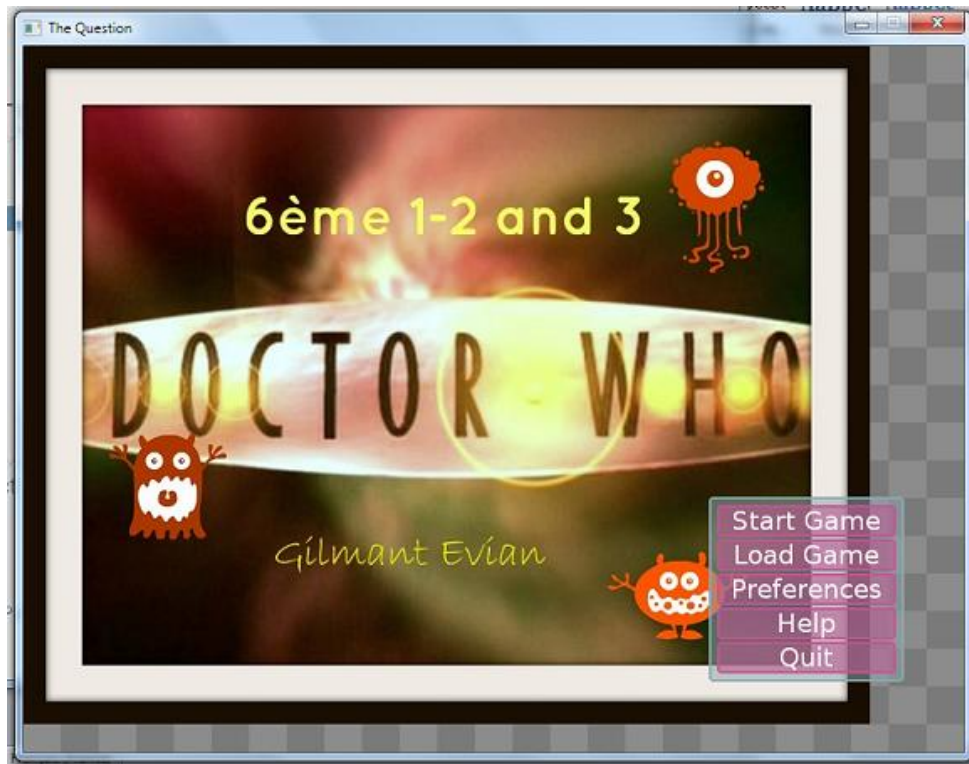

Projet Doctor Who 6^{ème} :



-
- Capture d'écran du jeu : vidéo youtube interactive.

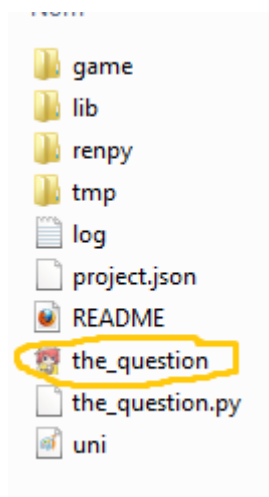
On clique sur le menu en fin de vidéo afin de découvrir les histoires créées par les élèves

<http://www.youtube.com/watch?v=tHPb0-95RjE>

- Lien dropbox de téléchargement du jeu : (windows uniquement)

<https://www.dropbox.com/sh/505i33r2hdb7go9/M6sQ-nxEkG>

Une fois le jeu dézippé, cliquez sur le petit personnage « the question »



A la suite de la leçon du manuel Enjoy 6ème (Book 3 Lesson 1), plusieurs élèves m'ont fait part de leur envie d'étudier Doctor Who en classe (cette série culte est en rediffusion massive sur les chaînes de la TNT).

Je leur ai proposé en introduction une webquest pour les familiariser avec l'univers du Doctor et de la série : <http://tinyurl.com/kpff7mo>

Les réponses à cette *webquest* ont servi de base pour formuler des phrases puis un court texte qu'un élève assistant a mis en forme sous word. Ce texte est notre introduction dans ren'py . Il a également permis d'introduire du lexique thématique (Earth/ moon/ sun/ planet/ aliens/ invade.....)

Capture d'écran de l'introduction



Nous avons ensuite visionné un épisode en entier (Smith and Jones) avec en support une fiche - résumé de l'épisode avec des assertions erronées à rayer ou des éléments à compléter pendant le visionnage.

Cette fiche a permis de repérer les différentes parties de l'histoire (apparition d'un événement inquiétant / venue du docteur / puis des « méchants » / but de leur invasion / décisions du docteur pour sauver les humains)

Trailer de l'épisode : http://www.youtube.com/watch?v=kGKWhNwl_uI

Je leur ai ensuite projeté le tout début de l'épisode « the Stolen Earth » <http://www.youtube.com/watch?v=EnJHnVZ1wBw> jusqu'au générique. Ces quelques scènes correspondent aux deux premières parties du schéma : (événement inquiétant + arrivée du docteur). Nous les avons résumées en quelques phrases (qui dans ren'py constituent l'introduction aux productions écrites)

Capture d'écran de l'introduction de « The Stolen Earth » qui est l'histoire que les élèves ont inventée



Un important travail d'expression écrite (2 à 3 séances) a suivi

Première phase : création des « méchants »

Dans les îlots, chaque élève devait créer des ennemis (ou prendre un de ceux vus dans la webquest)

La consigne était de les décrire physiquement, de donner au moins 2 attributs « psychologiques » - préalablement déterminés par brainstorming (*cruel, dangerous, horrid...*) - et d'inventer le nom de leur planète d'origine. Cela a été l'occasion d'introduire et de mettre en place le prétérite de « be » et ensuite de « can »

Deuxième étape : Travail d'écriture

les élèves ont lu leurs descriptions à leurs camarades d'îlot et ont décidé de ce qu'ils souhaitaient utiliser dans leur production collective.

Je leur ai ensuite proposé le schéma de travail suivant afin de les orienter dans leurs scénarios : *What did the enemies want ? What did doctor Who decide to do ?*

La structure « he wanted to/ he decided to » a été introduite.

Chaque élève devait travailler seul puis confronter ses idées à celles de ses camarades d'îlots. Un énorme mais très enrichissant travail méthodologique a été mené. Ils ont lu 3 fois le lexique de la « boîte à outils » fournie, construite à partir du lexique vu dans les leçons précédentes + de mots transparents relatifs à la thématique) afin qu'ils aient ces éléments en tête et partent de leurs acquis linguistiques pour construire leurs idées et leurs phrases.

<p>Les histoires de Doctor Who ne sont pas finies... Ta mission est de développer et d'enrichir l'histoire de ton îlot . Lis bien 3 fois cette boîte à outils de lexique avant de commencer. Tu peux aussi utiliser le lexique de ton manuel...</p>	
<u>Verbes:</u>	<p>Love /hate/ follow/ escape/ watch /race/ attack/ start / stop/ jump/ climb/ open/ close/ obtain/ realize/ crack a code/ work/ walk/ miss/ recognize/ wait/ travel/ need / dance /play / protect/ destroy/ help/ use/ phone/ answer/ ask/ visit / create/ exploit/ invade/</p> <p>(pense aussi aux phrases negatives: he / they didn't seedidn't want to / didn't need.....)</p>
<u>Noms:</u>	<p>planet /atmosphere /danger /time/ enemies/ hero /villain/ friend/ laser/ gun / vessel /rocket/ alien/monster / computer/ music/ space/ galaxy/ universe/ moon/ sky/ king/ queen/ princess/ leader / humanoid/ human / attack / power/ secret passage / spy /.....</p>
<u>Adjectifs:</u>	<p>cruel /dangerous/ nice /horrid/ perfect/ worried /sad /happy /angry /sorry / heroic/ fantastic /great /beautiful/ ugly /tall/ small /big/ thin/ square /round /scary/ late/ dirty/ powerful/ intelligent / stupid/fast/ slow/bad/ good/ late</p>
<u>N'oublie pas d'utiliser :</u>	<p>And/ but/ so/ because / first / then /</p>
<u>Pour exprimer le but.....</u>	<p>He wanted to (verb) He decided to (verb)</p>
<u>Souviens toi des verbes irréguliers...</u>	<p>Have ---> had can---> could be ---> was / were</p>
..	

Leurs textes ont été revus, retravaillés et enrichis par les apports de l'îlot.
Lorsque le résultat leur a semblé satisfaisant nous avons effectué un rebrassage sur les pronoms afin de gommer un maximum de répétitions puis encore sur les connecteurs vus en classe « *and, but, because, so* » et « *first, then* »
Une nouvelle reprise de leurs textes a été effectuée avec la création des illustrations.

Les classes ne se sont pas lassées mais ont adhéré jusqu'au bout avec beaucoup d'enthousiasme. Le résultat peut sembler modeste au vu du travail fourni et au temps passé à l'écriture, mais il a permis une vraie réflexion méthodologique et un gros travail de fond particulièrement fructueux.

Une variante au projet aurait été de faire rédiger des fins alternatives et de proposer au joueur de cliquer sur celle de son choix (une amorce a été faite dans ce sens avec l'histoire des Dlekels).

Dans les grandes classes on peut également et facilement proposer aux élèves de coder le script au brouillon.

Ce projet m'a donné envie de créer un club de mangas interactifs à la rentrée !