

## **Hélène et les Disappearing Gamers**

### **Tâche finale et séquence par séances**

#### ***INTRODUCTION***

TÂCHE FINALE :

**Créer une BD sur le modèle TIP TONGUE, un spin-off d'Hélène et les disappearing gamers, plus précisément l'histoire de ce qui est arrivé au père d'Hélène dans son jeu pendant qu'il était dans le coma, en collaboration avec le professeur d'art plastique. Cette BD une fois réalisée fera l'objet d'un échange entre plusieurs collègues qui participeront tous à ce projet.**

Nous avons choisi cette tâche car nous pensons que la création d'une BD est un thème qui pourra stimuler les élèves et éveiller leur intérêt et leur créativité.

Nous avons décidé de faire intervenir l'art plastique ainsi que le fait de faire ce projet en commun avec d'autres collègues pour ancrer cette tâche socialement : La perspective de créer ce travail non seulement pour eux, mais aussi pour la partager apporte une nouvelle perspective de fin au travail. De plus, nous nous sommes permis d'imaginer l'exposition de ces travaux au festival de la BD d'Angoulême (ainsi que la rencontre avec un Bdiste anglophone) afin de créer une ouverture sociale supplémentaire, voir même une ouverture culturelle avec un réel intérêt à notre sens pour les élèves, qui en quatrième pourront porter un intérêt assez certain au sujet de la BD.

En Anglais LV1 pour des classes de 4ème, il y a 3 heures d'anglais par semaine.

Pour ne pas submerger les élèves avec ce projet, nous travaillerons sur une heure par semestre pendant deux trimestres, soit environ 79 séances.

En amont, nous voulons effectuer une rencontre avec les professeurs participants au projet des différents collègues pour choisir un thème différent pour les BD de chacun, et ne pas se retrouver à la fin de l'année avec des histoires similaires.

Tout au long de notre production, nous avons ajouté en vert les compétences et les connaissances associées ainsi que les approches culturelles, exemples de situations et d'activités en rapport avec les attentes du cycle 4.

Source de ces informations : eduscol.

En annexe, vous trouverez joint des documents supports, illustrant nos attentes et la façon dont nous avons imaginé introduire les différents travaux que nous demandons. Ces documents sont là à titre indicatifs, pour imaginer notre pensée. Ils sont dédiés pour les professeurs et nécessitent d'être adaptés avant d'être prêts à l'utilisation.

## REALISATION

### Étape 1 :

Introduire le roman tip tongue, lecture du roman par les élèves et lecture et études en classe.  
Si on commence dès septembre, on vise à avoir lu le livre entier pour le retour des vacances de la Toussaint.

- But, amener les élèves à lire avec de l'anglais
- Introduction du principe de narration bilingue

- **Séance 1 : Donner le premier chapitre à lire chez soi en fin de séance, en demandant aux élèves de relever 3 mots importants en anglais, qu'ils viennent noter au tableau et explique ce que ça veut dire aux autres à la séance suivante.**  
A la séance suivante, faire des groupes de  $\frac{3}{4}$  personnes, et leur demander de résumer en 3, 4 phrases ce qui s'est passé dans le chapitre.  
Passer voir chaque groupe pour savoir ce qu'ils ont trouvé.

-Ensuite lire un chapitre en classe, à voix haute, chacun leur tour les élèves vont lire un passage à voix haute.

**Donner une fiche de vocabulaire du chapitre une fois cela fait avec les mots qu'ils ont retenus : faire 6 fiches de phrases (1 pour deux chapitres celui à lire à la maison et celui vu en classe), donner une fiche à chaque séance.**

Le roman contient 12 chapitres : on vise donc **6 séances pour lire le roman.**

### Compétences visées :

- **Compétence : suivre le fil d'une histoire simple (contes, légendes)**
- **Saisir la trame narrative d'un récit clairement structuré**
- **Reformuler un point pour quelqu'un qui n'a pas compris**
- **Reproduire un modèle oral (répéter, réciter...)**
- **Lire à voix haute et de manière expressive un texte bref**

- **Séance 8 : test de vocabulaire** sur 10 points sur le vocabulaire des fiches données en classe.

Pour ce devoir: **Phrases à trous comprenant des mots des fiches de vocabulaire** pour que les élèves visualisent mieux ce qui leur est demandé.

On suit ce test par un petit test à l'oral, non noté, simplement pour remettre l'histoire en tête pour les élèves : On constitue des groupes ; on leur fait écrire chacun 5 questions qu'ils poseront ensuite aux autres groupes afin de faire un jeu/concours de rapidité pour les stimuler.

- **Séance 9 :**

### Étape 2 :

Présentation de la séquence de la BD.

Pour introduire la séquence, on **projete des planches de BD au tableau** (voir annexe) et chercher le vocabulaire de la BD □ **guessing game : mettre les mots à côté de la planche et retrouver ensemble quel mot correspond à quel élément.**

→ Mise en relation avec le roman tip tongue, autre forme de littérature, écriture simplifiée, moins de narration, plus intéressant visuellement et motivant pour les élèves

• Leur **présenter la tâche finale** : faire une BD bilingue sur ce qu'à fait le père pendant qu'il était dans le coma, leur parler de l'échange entre établissement pour les motiver, leur donner envie de créer un beau projet qui sera par la suite présenté à leur camarades.

Pour suivre l'évolution de la séquence, on organise ensuite une rencontre avec un BDiste anglophone : présenter cette idée à la classe, présenter le bdiste en question, ces œuvres, et préparer des questions à lui poser quand ils le verront.

→ **Evaluation formative** sur la formulation des questions pas noté

**Compétences visées :**

- **Approches culturelles, exemples de situations et d'activités : codes socio-culturels**
- **Connaissances : Structures interrogatives et exclamatives**
- **Traiter une information, les mettre en relation pour poser un questionnement**
- **Dialoguer pour échanger/obtenir des renseignements**

• **Séance 10 : Rencontre avec un bdiste** anglophone pour parler de son métier, de comment il fait ses BD, son inspiration (présence du professeur d'art plastique pour que les élèves voient les côtés scénario, narration, et les côtés esthétiques)

**Compétences visées :**

- **Compétence : suivre une conversation d'une certaine longueur sur un sujet familier ou d'actualité**
- **Approche culturelle : Découverte du monde du travail**
- **Etablir un contact social (saluer, se présenter, présenter quelqu'un...)**
- **Prendre des notes / les mettre en forme et reformuler de manière ordonnée**

• **Séance 11 :**

Lors de cette séance, on va demander aux élèves de faire une restitution des choses apprises lors de la rencontre, leur demander si l'intervention leur a plu, ce qu'ils ont retenu.

Une fois ceci effectué, on fait alors une **Récap collective sur les éléments d'une histoire.**

Une fois ces rappels fait, les fondations de notre tâche finale sont établies. On peut alors commencer le début de l'élaboration de la BD, on va alors :

- **Choisir une histoire**
- **des personnages**
- **d'un dénouement**

**L'histoire de Cyril pendant qu'il est dans le coma : le jeu vidéo. → Notre fil conducteur.**

On crée 6 groupes, qui écriront 6 parties de l'histoire. Dans chaque groupe, chaque élève aura un rôle afin de les responsabiliser, et qu'ils restent plus aisément concentrés.

On aura par exemple : 1 élève qui surveille le bruit, 2 qui prennent les notes, 1 qui surveille qu'ils parlent bien anglais ... Chacun a un rôle.

Les 6 parties constitueront les **6 planches** de la BD, chaque groupe s'occupera d'une des parties suivantes de l'histoire :

- **Comment il se retrouve dans le jeu ?**

- **Comment il s'en sort ?**

- **4 étapes au milieu : 2 quêtes : 1) une chose à trouver la manière dont il s'en sort pour le trouver, 2) Un deuxième objets à trouver avec une autre autre façon de le faire**

(par exemple d'abord trouver un coffre, puis la clé)

**Compétences visées :**

- **Connaissance : le passé, marqueurs temporels**
- **L'imaginaire, le rêve, le fantastique, le merveilleux**
- **Echanger des informations**
- **Produire de manière autonome quelques phrases sur des personnages imaginaires**
- **Décrire des objets, des lieux**
- **Raconter succinctement des expériences imaginaires**

• **Séance 11 et + :**

Réalisation en collaboration avec le professeur d'art plastique, qui se chargera des planches et du côté pratique de la réalisation de la BD.

En classe on se concentre sur l'écriture du scénario, de la narration et des dialogues.

On découpe ces étapes :

- **1 étape narration rédaction**

- **1 étapes narration bulle**

- **Décrire les images avant qu'ils le réalisent avec le professeur d'art plastique**

Il reste cependant difficile d'évaluer le nombre de séances nécessaire pour cette dernière étape, qui sera variable selon l'avancement.

**Etape 6 : date à convenir une fois que chaque collègue a réalisé sa tâche finale.**

→ Rencontre avec les collègues participants.

Chaque collègue présente le travail réalisé, partage son expérience, ce que les élèves ont aimé, ce qu'ils ont trouvé plus dur ...

Echange des BD réalisé entre les collègues et exposition au CDI pour que tous les élèves aient accès au travail des autres.

**Compétences visées :**

- **Activités scolaires et extra-scolaires**
- **Comparaison de systèmes scolaires**

*Etape bonus :*

Si possible organisation d'une sortie scolaire au festival de la BD d'Angoulême, avec les collègues participant afin de pouvoir assister tous ensemble à des conférences, visiter le festival.

Pourquoi pas exposer les BD réalisées par les élèves sur un stand afin de partager leur travail et les valoriser.

Carton plume, afficher sur les murs

**Compétences visées :**

- **Activités scolaires et extra-scolaires**
- **Art et société**