

PRESENTATION DU JEU

Synopsis

Le joueur de notre serious game et sa classe doivent se rendre en voyage scolaire à Londres la semaine prochaine. Le départ approche et, notre participant se prépare à remplir sa valise en trépignant d'impatience. L'ordinateur se met à sonner ... (dring dring) qui cela peut bien être ? C'est Zoé son amie qui appelle !

- Mais que se passe-t-il Zoé ? Tu es censée être sur le chemin du retour ?
- Ne m'en parle pas, je n'ai pas pu rentrer de Londres avec les autres, j'ai perdu mes papiers et mon passeport... Heureusement que vous serez ici dans 2 jours... Je compte bien trouver une solution lorsque vous arriverez à Londres. Mrs et Mr JONES, chez qui je suis hébergée, sont très sympas mais j'espère rentrer à la fin de la semaine avec vous tous...

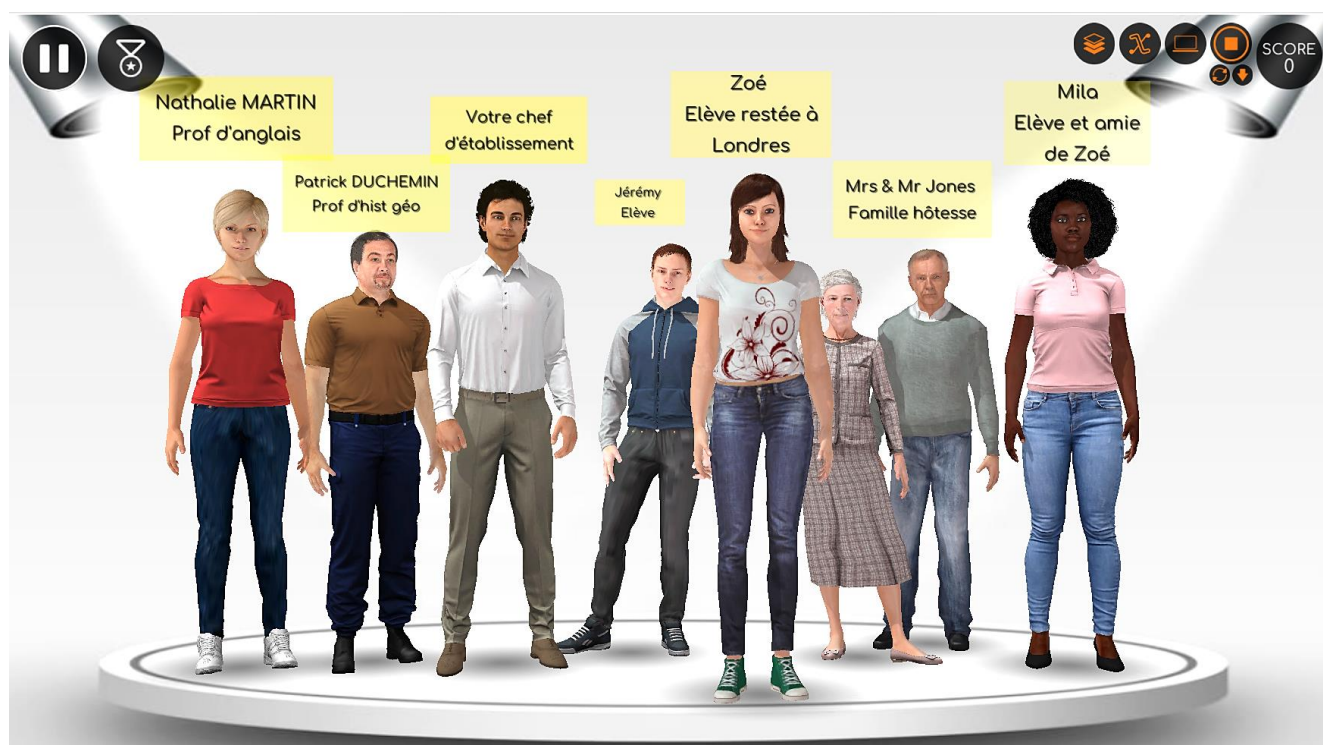
Le lundi, rendez-vous dans la cours du lycée à 8h30 pour un petit discours de départ organisé par M. le proviseur.

A vous de jouer !

C'est l'heure de vivre un voyage scolaire plus vrai que nature et de tenter de retrouver les papiers d'identité de Zoé afin de la faire rentrer en France dès la fin de la semaine à Londres.

Chaque classe participante au projet va concevoir une scène du jeu avec un certain nombre d'éléments imposés comme une notion à expliquer au joueur de l'expérience et des questionnaires et quiz pour tester ses connaissances.

Les personnages récurrents



Composition du jeu terminé

La version finale du jeu que nous mettrons à la disposition de vos élèves pour jouer l'expérience sera composée de deux types de scènes :

➤ Les scènes non modifiables : (réalisées par nos équipes)

Il s'agit des scènes qui seront conçues et réalisées par nos soins dans le but de :

- Garantir la cohérence scénaristique du jeu dans sa version finale, dans la mesure où les différentes classes réaliseront l'immense majorité des autres scènes indépendamment les unes des autres. L'apprenant se retrouvera grâce à ces scènes en immersion dans un séjour linguistique à Londres avec une intrigue autour de la perte des papiers de Zoé et une résolution de cette intrigue.
- Proposer à l'apprenant une véritable immersion en lui laissant, par exemple, la possibilité de choisir les lieux qu'il souhaite découvrir en priorité. Ces scènes étant souvent situées à un "carrefour de lieux". Elles permettent à l'apprenant de pouvoir naviguer à son aise entre les différentes scènes conçues par ses camarades et lui-même.
- Sécuriser la progression de l'apprenant dans son aventure : situation initiale -> élément déclencheur/perturbateur -> péripéties -> dénouement -> situation finale.

➤ Les scènes modifiables (dont la conception et la réalisation vous incombent)

- Imaginer une mise en contexte ou un mini scénario dans une unité de lieu qui aura été choisie au préalable par vos soins (nous mettrons à votre disposition une photothèque avec une quarantaine de choix de lieux emblématiques de Londres, tout en gardant à l'esprit que n'importe quelle autre image peut aisément être intégrée au logiciel).
- Introduire une notion scolaire, de votre choix, transdisciplinaire (linguistique, culturelle, scientifique, historique...).
- Travailler avec vos élèves l'explication de la notion choisie, en utilisant les différents outils que propose le logiciel de création (dialogues, messages, images, vidéos, liens vers des pages Web, etc...).
- Chercher, avec vos élèves, la meilleure façon de tester la bonne compréhension de cette notion par le joueur en fin de scène (via un quiz, un mini-jeu, ou tout autre procédé qui vous semblera pertinent).
- Enregistrer les voix pour donner vie à la scène et permettre à vos élèves de pratiquer leur expression orale, que ce soit en français ou en anglais.

Lorsque ce travail aura été effectué, vous nous transmettez l'ensemble des scènes conçues par vos classes. (fichier VTP par Wetransfer par exemple)

Nous les compilerons en les articulant autour des scènes "non modifiables", de manière à vous proposer une expérience vidéo-ludique aboutie qui pourra, si vous le souhaitez, être accessible depuis le site internet de votre établissement scolaire par exemple.

Evidemment, nous vous accompagnerons tout au long de ces étapes (formation, support technique, conseil, etc...).