



## Projet : Créer un jeu de fiction interactive à partir d'un personnage de roman

**Matières impliquées :** Lettres – Mathématiques - Documentation

**Niveau des classes :** 1<sup>ère</sup> STMG – 1<sup>ère</sup> STI2D

**Etablissement scolaire :** Lycée Camille Claudel – 71160 Digoïn

**Auteurs du scénario :** Marc Plateau – Nicolas Thouvenin – Julie Revillier

**Bref descriptif :** Le groupe d'enseignants a fait créer un jeu de fiction interactive à partir d'un personnage de roman (le personnage de L. à partir du roman de Delphine de Vigan *D'après une histoire vraie*). Les élèves (1<sup>ère</sup> STMG et 1<sup>ère</sup> STI2D) avaient pour mission de construire le profil de L. sur différents réseaux sociaux (3 profils pour chaque outil). D'autres groupes ont travaillé sur des réponses aux lettres de menaces, ont créé un profil sur Copains d'avant, ont imaginé un début de roman sur le thème de la télé-réalité, ont créé des carnets de notes en vue d'un prochain roman, un dernier groupe a écrit à Delphine de Vigan pour lui présenter le projet et espèrent une visio-conférence pour échanger avec elle sur le roman. L'ensemble de ces travaux prend la forme d'un parcours sur Genial.ly. L'étape finale est un questionnaire en ligne (type test de personnalité) auquel les élèves peuvent répondre grâce aux informations trouvées sur les différents supports. L'ordre des questions sera différent selon les réponses données et différents profils de L. apparaîtront selon le nombre de points obtenus.

**Mots clés :** lecture, roman, jeu, personnage

**Contexte pédagogique :** Activité proposée dans le cadre de l'accompagnement personnalisé 1<sup>ère</sup>, de novembre à avril à raison d'une heure par semaine.

### Objectifs transversaux :

- sensibiliser les élèves à l'identité numérique, aux traces laissées sur internet
- sensibiliser les élèves au droit à l'image et au droit d'auteur
- utiliser les médias de manière responsable

### Objectifs disciplinaires :

- Faire lire le roman à tous les élèves
- Travailler le récit d'invention (épreuve de bac en 1<sup>ère</sup>)

## Dispositifs envisagés :

Utiliser le numérique pour travailler différemment avec des outils que les élèves utilisent tous les jours, croiser les pratiques avec d'autres disciplines (Lettres / Mathématiques), communiquer sur les réseaux sociaux et respecter les droits qui s'y appliquent : droit à l'image, droit d'auteur.

## Description détaillée du projet :

En amont :

- Tous les élèves auront lu le roman de Delphine de Vigan D'après une histoire vraie
- Tous les élèves ont bénéficié de 4 séances sur la [culture numérique](#), [sur la femme fatale, le film noir et sur le jeu vidéo dans l'histoire des arts](#).

Après une présentation détaillée du projet, les élèves, par groupe de 2 ou 3, ont choisi une partie du jeu à réaliser :

Créer le profil de L sur Facebook, Twitter, Instagram et LinkedIn. Imaginer les lettres de menace et une réponse de Delphine. Créer un carnet de notes de Delphine pour un futur roman. Grâce à Copains d'avant, imaginer ce que sont devenus les camarades de classe de L. Ecrire le début du roman de Delphine sur la télé-réalité. Ecrire à Delphine de Vigan pour lui présenter notre projet. Imaginer un dialogue entre un joueur et L. : le tout sera travaillé avec le professeur de mathématiques en application de son cours sur la programmation.

Une revue de projet est organisée à chaque début d'heure pour faire le point sur l'avancée des élèves et fixer des objectifs. Les élèves ont également eu le barème pour évaluer leur travail.

Les élèves se sont organisés pour se répartir le travail. Une fois leur travail terminé, nous l'avons mis en forme grâce à un Genially. Nous avons également utilisé un questionnaire en ligne pour reproduire les tests de personnalité.

## Outils et matériel nomade / applications utilisés :

- smartphone des élèves, tablettes du Cdi
- Facebook, Twitter, LinkedIn, Instagram, Copains d'avant, Evernote, Genially

## Bilan/ Analyse réflexive sur la séquence :

Points positifs :

La plupart des élèves se sont tout de suite montrés enthousiastes devant ce projet malgré la lecture obligatoire du roman. Ils ont apprécié travailler autrement, sur des outils qu'ils n'avaient pas l'habitude d'utiliser dans un contexte pédagogique, ils ont pu mettre en valeur les compétences qu'ils maîtrisaient dans ce domaine.

Des élèves peu investis en temps normal se sont totalement emparés du projet.

A revoir :

Une fois les consignes données, les élèves ont eu du mal à commencer, à respecter les consignes, à s'organiser...

Si certains groupes ont bien fonctionné (nous avons eu de belles surprises), comme celui qui rédigeait le début du roman sur la télé-réalité ou encore celui qui a répondu aux lettres de menaces, la lettre à Delphine, d'autres nous ont fourni un travail bien pauvre, notamment les groupes qui travaillaient sur les réseaux sociaux. Parce que ce sont des outils qu'ils utilisent au quotidien, nous nous attendions à des profils beaucoup plus riches...

Au final, tous les groupes avaient trouvé leur rythme au moment où nous avons dû interrompre la séquence...

Ce projet sera reconduit pour l'année 2019-2020.