

	Phase	Consignes	Outils utilisés	Compétences travaillées	Commentaires	Pistes d'amélioration
Introduction	Introduction EMI	Découverte du jeu 36h à la rédac et du fonctionnement du gameplay du jeu.	Jeu 36h à la rédac	Distinguer info/anecdote/rumeur	Les élèves jouent en groupe de 3/4 au jeu, réalisent un reportage et doivent le dire à la classe	
	Découverte d'Explorer	Prise en main de Silent teacher et progression dans les exercices	Explorer et Silent Teacher	Rechercher et traiter l'information et s'initier aux langages des médias	Les élèves ont travaillé par groupe de 2. Les résultats des élèves sont consultables dans le tableau de bord Explorer.	
Conception	Ecriture du pitch	Sur quel fait divers le joueur-journaliste va-t-il devoir écrire un article.	Papier / crayon	Rechercher et traiter l'information et s'initier aux langages des médias	Succession de questions avec vote des élèves	
	Création des personnages	Imaginer les personnages en lien avec le pitch.	Traitement de texte collaboratif (Framapad)	Rechercher et traiter l'information et s'initier aux langages des médias Mobiliser des outils numériques pour apprendre, échanger, communiquer	Les élèves travaillent en groupe et doivent imaginer : le nom, le physique, le caractère et le métier du personnage (et les liens avec les autres personnages)	Il faut insister sur les informations que ces personnages peuvent donner au joueur !
	Ecriture des dialogues (1)	Rédaction des fiches "Informations", "Rumeurs" et "Anecdotes"	Post-it	Écrire Raisonner, imaginer, élaborer, produire	Les élèves ont écrits les dialogues sur des feuilles A3 sous forme d'arbres de décisions. Chaque branche de dialogue doit amener à des informations à récolter	Faire d'abord écrire les informations à récolter, puis les dialogues pour les obtenir.
	Ecriture des dialogues (2)	Ecrire les interviews (dialogues) entre les PNJ et le joueur sous la forme d'un arbre de décisions.	Papier / crayon			
	Création des éléments graphiques	Création des vignettes des personnages, des images des lieux, des images pour chaque information	Explorer (générateur d'images)	Pratiquer les arts en mobilisant divers langages artistiques et leurs ressources	Images disponibles à ici	Les élèves n'avaient pas écrit les informations avant cette séance, il a été difficile de créer les habillages pour les cartes informations.
Implémentation dans Explorer	(Re)Découverte d'Explorer	Prise en main de Silent teacher et progression dans les exercices	Explorer et Silent Teacher	Rechercher et traiter l'information et s'initier aux langages des médias	Les élèves ont travaillé par groupe de 2. Les résultats des élèves sont consultables dans le tableau de bord Explorer.	
	Personnages	Intégration des personnages dans le template	Explorer	Passer d'un langage à un autre Utiliser l'algorithmique et la programmation pour créer des applications simples Organiser son travail personnel	Commencer par présenter le template, puis modifier la liste des personnages (créer le nom et affecter une image), ensuite créer l'intro.	Faire tourner l'élève au clavier tous les 15 minutes. Faire playtester en fin de séance Tourner entre enseignants sur la phase d'observation
	Dialogues	Implémentation des dialogues + playtests				
	Dialogues					
	Correction					
Finalisation	Présentation du jeu	Rédaction de supports de présentation (page itch.io, communiqué de presse, chronique radio, article de journal)	Logiciel de présentation, traitement de texte, matériel radio	S'exprimer à l'oral		