

***D'après une histoire vraie* de Delphine de Vigan**

Projet Jeu vidéo : qui est L. ?

Feuille de route

Le jeu

Les activités mise en œuvre visent à la réalisation d'un jeu. Basé sur le roman de Delphine de Vigan, il doit permettre au joueur de trouver qui est vraiment L.

Déroulement de chaque séance :

En classe ou en demi-classe,

- Présentation des objectifs de la séance par les enseignants (et les groupes)
- Présentation de l'état d'avancement du projet
- Echanges sur la convergence des travaux pour la réalisation du jeu
- Travail autonome des groupes

Trace écrite

Au début du projet, chaque groupe crée un document qu'il partage avec les enseignants, il recueillera la trace du travail effectué au cours des séances et il facilitera l'évaluation. Il faudra donc veiller à le remplir à chaque séance d'AP du jeudi.

Le document est partagé sur le drive.

Droit et productions

Chaque groupe veille à produire lui-même les contenus qu'il propose pour le jeu dans le respect du droit d'auteur. Les images (photos et vidéo) et les textes sont créés par les élèves.

Technique

Les groupes n'hésitent pas à utiliser des moyens techniques variés pour réaliser le jeu (applications, smartphone, micros, caméras ...) Des matériels peuvent être prêtés ponctuellement pour cela. Il ne faut pas hésiter à aborder les difficultés techniques dès qu'elles se présentent.