4 à 5 étudiants dans chaque groupe) travaillent sur la représentation visuelle de leur jeu vidéo. Dans chaque groupe, plusieurs élèves dessinent des bandes dessinées représentant les phases principales (ou niveaux) des jeux vidéo tandis que l'enseignant invite les élèves à utiliser un modèle pour dessiner des bandes dessinées. Deux (ou trois) étudiants se concentrent plutôt sur les représentations visuelles du monde du jeu en recherchant en ligne des images et/ou des clips vidéo illustrant des scénarios inspirants (par ex. paysages, vues de rue, sites) pour le jeu vidéo. En outre, ce dernier petit groupe rassemble des images et des bandes dessinées dans un fichier PowerPoint (ou dans un patchwork numérique). Elles seront utilisées pour présenter l'esthétique de leur jeu vidéo à leurs camarades de classe (ou camarades d'école).

Ressources éducatives

- Modèle de bande dessinée: www.printablepaper.net/category/comics
- Modèle pour le tableau patchwork numérique: spark.adobe.com/make/mood-board-maker/
Un patchwork est un collage ou une composition d'images, de visuels et d'autres objets créés à des fins de conception ou de présentation.

Séquence n° 3

Conclusion

Durée

30 min

Méthodes pédagogiques

- Travail sur projet (ex.: étudiants travaillent en petits groupes pour développer un projet)
- Discussion (ex.: étudiants engagés dans un débat ouvert sur un certain sujet)

Instructions

Chaque équipe montre et présente son patchwork (ou PowerPoint) incluant les bandes dessinées et les images collectées. Après chaque présentation, l'enseignant invite l'élève à identifier les forces et les faiblesses possibles de ce jeu vidéo en regard de la sensibilisation de la communauté scolaire à l'égalité des droits.

Against All Odds

Against All Odds est un jeu basé sur Internet qui permet aux joueurs de se mettre dans la peau d'un réfugié. Dans le premier module de jeu, le joueur est soumis à un interrogatoire et à la persécution et doit sortir de la ville et du pays en traversant une frontière. Un deuxième module explique au joueur le processus de demande d'asile, et un dernier module traite des problèmes d'intégration rencontrés par les réfugiés. Plus d'informations sur le jeu vidéo sont disponibles sur le site officiel: www.playagainstallodds.ca/

Grand Theft Auto IV

Dans *Grand Theft Auto IV*, le joueur joue le rôle de Niko Bellic, un immigrant d'Europe de l'Est au passé sinistre. Niko se rend à Liberty City pour échapper à un dangereux chef de la mafia russe qui vivait dans l'Adriatique. Séduit par les promesses de vie meilleure de son cousin Roman, Niko s'installe à Liberty City aux États-Unis. En arrivant à Liberty City, Niko se rend compte que Roman l'a trompé en lui disant qu'il avait fait fortune au pays des opportunités. En effet, Roman est le propriétaire d'une compagnie de taxi privée qui ne fonctionne pas très bien et qui est fortement endetté envers des usuriers albanais et la mafia russe. Niko aidera donc Roman à se débarrasser de ses dettes envers le monde souterrain en éliminant les usuriers albanais et en commençant à pratiquer l'extorsion pour le compte de Vlad Glebov, un important représentant de la mafia russe à qui Roman doit beaucoup d'argent. Roman présentera également Niko à son ami: Little Jacob, un Afro-Américain dealer de drogue. Niko deviendra immédiatement ami avec Jacob et commencera à effectuer certaines activités criminelles pour le compte de ce dernier en éliminant sa concurrence. Plus d'informations sur le jeu vidéo sont disponibles sur le site officiel (www.rockstargames.com/IV/) et sur Wikipédia (https://fr.wikipedia.org/wiki/Grand_Theft_Auto_IV).

Questions	Réponses sur <i>Against All Odds</i>	Réponses sur <i>Grand Theft Auto IV</i>
1. Ce jeu vidéo est-il conçu pour être réaliste? Quelles sont les caractéristiques qui rendent le jeu vidéo réaliste et/ou irréaliste?	1.	1.
2. Le jeu vidéo prétend-il dire la vérité sur la migration? Comment essaie-t-il de paraître authentique?	2.	2.
3. Comment le jeu vidéo représente-t-il des groupes sociaux particuliers? Ces représentations sont-elles exactes?	3.	3.
4. Le jeu vidéo soutient-il des points de vue particuliers sur la migration et la violence? Met-il en avant des valeurs morales ou politiques?	4.	4.
5. Le jeu vidéo a-t-il une incidence sur votre vision de groupes sociaux particuliers ou de problèmes tels que la migration et la violence?	5.	5.

1. De quel genre de film s'agit-il? Par exemple, s'agit-il d'une comédie, d'un film romantique ou d'un film d'action?
2. Que suggèrent les sons et la musique de la bande-annonce sur le genre du film? De quelle manière?
3. Quelles émotions cette bande-son pourrait-elle créer chez le public?
4. Que pouvez-vous deviner d'autre du film en écoutant la bande-son de la bande-annonce?
5. Quelles scènes de violence sont représentées? Quels détails visuels ou quels mots les rendent drôles ou effrayantes?

Carte du groupe n° / : participants

.....

.....

.....

Titre du film
Genre du film	<p>Question (Q): À quel genre appartient le film (ex.: animation, aventure, comédie, etc.)?</p> <p>Réponse (A)</p> <p>.....</p> <p>.....</p>
Fonction(s) et justification de la violence dans l'intrigue	<p>Q: Quel type de violence la bande-annonce montre-t-elle (physique, matérielle, psychologique, verbale, etc.)?</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>Q: Quelles émotions et/ou réflexions le réalisateur a-t-il l'intention de générer dans le public à travers la représentation de la violence?</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>Q: Le film exprime-t-il un jugement moral précis sur la violence? Si oui, quel jugement?</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>

Message du directeur sur la violence

Quels éléments visuels, sonores et/ou verbaux de la bande-annonce permettent au réalisateur de susciter certaines émotions et/ou réflexions dans le public ?

.....

.....

.....

Comment l'intrigue du film et la direction de la bande-annonce suggèrent-elles la présence (ou l'absence) d'un jugement moral donné sur la violence ?

.....

.....

.....

Annexe Unité 3.1

Exemple de présentation sur le jeu vidéo Prince of Persia

Informations générales

Titre: Prince of Persia. Les Sables du Temps
Sortie: octobre 2003
Genre: Action, Aventure
Classement PEGI: 16 ans, violence

Classement ESRB: Ados
Développeur: Kudosoft
Éditeur: Ubisoft
Mode: solo

Game story

Le jeu suit un prince anonyme dont le père (le roi Sharaman de Perse) pille une ville du Maharadja à l'instigation de son perfide vizir (ou conseiller). Au cours de l'attaque, le Prince obtient un artefact appelé la dague du Temps, tandis que son armée capture un sablier contenant les Sables du Temps. En visite à Azad pour présenter les Sables en cadeau au souverain de la ville, le Vizir incite le Prince à libérer les Sables, transformant ainsi la population de la ville en monstres sauvages. Avec Farah, la fille du Maharadja, le prince s'efforce de réparer son erreur et de rapporter les Sables dans le sablier.

Personnages

Prince of Persia



https://vignette.wikia.nocookie.net/princeofpersia/images/8/83/The_Prince%28Sands_of_Time%29.jpg/revision/latest?cb=20120415080325&format=fr&original-path&path-prefix=en

Le prince est le plus jeune fils du roi Sharaman de Perse et un athlète et épéiste doué. Il dispose d'aptitudes athlétiques et acrobatiques exceptionnelles: il peut défier la pesanteur en sautant de mur en mur, en courant horizontalement sur des surfaces verticales, en se balançant sur des rebords étroits, en se balançant sauvagement entre des cordes ou des barres horizontales, en sautant de pilier en pilier. Le personnage du Prince diffère du protagoniste musclé typique et s'appuie davantage sur ses capacités à résoudre des énigmes et à évoluer sur des terrains dangereux. Il commence son voyage comme un jeune homme confiant, mais arrogant. En accord avec son éducation de membre d'une famille royale, le Prince refuse de se laisser faire par Farah ou les femmes en général, même s'il s'en remet à leurs connaissances pour toute situation. Le poids de sa responsabilité vis-à-vis des sables du Temps oblige le jeune Prince à mûrir et à considérer ses actions et leurs conséquences de manière plus approfondie au fur et à mesure de son voyage.

Princess Farah



https://vignette.wikia.nocookie.net/princeofpersia/images/c/c1/2003_Farah.jpg/revision/latest?cb=20110313013229&format=original&path-prefix=en

Princesse de l'Inde, Farah est la fille du Maharadja. Elle aide le prince dans ses efforts pour reconquérir les Sables du Temps après les avoir relâchés dans Azad. La belle Farah porte une tenue en deux pièces, en faisant un personnage très sensuel. Elle ne quitte jamais son arc et ses flèches. Farah est une jeune femme assez indépendante qui, malgré sa situation de princesse et de prisonnière, est capable de se défendre et de se protéger à de nombreuses reprises lorsqu'elle est séparée du Prince. Elle remet en question les actions et les choix du Prince à chacune de leur rencontre, poussant le Prince à réfléchir sur son comportement et ses motivations de vengeance.

Visir Zurvan



www.ign.com/articles/2003/11/07/prince-of-persia-the-sands-of-time-4

Antagoniste du Prince, le vizir est un mourant cherchant l'immortalité promise par les Sables du Temps. Il incite le prince à libérer les Sables du Temps, un stratagème pour lui voler la Dague du Temps. C'est un véritable manipulateur diabolique. Son apparence ressemble dans une certaine mesure à la représentation stéréotypée des Juifs dans la propagande nazie.

Game play

Le *gameplay* se résume à deux choses: l'observation et le timing. Tout d'abord, vous devez déterminer où vous essayez d'aller, ce qui est plus évident via le survol de la région, les « visions » et les marques occasionnelles dans les niveaux qui indiquent des commutateurs à actionner ou des boutons à presser. Ensuite, vous devez vous y rendre en courant le long des murs, en évitant les pièges, en sautant à travers les gouffres, etc. Le *gameplay* de *Prince of Persia* consiste principalement en trois types d'actions: la navigation (le type le plus courant et le meilleur), le combat et la résolution de puzzles.

Audio

L'acteur qui joue la voix du prince crée une personnalité à la fois sympathique et audacieuse pour le personnage, le pendant parfait à la froide détermination de Farah. Les chamailleries entre les deux personnages peuvent être très amusantes. Les sons ambiants, du pas du prince sur diverses surfaces au vent du dehors, sont très réalistes. La bande-son combine des sons et des instruments traditionnels du Moyen-Orient avec une touche hard rock et des chants de chœur.

Annexe Unité 3.2

Questions pour un groupe de travail

Groupe audio

- Y a-t-il de la musique dans le jeu vidéo? Si oui, quels genres de musique ont été utilisés? Quel genre d'atmosphère la musique crée-t-elle?
- Quels types d'effets sonores y a-t-il? Comment les effets sonores changent-ils en fonction d'actions ou de personnages spécifiques? Comment les effets sonores affectent-ils la manière de représenter le « conflit »?
- Comment le son affecte-t-il le joueur? Comment le son affecte-t-il son humeur?

Groupe game play

- Que voit le joueur au début du jeu?
- Quel est l'objectif du jeu?
- Quels sont les défis rencontrés par les joueurs et les méthodes par lesquelles ils peuvent les surmonter?
- Comment fonctionne le système de progression/récompense? Comment le joueur grandit-il à mesure que les défis augmentent?
- Quelle est la condition de victoire pour le joueur?
- Que peut voir le joueur à l'écran (score, niveau d'énergie, objets collectés, armes disponibles)?

Groupe graphique

Caractères

- Qui sont les personnages du jeu vidéo? Ont-ils une psychologie définie?
- Comment le protagoniste et son antagoniste sont-ils représentés? Comment se déplacent-ils?
- Les personnages du jeu vidéo vous rappellent-ils d'autres personnages?

Univers du jeu

- Où le jeu se déroule-t-il? Le jeu comprend-il des paramètres différents?
- À quoi ressemble le monde du jeu? Ressemble-t-il à d'autres décors (ex.: des films ou des dessins animés)?
- À quoi ressemble le design graphique du jeu vidéo (ex.: 2D, 3D, réaliste, dessin animé...)?
- Quelle est l'histoire de fond du jeu vidéo? Est-elle simple ou complexe? Est-elle réaliste?
- L'histoire s'inspire-t-elle de films, de romans, d'émissions de télévision, d'événements historiques, de nouvelles ou d'autres médias spécifiques?
- Quelles sont les compétences principales du protagoniste? Quel est son rôle dans le monde du jeu?

Groupe narratif

Que sont les Droits de l'homme?

Réponse

.....

Réponse 2

.....

Quels sont les objectifs des Droits de l'homme dans la société contemporaine?

Réponse

.....

Réponse 2

.....

Qui bénéficie des Droits de l'homme?

Réponse

.....

Réponse 2

.....

Evaluation Rubric

Authors

.....

Critères d'évaluation	Score (1 – 10)
Complétude / définition	
Originalité	
Adaptabilité au jeu vidéo	
Promotion des Droits de l'homme	
Total	

Titre

.....
.....

Genre

.....
.....

Age des joueurs

.....
.....

Mode de jeu

Spécifie si le jeu vidéo a un ou plusieurs joueurs

.....
.....

Synopsis de l'histoire

Dans le jeu vidéo, résumez brièvement comment l'histoire commence, comment elle évolue et comment elle se termine

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Objectif/s du jeu

Indiquer le but principal du jeu et expliquer ce que le ou les joueurs doivent faire pour le réaliser

.....

.....

.....

.....

Le/les protagoniste/s

Décrivez le protagoniste (ou les protagonistes) du jeu vidéo en précisant :

- Prénom
- Apparence
- Caractère (ou personnalité)
- Motivations qui le poussent à agir
- Compétences particulières (ou pouvoirs)

.....

.....

.....

.....

.....

Le/les co-protagoniste/s

Décrivez le protagoniste (ou les protagonistes) du jeu vidéo en précisant :

- Prénom
- Apparence
- Caractère (ou personnalité)
- Motivations qui le poussent à agir
- Compétences particulières (ou pouvoirs)

.....

.....

.....

.....

.....

L'antagoniste/s

Décrivez l'antagoniste (ou les antagonistes) du jeu vidéo en précisant :

- Prénom
- Apparence
- Caractère (ou personnalité)
- Motivations qui le poussent à agir
- Compétences particulières (ou pouvoirs)

.....

.....

.....

.....

.....

Séquence d'actions, obstacles / défis et méthodes pour les surmonter

Liste des actions principales du protagoniste, des obstacles rencontrés pour atteindre son objectif et de la manière dont il peut les surmonter

.....

.....

.....

.....

.....