

PLAN DE LEÇON

VERBES DANS LES JEUX VIDÉO

Cette leçon fait partie de *Utiliser, comprendre et mobiliser : Un cadre de littératie média numérique pour les écoles canadiennes* : <http://habilomedias.ca/ressources-p%C3%A9dagogiques/cadre-de-litt%C3%A9ratie-num%C3%A9rique>.



ANNÉES SCOLAIRE : 4^e à 6^e années

A PROPOS DE L'AUTEUR: HabiloMédias

Aperçu

Dans cette leçon, les élèves apprendront que les jeux vidéo sont différents des autres médias parce qu'ils sont interactifs et permettent aux joueurs de poser des actions et de faire des choix. Ils exploreront ensuite l'idée des possibilités et des valeurs par défaut en examinant les actions (verbes) des jeux vidéo que différents jeux permettent de faire. Ils examinent les raisons commerciales, techniques et de genre pour lesquelles certaines actions sont plus souvent possibles que d'autres et créent ensuite un design simple pour un jeu vidéo dans lequel les joueurs sont capables de faire une plus grande variété d'actions.

Résultats d'apprentissage

Savoir : Les élèves acquerront les connaissances essentielles suivantes :

- lire les médias;
- créer et remixer.

Comprendre : Les élèves apprendront les grandes idées et les concepts clés suivants :

- les médias sont des constructions;
- les médias ont des implications sociales et politiques;
- chaque média a une forme artistique unique;
- notre expérience des médias numériques est façonnée par les outils dont nous nous servons;

Faire : Les élèves *utiliseront* des outils pour créer une œuvre médiatique, *comprendront* comment le choix des créateurs de médias et les normes de l'industrie influencent la manière dont les œuvres sont créées et vécues, et *s'engageront* dans les questions de représentation dans les actualités.

Préparation et matériel

Photocopiez les documents suivants :

- *Verbes dans les jeux vidéo;*
- *Variantes.*

Procédure

QUE SONT LES JEUX VIDÉO?

Commencez par demander aux élèves combien d'entre eux jouent à des jeux vidéo. (Veillez à définir les termes « jeux vidéo » au sens large, de manière à ce qu'ils englobent les mondes virtuels et les jeux occasionnels de courte durée et les applications qui peuvent être jouées sur un téléphone intelligent.) Demandez aux élèves de citer quelques-uns des jeux vidéo auxquels ils jouent, en particulier ceux qu'ils préfèrent, et écrivez-les au tableau.

Demandez-leur ensuite quels jeux de la liste ils connaissent. Essayez de désigner cinq jeux que la plupart des élèves connaissent, et assurez-vous que chaque élève connaît au moins l'un de ces cinq jeux.

Expliquez aux élèves que les jeux vidéo diffèrent des autres médias parce qu'ils sont *interactifs* : contrairement aux médias comme les films, la télévision ou les bandes dessinées, les jeux vidéo nous permettent de poser des actions et de faire des choix sur ce qui se passe. (Il existe quelques exceptions, comme les livres *Choose Your Own Adventure* et les vidéos interactives sur des services de diffusion en continu comme Netflix, mais elles sont inhabituelles, alors qu'un jeu dans lequel nous ne pouvons pas faire de choix ne serait pas vraiment considéré comme un jeu.)

VERBES DANS LES JEUX

Rappelez aux élèves que la partie du discours qui décrit les actions que nous posons est le *verbe*. Demandez-leur des exemples de verbes : marcher, grimper, penser, etc. Choisissez maintenant l'un des cinq jeux vidéo les plus populaires de votre liste, que vous connaissez également, et demandez aux élèves de vous dire quelles actions (verbes) il est possible de faire dans ce jeu. Écrivez leurs suggestions au tableau.

Par exemple, si l'un des jeux nommés est *Minecraft*, vous pourriez obtenir la liste de verbes suivante :

- construire;
- creuser;
- marcher;
- frapper;
- nager;
- manger;
- créer (c'est-à-dire combiner des éléments pour en faire quelque chose de nouveau);
- lire.

Rappelez aux élèves que tous les verbes ont un *sujet* (qui ou quoi fait l'action ou la personne ou l'objet qui la subit) et que de nombreux verbes ont un *objet* (à qui ou à quoi l'action est infligée). Par exemple, l'action de *marcher* n'a pas besoin d'avoir un objet (à moins que ce ne soit dans le sens de promener un chien), mais l'action de *frapper* doit en avoir un.

Demandez maintenant aux élèves quels verbes de la liste peuvent avoir un *objet*. Lesquels peuvent être infligés à une personne ou à une chose? Pour les verbes *transitifs*, demandez-leur à qui ou à quoi l'action peut être infligée dans le jeu. Notez leurs suggestions au tableau.

Pour le jeu *Minecraft*, vous pourriez obtenir les réponses suivantes :

- *construire* une **maison**, une **forteresse** ou un **mur**;
- *creuser* un **trou** ou une **tranchée**;
- *frapper* un **monstre**, un **zombie**, un **amas de terre** ou un **arbre**;
- *manger* un **gâteau**, une **pomme** ou un **biscuit**;
- *créer* une **pioche**, une **armure** ou un **livre**;
- *lire* un **livre**.

Faites remarquer que certaines de ces actions, comme *frapper*, peuvent être infligées à différentes choses, alors que d'autres, comme *lire*, ne peuvent être infligées qu'à une seule chose ou à seulement quelques-unes. Certains *objets* peuvent subir plusieurs actions (un livre peut être *rédigé* ou *lu*) alors que d'autres ne peuvent subir qu'une seule action (un monstre ou une autre créature hostile peut être *frappé*, ou le personnage du jeu

peut possiblement le *fuir*). Il y a aussi des choses que vous ne pouvez faire que parfois, comme vous *cache*r derrière un arbre ou un autre objet.

ACTIONS INFLIGÉES ET SUBIES

Dites maintenant aux élèves que les obstacles que les joueurs doivent surmonter constituent l'autre élément qui différencie les jeux des autres médias, même les jeux « à monde ouvert » où nous ne pouvons pas vraiment gagner ou perdre comme *Minecraft*.

Demandez aux élèves quels sont les obstacles présents dans le jeu dont vous avez parlé. Pour *Minecraft*, voici quelques réponses possibles :

- la faim;
- les créatures hostiles;
- la lave;
- la foudre;
- le manque de ressources;
- les autres joueurs (dans les jeux « joueur contre joueur »).

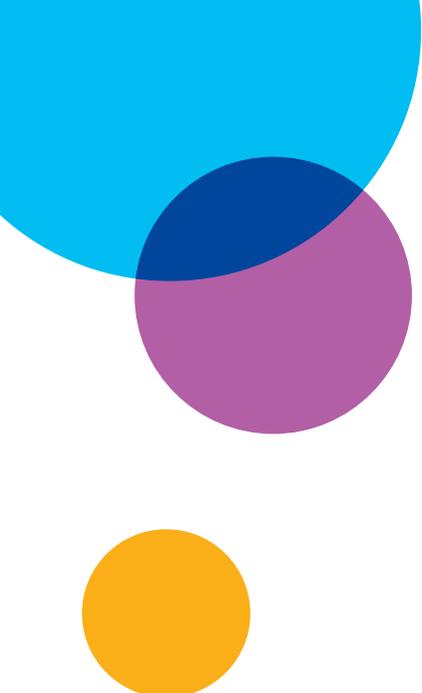
Une fois que vous avez entendu une demi-douzaine d'exemples, demandez aux élèves quelles actions (*verbes*) ils peuvent faire dans le jeu pour surmonter ces obstacles?

Par exemple, dans *Minecraft*, vous surmontez la faim en *mangeant* de la nourriture, vous surmontez des créatures hostiles en les *frappant* ou en les *fuyant*, vous surmontez le manque de ressources en les *extrayant* ou en les *ramassant* ou en *troquant* avec les villageois, et ainsi de suite.

VERBES DANS LES JEUX VIDÉO

Divisez maintenant la classe en petits groupes. Demandez à chaque groupe de choisir un jeu vidéo parmi les cinq premiers, autre que celui dont vous avez déjà parlé, ou encore un autre jeu vidéo que tous les élèves du groupe connaissent. (Chaque jeu sera analysé par plus d'un groupe. Ce n'est pas grave puisque vous pourrez comparer les résultats de leur analyse dans le cadre de cette activité.)

Distribuez le document *Verbes dans les jeux vidéo* et demandez aux élèves de l'utiliser pour analyser les actions (verbes) et les obstacles de leur jeu.



Une fois que les groupes ont terminé leur analyse, demandez-leur de partager les résultats avec la classe. Dressez une liste des verbes au tableau en faisant un crochet ou une autre marque chaque fois qu'un verbe est mentionné plus d'une fois.

Lorsque tous les groupes ont partagé leur analyse, demandez-leur de regarder le décompte au tableau.

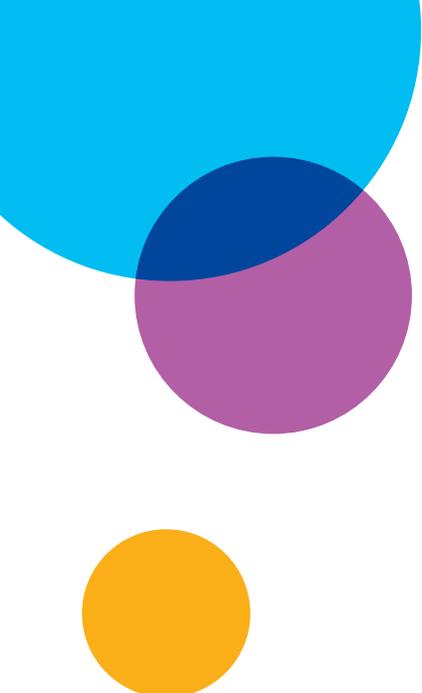
- Quels verbes ont été mentionnés le plus souvent?
- Lesquels ont été mentionnés une fois ou seulement quelques fois?
- Les actions (verbes) qui peuvent être infligées à quelqu'un ou à quelque chose sont-elles fréquentes?
- Les verbes qui impliquent une forme de violence (blesser un être vivant ou prendre quelque chose à quelqu'un sans sa permission) sont-ils fréquents?

Demandez maintenant aux élèves pour quelle raison, à leur avis, les verbes mentionnés le plus souvent sont si fréquents et ceux mentionnés peu souvent sont si peu communs. Laissez les élèves discuter pendant quelques minutes et assurez-vous que les points suivants sont soulevés.

- La plupart des jeux vidéo appartiennent à des genres qui ont des conventions normalisées sur la façon d'y jouer, comme les jeux de plateformes, de tir ou de casse-tête.
- Certaines actions sont plus faciles à coder que d'autres dans un jeu vidéo, notamment parce que de nombreux jeux sont créés à l'aide de *moteurs* prédéfinis (comme Unity ou Unreal) dont certaines actions sont déjà codées pour nous.
- Bon nombre des créateurs de jeux vidéo ont grandi en y jouant et veulent créer des jeux qui ressemblent à ceux auxquels ils ont joué dans leur enfance.
- Les entreprises commercialisent des jeux pour des *publics* particuliers et leur donnent ce qu'elles pensent qu'ils veulent dans le jeu.

ÉVALUATION : VARIANTES

Demandez à chaque élève de prendre une feuille de papier et de la plier en cinq parties horizontales. Demandez-leur d'écrire sur chacune des sections un verbe qui ne figure *pas* sur la liste écrite au tableau (cinq verbes au total pour chaque élève).



Demandez ensuite aux élèves de découper ou de déchirer leur feuille de manière à ce que les cinq sections soient séparées. Demandez aux élèves de vous remettre leurs sections et, après avoir supprimé celles qui pourraient être inappropriées, mélangez toutes les sections et donnez à chaque élève une sélection aléatoire de cinq sections.

Distribuez ensuite la feuille d'exercice *Variantes* et demandez aux élèves de créer un jeu vidéo fondé sur au moins *trois* des cinq verbes qu'ils ont examinés. Demandez aux élèves de partager leurs créations avec la classe.

RÉFLEXION

Demandez aux élèves de rédiger un texte rapide en cinq minutes en répondant à la question suivante : Les jeux vidéo devraient-ils utiliser un plus grand nombre d'actions (verbes)? Pourquoi ou pourquoi pas?

Lorsque les élèves ont terminé leur rédaction, demandez-leur s'ils souhaitent partager leurs réflexions.

ACTIVITÉ COMPLÉMENTAIRE

Si vous disposez du temps et de la technologie nécessaires, vous pouvez demander aux élèves d'utiliser une application ou un programme de création de jeux pour créer une version simple de leur jeu *Variantes*.

Voici une liste de ressources de création de jeux à explorer.

- Scratch (<https://scratch.mit.edu/educators/>) : outil très polyvalent qui permet aux élèves de créer des jeux et des animations tout en apprenant le codage. Pour des ressources sur l'apprentissage et l'utilisation de Scratch, consultez le site <https://kidscodejeunesse.org/fr/ressources-pour-educateurs?subject=scratch>.
- Sploder (<http://www.sploder.com/>) : créateur de jeux en ligne gratuit qui permet aux élèves de créer des jeux personnalisés dans différents genres.
- Stencyl (<http://www.stencyl.com/>) : créateur de jeux fondé sur Scratch. La version gratuite ne publie que sur le Web et place des filigranes sur les jeux.

VERBES DANS LES JEUX VIDÉO



Verbes — Jeux vidéo

.....

Choisissez l'un des jeux vidéo de la liste des cinq premiers, ou un autre jeu vidéo que tout le monde dans votre groupe connaît.

Citez au moins cinq *actions* (ce que vous pouvez faire dans le jeu) :

Citez au moins cinq *objets* (choses auxquelles les verbes peuvent être appliqués) :

Citez au moins cinq *obstacles* que vous devez surmonter dans le jeu :

VERBES DANS LES JEUX VIDÉO



Verbes d'action

.....

Pour ce travail, vous devez concevoir un jeu vidéo qui utilise au moins trois des cinq verbes qui vous ont été donnés.

Votre conception de jeu vidéo devrait inclure :

Un titre :

Un genre (le *type* de jeu) :

Un ou plusieurs personnages jouables :

Un objectif :

Des obstacles à l'objectif :

Trois choses ou plus que le personnage jouable peut faire (soit aux autres personnages, à l'environnement, ou à lui-même) :

Rédigez ou dessinez une description d'un niveau ou d'un environnement typique du jeu, en montrant comment au moins deux des verbes sont utilisés.

En quoi cette combinaison d'actions et d'obstacles rendrait ce jeu amusant? Expliquez dans un court paragraphe.