

GUIDE D'ANIMATION DES ACTIVITÉS



ITINÉRAIRE 6 :
RÉALISER UN JEU DE L'OIE
SUR LES "BONNES PRATIQUES" NUMÉRIQUES

ITINÉRAIRE 6 : FABRIQUER UN JEU DE L'OIE SUR "LES BONNES PRATIQUES NUMÉRIQUES"

LES OBJECTIFS

- Appréhender les avantages et les limites des pratiques numériques
- Prendre du recul sur ses pratiques numériques
- Se documenter en ligne sur un sujet donné (recherche, pertinence, fiabilité, etc)
- Rendre compte de la diversité (ou similarité) des usages au sein des élèves et des foyers
- Imaginer une narration ludique qui permette d'apprendre/de faire apprendre en jouant

RÉFÉRENTIEL DE L'ACTION

	Compétence 1 : Impliqué-e dans la démarche de production d'un jeu éducatif, l'élève apprend à analyser et comprendre ses usages numériques.	Compétence 2 : Impliqué-e dans la démarche de production d'un jeu, l'élève comprend comment mettre en forme un jeu pour transmettre des bonnes pratiques.
SAVOIR	> L'élève connaît les pratiques à adopter dans ses usages	> L'élève connaît les principales étapes de conception et de fabrication d'un jeu de l'oie.
SAVOIR-FAIRE	<ul style="list-style-type: none"> > L'élève sait effectuer une recherche pertinente en ligne > L'élève sait comment interviewer des personnes et recueillir leurs paroles > L'élève sait comment archiver / récupérer les données - textes et images - qu'il a trouvées sur le net > L'élève sait comment collecter des images sur le net adaptées à son usage (licence/taille/message) 	<ul style="list-style-type: none"> > L'élève sait cibler un public précis et formuler un objectif de communication / information. > L'élève sait comment produire des illustrations, dessins au bon format. > L'élève sait produire des épreuves ludiques et rythmées pour progresser dans le jeu. > L'élève sait organiser des étapes
SAVOIR-ÊTRE	<ul style="list-style-type: none"> > L'élève a conscience que les usages sont différents d'une famille à l'autre et qu'il ne s'agit pas de les juger. > L'élève est curieux et à l'écoute des personnes qu'il interviewe. 	<ul style="list-style-type: none"> > L'élève est capable de travailler dans un cadre de production en étape, et en groupe. > L'élève est capable d'analyser l'efficacité de son travail par rapport aux objectifs que le groupe s'est fixé.

MAILLAGE DES ACTIVITÉS

Modules	Activités menées en classe	Activités menées à la maison
Module 1 : Explorer les pratiques numériques	Séance 1 : Explorer les représentations sur « les bonnes/mauvaises pratiques » (réseaux sociaux, moteurs de recherche, smartphone, ordinateur, jeux vidéos, etc)	
	Séance 2 : Comment recueillir du matériel (interview, recherche doc, etc) ?	
		Activité 1 : Recueillir les “mauvaises pratiques” en famille/à la maison
	Séance 3 : Mieux comprendre internet et les réseaux/médias sociaux	
		Activité 2 : Recueillir les “bonnes pratiques” en famille/à la maison
Module 2 : Méthodes pour organiser et formaliser les bases du jeu	Séance 4 : Différencier et/ou recouper les témoignages avec les autres informations → Comment chercher efficacement sur internet ?	
		Activité 3 : Trouver les mots-clés/groupes de mots-clés qui ont permis d’arriver à ces images
	Séance 5 : Savoir comme illustrer mon sujet et faire le point sur la propriété intellectuelle	
	Séance 6 : Comment vérifier la fiabilité des informations en ligne	
		Activité 4 : Vrai ou faux ? A toi d’enquêter !
	Séance 7 : Trier et mettre en forme (les bonnes/mauvaises pratiques) selon 3 ou 4 grandes thématiques (ex : identité en ligne, temps devant les écrans, harcèlement, etc)	
Module 3 : Production du jeu	Séance 8 : Storytelling - Définition et formalisation des règles du jeu (but, événements, questions, “vrai ou faux”, etc)	
		Activité 5 : Trouver/fabriquer un petit objet qui servira de pion (en lien avec la thématique)
	Séance 9 : Prototypage du plateau (et cartes éventuelles) en format papier/carton	
		Activité 6 : Phase de test “crash test” en famille et feedbacks
	Séance 10 : Analyse des retours, améliorations (capitalisation) et finalisation	
Module 4 : Bilan et lancement du jeu	Séance 11 : Bilan et organisation d’une soirée de jeu et d’échanges école-famille (rédaction des invitations, communication, affichage)	
	Séance 12 : Soirée d’échanges et de jeu famille-école sur les bonnes pratiques	Activité 7 : Soirée d’échanges et de jeu famille-école sur les bonnes pratiques

DEPLOIEMENT NUMÉRIQUE DU PROJET TANDEM À L'ÉCOLE ET À LA MAISON

DES CONSEILS POUR INITIER VOTRE PROJET ET ÉVITER LES ÉCUEILS

L'EXPÉRIMENTATION TANDEM

Cet itinéraire est le fruit d'une collaboration fructueuse entre des personnes et des organisations d'horizons très différents. Nous avons, le temps de ce projet, formé un «tandem». Cet itinéraire a été imaginé avec des parents et des enseignants. Les enfants de classes pilotes ont expérimenté cet itinéraire en classe et à la maison.

Si vous lisez ces lignes, nous faisons le pari que vous avez déjà l'envie de vous réapproprier Tandem. Quelques conseils utiles pour faire cela :

LE CHOIX DES OUTILS NUMÉRIQUES

Dans le cadre du projet Tandem, nous avons fait un choix : celui d'utiliser le cloud de google avec les applications de la «google suite». En utilisant ce que nous avons déjà, matériel et accès réseau, cette solution a rendu possible, sans moyen financier :

- La production de l'ensemble du corpus documentaire que nous mettons aujourd'hui à votre disposition sous un format libre et ouvert.
- La mise à disposition d'un lieu numérique collaboratif cohérent pour les élèves et les adultes

Toutefois, nous n'avons pas réellement évalué l'usage du cloud de google dans les classes pilotes qui ont expérimenté les itinéraires.

EXIGENCES, ENJEUX OU CONTRAINTES?

Ce que nous souhaitons vous proposer est bien une *organisation numérique*. Libre à vous de déployer cette organisation avec vos moyens et en respectant vos exigences, enjeux et contraintes locales.

De quels ordres sont ces exigences?

ÉTHIQUE

Clarifiez dès le départ les enjeux éthiques si vous souhaitez utiliser une plateforme comme «google suite» ou «google apps for education». Comme tout acteur du monde de l'éducation, nous avons une responsabilité. Nous devons l'assumer en toute transparence.

JURIDIQUE

Effectuez les démarches nécessaires auprès de votre *Délégué à la protection des données* dans votre établissement ou dans votre organisation.

TECHNIQUE

Il vous appartient de déterminer avec votre *Direction des Services de l'Information* si vos choix nécessitent d'adapter le réseau de l'école, le matériel de l'école.

INCLUSIVITÉ

Le numérique est bien facteur d'inclusion à l'école. Pour autant, que vous soyez enseignant·e ou parent, gardez toujours en tête qu'il convient de modérer votre représentation des usages numériques. Supposer que votre représentation est universelle peut rapidement devenir un facteur d'exclusion. Bref, gardez un regard critique sur vos propres usages. Nous vous invitons à lire le document [Synthèse des besoins](#) issu de la première phase du projet Tandem.

ORGANISATION NUMÉRIQUE

EXPLORER LES REPRÉSENTATIONS SUR « LES BONNES/MAUVAISES PRATIQUES » (réseaux sociaux, moteurs de recherche, smartphone, ordinateur, jeux vidéos, etc)



Séance n°1
90 min

Contexte de la séance

C'est la première séance en classe, il convient de rappeler le cadre du projet tandem (déroulé école-maison), d'aborder la production finale (ici, un jeu de l'oie), ainsi que de permettre l'immersion dans la thématique des "bonnes/mauvaises" pratiques numériques.

Objectifs de la séance

> Connaître et recueillir les représentations que les élèves ont des bonnes et mauvaises pratiques numériques

Acquis d'apprentissage

Au terme de la séance, l'élève sera capable :

- d'exprimer son point de vue sur différents usages numérique
- d'avoir une forme d'analyse critique sur ce que peuvent être des "bonnes" / "mauvaises" pratiques numériques

Matériel nécessaire

- Pictogrammes écrans (en imprimer au minimum 2 par élève)
- Photos du photolangage imprimées et découpées (pdf en annexe et [ici](#)) (et facultatif : plastifiées)
- un ou plusieurs feutres velleda

Déroulement

INTRODUCTION - 10min

Il s'agit d'introduire le projet auprès de l'ensemble des élèves, et particulièrement à ceux et celles dont les parents ne sont pas impliqués dans l'expérimentation.

Vous pouvez aborder avec la classe la durée du projet et son articulation école-famille.

Vous pouvez aussi montrer quelques exemples de jeux de l'oie : [exemple 1](#) ; [exemple 2](#) ; [exemple 3](#)

1/ BRAINSTORMING - 30min

a) Demander aux élèves ce que la thématique leur évoque de façon individuelle : Chacun-e marque au moins 1 idée "positive" et 1 idée "négative" sur les pictogrammes (une seule idée par pictogramme) (en se référant aux réseaux sociaux, aux jeux vidéos, à la tablette, à internet, etc). Toutes les réponses sont justes !

Consigne :

Quelles “bonnes choses” sont possibles avec internet - les réseaux sociaux - les téléphones, les jeux vidéos etc ?

Notez UNE SEULE IDÉE par pictogramme

Quelles “mauvaises choses” sont possibles avec internet - les réseaux sociaux - les téléphones, les jeux vidéos etc ?

Notez UNE SEULE IDÉE par pictogramme

b) Mettre en commun leurs idées. Pour cela, lancer un échange en classe entière et demander aux élèves de formuler leurs représentations selon des items différents.

Consigne : **Quelles sont les “bonnes” ou “mauvaises” façons d’utiliser/de pratiquer ...**

- internet ?
- une tablette ?
- les réseaux sociaux ?
- un smartphone ?
- les jeux vidéo ?
- etc

Noter les mots au tableau (ou sur un traitement de texte s’il y a un ordinateur relié à un vidéoprojecteur) en différenciant ce qu’ils considèrent comme “positif” et “négatif” dans 2 parties distinctes.

Là encore, il n’y a pas de bonne ou mauvaise réponse.

2/ PHOTOLANGAGE - 45 min

a) Disposer les photos (fournies par Fréquence écoles) sur le sol.

b) Après un temps d’observation, chacun-e des élève explique quelle photo évoque pour lui-elle

- une “mauvaise” utilisation/pratique
- une “bonne” utilisation/pratique
- une utilisation/pratique ni bonne, ni mauvaise

A chaque fois en expliquant brièvement pourquoi. **L’enseignant-e prend des notes** sur ce qui est dit.

c) Noter “**B**” (bonne), “**M**” (mauvaise) ou “**BM**” au dos des images à chaque fois qu’elles sont choisies au vellela.

Note 1 : *ce n’est pas un temps de débat, et il n’est pas nécessaire que tout le monde soit d’accord. Par exemple, une photo peut être choisie par un élève pour une “mauvaise” pratique puis choisie par un autre pour une “bonne” pratique. L’enseignant-e n’intervient pas dans un choix d’élève, même si il-elle est surpris-e par un positionnement.*

Note 2 : *Une image peut être choisie plusieurs fois, il suffit de la remettre au sol (ou sur la table) une fois que l’explication du choix par l’enfant est terminée.*

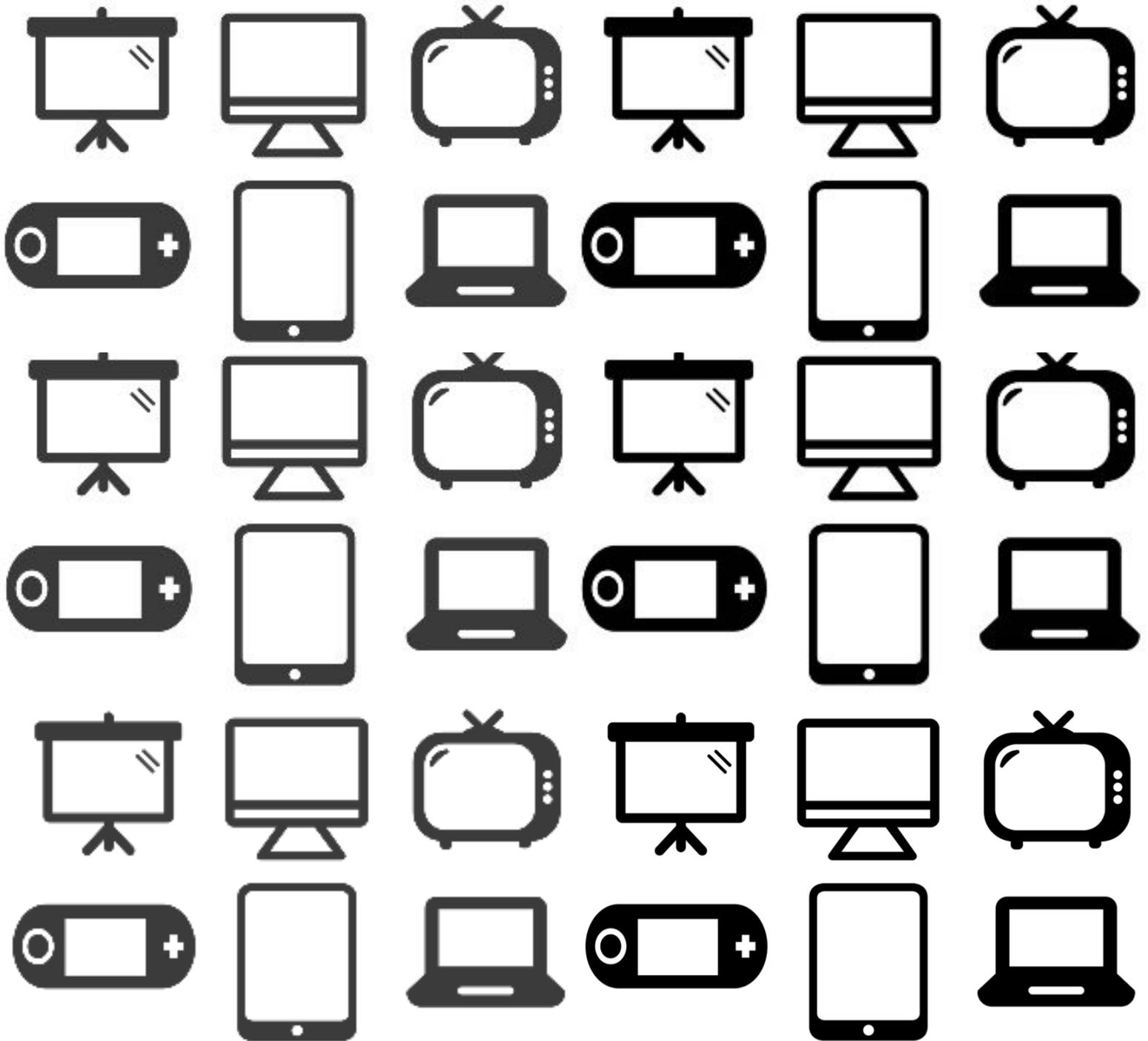
d) Pour clore la séance, avec l’aide de la classe, **classer les photos** qui ont uniquement “**M**” inscrit dessus, ou “**B**”, ou “**BM**” et les regrouper en 3 piles. Garder également celles qui ont des inscriptions différentes sans les classer.

Amener les élèves à se questionner sur la dimension subjective de ce qui est considéré comme “bon” ou “mauvais”

Piste d’évaluation

> Suggestion d’indicateur: Les élèves ont pu évoquer leurs avis sur les différents sujets, même s’ils n’étaient pas d’accord.

Fiche Annexe séance 1 : Pictogrammes “bonne” ou “mauvaise” pratique ?



COMMENT RECUEILLIR LE MATÉRIAU ?

Découvrir l'interview et l'observation par quelques exercices pratiques



Séance n°2

90 min

Contexte de la séance

Il s'agit de préparer les élèves à la collecte de contenus pour pouvoir recueillir des témoignages de "bonnes" et/ou "mauvaises pratiques".

Objectif de la séance

> Découvrir les méthodes journalistiques de récolte de matériau

Acquis d'apprentissage

Au terme de la séance, l'élève sera capable:

- de mener une interview simple en s'appuyant sur une grille de questions précédemment préparées
- de récolter quelques informations en s'appuyant sur l'observation

Matériel nécessaire

- Grille de questions (en annexe)

Déroulement

INTRODUCTION

À dire aux élèves :

Afin de créer le jeu de l'Oie, il va falloir recueillir autour de soi ce qui est considéré comme des "bonnes" et/ou des "mauvaises" pratiques. Il y a plusieurs manières de les recueillir et plusieurs catégories : ce que les personnes pensent, ce que nous pouvons observer, ce qui est écrit dans les livres, etc

Cette séance permet de se familiariser avec une méthode qui permet de recueillir la parole des personnes (l'interview) et avec une méthode d'observation.

(Selon le temps aloué, il est possible de regarder ensemble la vidéo "[C'est quoi le métier de journaliste ?](#)")

1/ MENER UNE INTERVIEW

AVANT L'INTERVIEW :

1. **Bien préparer les questions, à partir de ce qu'on veut savoir, comprendre**
Par exemple, si je réalise l'interview de Christophe, boulanger, j'ai plusieurs angles d'attaque possibles.

Je peux axer mon interview sur :

- les façons de fabriquer le pain,
- le mode de vie décalé et intensif d'un boulanger,
- sa vision de l'évolution du prix de la baguette,

La question à se poser pour définir son angle, c'est tout simplement « **qu'est-ce que je veux savoir précisément ?** ».

Après ça, vous pouvez mettre sur papier les questions qui vous viennent à l'esprit et les ordonner de façon à ce qu'elles s'enchaînent logiquement, afin de fluidifier le déroulé de l'entretien à suivre.

2. Ecrire les questions à l'avance...

PENDANT L'INTERVIEW :

L'idée est évidemment de recevoir de l'information. Et tant qu'à faire, de l'information pertinente ! Il va donc falloir poser des questions en suivant la grille établie au préalable..... mais également réagir aux réponses !

Expliquer aux élèves support à l'appui, en vidéo-projection, qu'ils devront :



> **Rappelez leur qu'il faut bien écouter les réponses** à leurs questions **pour pouvoir rebondir** : lorsque votre interlocuteur vous donne un élément auquel vous ne vous attendiez pas et qui vous semble intéressant, sauter sur l'occasion pour lui demander plus de précisions sur ce sujet.

> **Rappelez leur que l'attitude "candide" est souvent la bonne solution.** Pour caricaturer, il suffit parfois de réagir avec « Pourquoi ? » ou « Ah bon ? » à ce qui est dit. L'étonnement incite à en dire plus, à se livrer, à expliciter plus concrètement ses propos. Bref, à rentrer plus dans les détails.

> **Expliquez qu'il faut éviter les questions fermées** (qui impliquent une réponse par oui/non), et préférez les **questions ouvertes**, qui impliquent une réponse plus développée. « Qu'est-ce que tu aimes dans ton métier ? » plutôt que « Tu aimes écrire ? », par exemple.

L'exemple d'une interview fictive d'Aurélien :

Question : Aurélien, est-ce que tu as de mauvais souvenirs de l'école ?

Réponse : Non, en général tout se passait bien. La seule fois où j'aurais pu avoir un mauvais souvenir, tout s'est bien terminé.

Relance : Ah bon ? Qu'est-ce qui s'est passé ?

Réponse : Oh rien de bien méchant, j'ai failli me faire agresser une fois, heureusement j'ai pris mes jambes à mon cou et ça ne s'est jamais reproduit.

Relance : Ah oui ? C'était dans quelles circonstances ?

Etc.

APRÈS L'INTERVIEW :

- Éventuellement prendre des notes supplémentaires ou compléter les notes prises pendant l'interview.
- Rédiger assez vite son article pour ne pas trop oublier.

2/ LA GRILLE DE QUESTIONS



a) En groupe, demander aux élèves de réfléchir à une grille de questions pour qu'ils-elles

interviewent leurs parents sur la questions des “bonnes” et “mauvaises” pratiques (grille en annexe).

Faire ensuite le point en classe entière pour tomber d’accord sur une grille.

Selon le groupe, vous pouvez aider les élèves en leur donnant cette trame pour organiser les questions :

- 1) Identité de la personne (âge, sexe, lieu d’habitation, scolarité, métier, etc)
- 2) Utilisation du numérique (tablette, téléphone, internet, jeux vidéos, etc) (ex : qu’est ce que tu utilises ? “Bonnes”/”mauvaises” pratiques selon toi ? Pourquoi ? etc)

L’idée est d’arriver à 6 ou 8 questions au maximum, dont certaines peuvent amener des réponses plus longues.

b) En binôme, les élèves se mettent en situation pendant 5 à 7 minutes de journaliste-intervé-e (puis inverser les rôles) et répondent à une ou deux questions “témoins” (ex : qui es-tu ? peux-tu m’en dire un peu plus sur toi ? etc, ou la première question de leur grille) afin de **s’entraîner à poser les questions, et surtout, à prendre des notes (pour le-la journaliste).**

Demandez aux élèves ce qu’ils ont pensé de l’exercice : est ce que c’est facile/compliqué ? Ont-ils-elles pu tout noter ? Comment faire pour ne pas perdre de morceaux de réponse ?

3/ L’OBSERVATION

Il s’agit d’une activité courte qui permet de s’interroger sur la définition d’une donnée (ici, quelque chose à observer), de prendre conscience que les données sont partout autour de nous, et qu’il suffit “d’ouvrir les yeux” pour en prendre connaissance.

a) Lancer un chronomètre pour 10 minutes : Les élèves partent à la recherche de données dans toute la salle les annoncent à voix haute. L’enseignant-e les inscrit (peut se faire aider) au tableau. Veiller à bien gérer le compte à rebours : signaler l’approche de la fin, déclarer la fin.



b) Quelles informations pouvons nous apprendre de l’utilisation du numérique dans la classe ? (dans le couloir ? dans l’école?) (Quelques pistes : nombre d’ordinateurs, de tablettes, connexion (fil? wifi?) téléphones, marque des ordinateurs, etc etc)

Evaluation

Suggestion d’indicateur : Les enfants parviennent à recueillir des informations en observant ; à prendre des notes sans tout écrire mot-à-mot.



Ressources, sources, liens utiles

<http://www.webentrepreneurdebutant.fr/petit-guide-a-l-usage-des-intervieweurs-debutants/>
<https://www.24hdansuneredaction.com/presse/15-les-techniques-de-linterview/>

QUELLES “MAUVAISES PRATIQUES” EN FAMILLE/À LA MAISON ?



Activité n°1

30 min

Contexte de l'activité

Dans le cadre de la création d'un jeu de l'oie sur les “bonnes et mauvaises” pratiques numérique, cette activité est là pour permettre à votre enfant de d'observer les pratiques qu'il-elle pense “négatives” au sein de votre foyer.

Objectif de l'activité

> Aiguiser le regard des enfants sur les cibles visées par les magazines à travers les différents contenus (publicités, etc)

Matériel nécessaire

- La fiche de recueil des pratiques (annexe)
- La grille de questions (annexe)

Déroulement

1/ A l'aide de la grille “Quelles “mauvaises” pratiques à la maison ?”, votre enfant va pouvoir noter tout ce qui lui paraît être de mauvaises pratiques au sein de votre foyer.

Attention : Il n'est pas question de se placer dans une position de jugement (“bon ou mauvais”), mais bien de laisser votre enfant évaluer les pratiques qu'il-elle observe et de mettre son esprit critique en marche. Merci de faire attention à ne pas chercher à “influencer” ses observations.

Cette activité peut se dérouler sur plusieurs jours.

2/ Dans un deuxième temps, une fois que plusieurs lignes du tableau ont été remplies, prendre une photo du tableau (avec un appareil photo, un smartphone, une tablette) et déposer la photo dans les commentaires sur le carnet de correspondance en ligne (cf imprim'écran ci-contre).

Commentaire

Nom *

Adresse de messagerie *

Site web

Laisser en commentaire

Chercher une image ou une vidéo

Commencer le chargement

MIEUX COMPRENDRE INTERNET ET LES MÉDIAS SOCIAUX



Séance n°3
100 min

Contexte de la séance

Puisque c'est une part considérable de ce qu'on appelle communément "le numérique", il paraît nécessaire de comprendre un peu mieux internet et les médias/réseaux sociaux avant d'avancer dans l'itinéraire.

Objectifs de la séance

- > Pouvoir se représenter le fonctionnement technique d'Internet
- > Permettre aux élèves de formuler leurs représentations sur la fonction des médias et réseaux sociaux
- > Comprendre qu'il existe une diversité de réseaux sociaux pour une diversité d'usages.
- > Prendre conscience de la notion d'identité numérique

Acquis d'apprentissage

Au terme de la séance, l'élève sera capable :

- d'expliquer ce qu'est un média social et de savoir qu'il en existe pour des usages très variés
- d'expliquer simplement (avec ses mots) comment marche internet
- de citer différents contenus possibles à échanger grâce à internet

Matériel nécessaire

- le [support de présentation de la séance 3](#)
- un vidéoprojecteur
- des postes informatiques (ou tablettes) connectés à internet (6 postes minimum et jusqu'à un poste pour 2)
- 2 pelotes de laines (ou bobines de fil épais) de 2 couleurs différentes
- [cartes "contenus"](#) (à faire circuler le long des fils)
- 6 pinces à linge pour faire circuler les cartes

Déroulement

1/ UNE TOILE D'ARAIGNÉE



Crédits : La Pochette des Femmes éco-citoyennes

L'intervenant·e explique qu'Internet, ce sont des millions d'ordinateurs reliés entre eux par des câbles, comme une immense toile d'araignée.

Animation :

“Vous avez peut-être déjà entendu le mot “web”, “page web” ? Savez-vous ce que ça signifie ? Ça veut dire "toile" en anglais, comme toile d'araignée (spider web).”

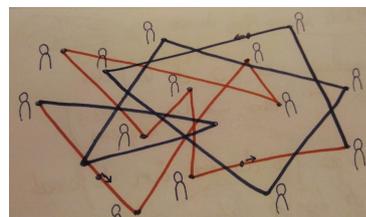
Grâce à ce réseau, que peut-on faire ? : (montrer les petites cartes à chaque fois qu'une réponse est évoquée)

- regarder des pages web
- regarder des vidéos
- écouter de la musique
- discuter en direct
- s'envoyer des messages, des photos

Ensuite, faire faire l'exercice :

Consulter un vidéo

- Tendre une toile en la faisant tenir par six / sept élèves. Certains élèves (les serveurs) ont les cartes contenus (en annexe). Les autres élèves impliqués dans la toile sont les ordinateurs. Un élève extérieur à la Toile demande à un élève-ordinateur une vidéo. L'élève ordinateur demande à un élève-serveur la vidéo en question.



L'élève-serveur confie la carte-vidéo à un élève hors-Toile, qui aura pour mission de la faire glisser jusqu'à l'élève-ordinateur émetteur de la demande.

Pour que la métaphore soit correcte, l'élève-ordinateur ne peut pas toucher la vidéo, juste la regarder.

Echanger un message :

Un élève hors-Toile (#1) associé à un élève-ordinateur veut envoyer un message à un autre élève hors-Toile lui-aussi associé à un élève ordinateur.

L'élève (#1) inscrit son message sur un papier sur lequel figure également le nom du destinataire.

L'élève-ordinateur #1 envoie le message à un élève-serveur, seul capable de lire l'identité du destinataire, qui fait ensuite “suivre” le message à l'élève-ordinateur (#2) qui pourra à son tour le faire lire à son élève hors-Toile associé.

NB : dans cet exercice, c'est l'internet par câble qui est représenté. Pour aborder la question des connexions wifi, 4G, il suffit de demander à un élève d'inscrire son message sur un avion en papier qui sera directement adressé par un élève-portable à un élève-serveur.

2/ COMMENT ÇA MARCHE INTERNET ?

(SLIDES 3-5)

Après avoir vécu une expérience de “réseau”, reprendre ce qui a été vu dans le jeu et faire le pont avec les 4 images qui expliquent le fonctionnement d'Internet (SLIDES 3 &4).



Puis montrer la vidéo suivante qui reprend ce qui a été dit jusque là pour résumer le fonctionnement d'internet :

<https://www.youtube.com/watch?v=8qiEfhA-Wk4> (SLIDE 5)

→ On parle aussi de “**web 2.0**” : demander si ce nom leur évoque quelque chose.

(SLIDE 6)

Expliquer qu'Internet permet à tout le monde de lire, regarder et écouter des choses (texte, images, musique, vidéos) mais aussi de **partager** des contenus qu'il a produit. Nous sommes donc tous et toutes **émetteurs**, c'est à dire que nous émettons/diffusons l'information, et **récepteurs**, c'est à dire que nous recevons l'information.



3/ COMMENT ACCÈDE T-ON À INTERNET ? Navigateurs et moteurs de recherche

(SLIDES 7-14)

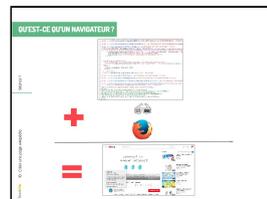
Le navigateur est un **logiciel** (= **application**) qui permet de **lire une page internet**.

A ne pas confondre avec un moteur de recherche, ni un système d'exploitation (Mac OS, Windows, Linux). Demander s'il connaissent les navigateurs montrés sur la slide : Firefox, IE, Google Chrome, Safari...

Les moteurs de recherche nous servent de “lunettes” pour lire le langage des ordinateurs que nous ne comprenons pas (mais que nous pouvons apprendre).



Expérience : (possible à faire au tableau en “démonstration” en fonction du temps, pour aller plus vite)
 (SLIDES 8-10)
 Demander aux élèves d’aller sur une page web (Youtube, un site web, etc, peu importe) et de cliquer sur le bouton droit de la souris, puis de cliquer sur “afficher le code source” et d’observer ce qu’ils voient.



→ Ce sont bien grâce aux “lunettes” que constituent les navigateurs que nous pouvons voir les pages web et les comprendre.

(SLIDE 10)

Ne pas confondre navigateur, moteur de recherche et systèmes d’exploitation

NB : un système d’exploitation est aussi appelé OS, pour *Operating System*, traduction anglaise de système d’exploitation.

NBbis : logo d’Ubuntu, OS gratuit et open source de la famille Linux

(SLIDE 11)

Un système d'exploitation, c'est ce qui permet à des personnes qui ne connaissent pas le langage informatique d'utiliser un ordinateur. Tous les ordinateurs, tablettes et smartphones ont un système d'exploitation pour les rendre simples à utiliser.

(SLIDE 12)

Un moteur de recherche est un **outil** (un programme) qui permet de faire des recherches par **mots-clés** sur Internet. Il y a **Google**, le plus connu, mais aussi **Yahoo** et **Bing**. Certains moteurs de recherche ne conservent pas de traces des recherches que l'on fait, comme **Qwant** ou **DuckDuckGo**. D'autres promettent de verser de l'argent à des associations ou de planter des arbres, comme **Ecosia** ou Lilo.

Note : la recherche sur Internet et l'utilisation des mots-clés feront l'objet d'une séance plus tard dans l'itinéraire

4/ LES MÉDIAS & RÉSEAUX SOCIAUX

(SLIDE 13)

a) Divers médias sociaux pour divers usages

Montrer le graphique des logos et demander aux élèves : « Parmi les logos suivants y en a-t-il que vous avez déjà vus ? Savez-vous à quoi ils servent ? »

Analyser avec eux leur répartition pour leur faire comprendre qu'il existe des réseaux sociaux qui permettent différents usages.

Les médias sociaux présentés sur l'axe "midi" (Blogger → Ghost) sont des plateformes de blog.

A 12h30 apparaissent les wiki (wikipedia, wikia, wikimedia...), qui sont des médias sociaux de la famille des ... wikis (acronyme de "What I Know Is")

Les autres médias sociaux sont des réseaux sociaux.

Certains sont spécialisés dans le partage de vidéos (youtube, vimeo, twitch, periscope...), de photos (Instagram, Snapshat) ou de musique (deezer, spotify, soundcloud...), d'autres pour le travail (linkedin, viadeo, slack...) ou les conversations (skype, whatsapp, messenger, etc...).

Ils fonctionnent tous de la même façon, la seule différence, c'est ce que les utilisateurs y recherchent !

b) Médias/réseaux sociaux et gratuité

(SLIDES 14-15)

Comment ces entreprises font-elles pour gagner de l'argent si tout est gratuit ?

Si les utilisateurs que nous sommes ne paient pas, qui donne autant d'argent à Facebook ?

(SLIDES 16-20)

A l'aide des slides, demander aux élèves de réfléchir à comment il est possible de gagner de l'argent en proposant des contenus gratuits.

SLIDE 16 :

Montrer le circuit de l'argent :

→ les entreprises / marques donnent de l'argent aux médias (traditionnels et sociaux) en échange de la diffusion de leurs publicité. Cet argent permet aux médias de fonctionner sans faire payer les spectateurs.

Les enfants consomment des programmes gratuits, dans lesquels sont insérés des publicités.

Influencés, ils demandent à leurs parents d'acheter les produits dont ils ont vu la publicité.

L'argent dépensé par les parents est celui-dépensé par les marques pour payer les médias !

→ un produit pour lequel on fait de la publicité est plus cher qu'un produit "standard" (MDD, par exemple) car le prix intègre le coût de la publicité !

Pourquoi la publicité fonctionne aussi bien sur les réseaux sociaux ?

→ car les utilisateurs décrivent qui ils sont et ce qu'ils aiment, ce qui permet de toujours leur montrer des publicités pour des produits qu'ils auront envie d'acheter :

SLIDE 17

un jeu vidéo pour un geek ;

SLIDE 18

des baskets pour un fan de foot ;

SLIDE 19

Du maquillage pour une fille qui aime la mode.

C'est la publicité ciblée !

c) L'âge pour utiliser les réseaux sociaux

(SLIDES 20)

Réaliser un sondage dans la classe pour répondre à la question suivante : "A 10 ans, ai-je l'âge de m'inscrire sur un réseau social"?

Il est possible de le faire "à mains levées", via des "oui" ou "non" sur les ardoises, ou encore via l'application Plickers (dans ce cas il faudra télécharger l'application en amont et préparer la question dans l'application).

(SLIDE 21&22)

Réponse : **NON**, l'âge **réglementaire** en France pour créer un compte sur un réseau social est de **13 ans**. Au États-Unis, c'est même un âge **légal** (en dessous, la justice peut être saisie et les réseaux sociaux sont passibles d'amendes).

Facebook, par exemple, qui est une société américaine, demande aux nouveaux inscrits de donner leur date de naissance car il est illégal qu'ils aient moins de 13 ans.

(SLIDE 23&24)

Lancer une discussion avec les élèves sur ce qu'ils en pensent.

Éléments de réponse/réflexion :

On estime qu'il faut avoir suffisamment de **maturité**, de **recul** et de **capacité à se protéger** avant de **s'exposer** sur les réseaux sociaux.

Bien sûr, on peut mentir sur son âge pour créer un compte sur les RS. Mais c'est peut-être dommage de démarrer de cette manière-là. C'est à chacun-e de se poser la question !

Piste d'évaluation

Suggestion d'indicateur : les élèves peuvent citer quelques fonctions des médias/réseaux sociaux, ils savent expliquer à quoi sert un navigateur (sans confondre avec un moteur de recherche), ils ont compris que c'est la publicité qui finance les réseaux sociaux et contenus médiatiques gratuits ainsi que les principes de la publicité ciblée.

RECUEILLIR LES “BONNES PRATIQUES” EN FAMILLE/À LA MAISON



Activité n°2

30 min

Contexte de l'activité

Comme pour l'activité 1, mais cette fois dans l'aspect positif, cette activité est là pour permettre à votre enfant d'observer les pratiques qu'il-elle pense “positives” au sein de votre foyer.

Objectif de l'activité

> Aiguiser le regard des enfants sur les cibles visées par les magazines à travers les différents contenus (publicités, etc)

Matériel nécessaire

- La fiche de recueil des pratiques (annexe)
- La grille de questions (annexe)

Déroulement

1/ A l'aide de la grille “Quelles “bonnes” pratiques à la maison ?”, votre enfant va pouvoir noter tout ce qui lui paraît être de mauvaises pratiques au sein de votre foyer.

Attention : Il n'est pas question de se placer dans une position de jugement (“bon ou mauvais”), mais bien de laisser votre enfant évaluer les pratiques qu'il-elle observe et de mettre son esprit critique en jeu. Merci de faire attention à ne pas chercher à “influencer” ses observations !

Cette activité peut se dérouler sur plusieurs jours.

2/ Dans un deuxième temps, une fois que plusieurs lignes du tableau ont été remplies, prendre une photo du tableau (avec un appareil photo, un smartphone, une tablette) et déposer la photo dans les commentaires sur le carnet de correspondance en ligne (cf imprim'écran ci-contre).

Commentaire

Nom *

Adresse de messagerie *

Site web

Laisser un commentaire

Chercher une image ou une vidéo

Commencer le chargement

Différencier et/ou recouper les témoignages avec les autres informations → Comment chercher efficacement sur internet ?



Séance n°4

90 min

Contexte de la séance

Après avoir recueilli des exemples dans leur famille de “bonnes” et/ou “mauvaises” pratiques, il est temps de s’occuper d’une autre manière de recueillir de l’information, en passant par la recherche en ligne.

Objectif de la séance

- > Découvrir le travail collaboratif et le partage de documents
- > Comprendre le fonctionnement des moteurs de recherche pour pouvoir les utiliser efficacement
- > Savoir collecter différentes informations et sources (dans un document) pour les réinvestir par la suite dans la production d’un contenu

Acquis d'apprentissage

Au terme de la séance, l’élève sera capable:

- de différencier un navigateur et un moteur de recherche et d’en expliquer les grandes fonctions
- d’utiliser les bons mots clés pour effectuer une recherche de manière pertinente
- de stocker des documents (articles, photos, vidéos) sur le drive
- de formuler une hypothèse de recherche en utilisant ou non la recherche avancée
- de collecter et classer les informations recueillies

Matériel nécessaire

- 7 postes informatiques connectés à internet (le même nombre de postes que d’agences)
- Le [support de présentation de la séance 4](#)

Déroulement

Les élèves vont pouvoir commencer à rechercher et à stocker des contenus nécessaires à leur projet, notamment pour confronter leurs exemples de “bonnes” (et “mauvaises”) pratiques avec les informations qu’ils-elles peuvent trouver en ligne.

1/ NAVIGATEURS ET MOTEURS DE RECHERCHE

(SLIDES 1-6)

Afin de réussir à produire un contenu pertinent, il faut savoir ce qui a déjà été fait autour de votre sujet. Le plus simple est de s’intéresser à différentes sources, de lire, de fouiller, de s’interroger à la lecture. Cette étape est préparatoire à la préparation d’un travail de production.

Pour cela, les élèves vont bien évidemment avoir besoin d'utiliser des moteurs de recherche de façon appropriée.

Avant toute chose, il paraît nécessaire de bien comprendre ce qu'est un moteur de recherche et son fonctionnement pour permettre aux élèves de travailler efficacement.

Il existe une énorme quantité d'informations sur Internet renouvelées régulièrement.

Un moteur de recherche est un service en ligne permettant de trouver facilement une page grâce à un ou plusieurs mots-clés. Google, Yahoo et Bing sont aujourd'hui les trois principaux moteurs de recherche utilisés sur le web. Google est aujourd'hui incontestablement le leader des moteurs de recherche. Il est utilisé dans 65% des recherches effectuées sur le web aux Etats-Unis. Yahoo arrive en deuxième position, suivi de Bing. A eux trois, ils réunissent 95% des recherches effectuées.

Demandez aux élèves s'ils savent ce qu'est un moteur de recherche et leur demande de citer ceux qu'ils connaissent. Il s'agira de permettre aux élèves de faire la différence entre navigateur et moteur de recherche.

Montrer les slides (**SLIDES 3-4**) pour faire le point avec la classe et différencier moteurs de recherche et navigateurs.

→ Les navigateurs : internet explorer, firefox, google chrome, safari...

→ Les moteurs de recherche : google search, bing, Ecosia, yahoo, Lilo ou même Qwant.

Le moteur de recherche travaille en 2 étapes : l'exploration puis l'indexation

Google, en tant que moteur de recherche est un logiciel qui parcourt le web et indexe automatiquement le contenu qu'il visite. **Le moteur de recherche travaille en plusieurs étapes :**

> Il explore le web grâce à des spiders.

> Il indexe les contenus, les range par thème.

> Il recherche ensuite seulement dans son index. Cette recherche ne prend que quelques secondes.

UNE VIDÉO EN PLUS _ Vous pouvez vous aider d'une vidéo qui [permet de comprendre les étapes](#) que nous avons doublé pour les élèves.

Le choix des mots lors d'une requête est la première étape importante. Même si cette étape semble aller de soi, elle pose bien évidemment de nombreux problèmes car, avant toute chose, il faut comprendre la manière dont les moteurs de recherche fonctionnent.

Pour bien chercher, il faut faire une hypothèse de réponse et chercher à la valider ou à l'invalidier. Plutôt que de se poser une question et de la transcrire dans Google, il s'agira d'imaginer qu'elle pourrait être la réponse. De formuler une hypothèse. **La démarche de recherche est une démarche scientifique.**

Par exemple : Si l'on souhaite trouver une citation qui colle à une thématique comme l'éternité. Mieux vaudra formuler une hypothèse en suggérant Platon dans la requête - si vous pensez que Platon s'est exprimé sur le sujet -. Ainsi, en proposant "éternité Platon" ou "éternité Platon citation" , vous obtiendrez quelque chose de plus exploitable que la requête "éternité citation", trop vague finalement. Peut être que Platon n'a rien écrit sur l'éternité ? Dans ce cas là, les premiers résultats seront très parlants. Libre à vous alors de changer d'hypothèse.

CONCRÈTEMENT

Il est important d'amener l'élève à comprendre que le moteur de recherche cherche dans l'index constitué par le moteur de recherche et que les sources qui remontent en premières sont celles qui sont les plus cliquées, qui renvoient sur le plus de nombre de liens, et qui globalement sont celles qui correspondent le mieux à la recherche.

Diffusez la vidéo (cf slide 7 ou via [ce lien](#)) expliquant le fonctionnement du moteur de recherche.

2/ FAIRE UNE RECHERCHE "EFFICACE"

a) Demander aux élèves de faire état de leurs recherches précédentes (jusqu' alors) Comment ils s'y prennent ? Que marquent-ils ?

b) Faire le point sur ce que peut offrir la recherche avancée en manipulant.

- les guillemets
- mots clé "-" autre mot-clé (ex de recherche : janet jackson -michael, pour éluder tous les résultats contenant "michael Jackson"))
- la recherche avancée de google
- le ctrl F (permet de chercher un mot ou groupe de mots dans un document ou sur une page web)

Exemples de recherches : "bonnes pratiques numériques", bonnes pratiques numériques, "bonnes pratiques" & numérique, etc

EN PLUS - Vous pouvez utiliser un jeu de quizz et donner la possibilité aux élèves de répondre le plus vite possible à la question en utilisant un moteur de recherche.

Les règles du jeu :

- 1- L'enseignant-e est le maître/la maîtresse du jeu. Il-elle pose les questions aux élèves et réagit autour des réponses obtenues.
- 2- Les élèves forment des équipes de 2/3.
- 3- Toutes les équipes sont connectées à Internet.
- 4- Chaque équipe a le droit à une seule et unique réponse à défaut de quoi elle est éliminée pour la manche.

3/ COLLECTER DE L'INFORMATION - MISE EN PRATIQUE

Les élèves sont amenés, en utilisant la recherche avancée ou non, à trouver 3 sites/blogs/profils à suivre ou à consulter pour en savoir plus sur leur thématique et à les renseigner dans la fiche d'appui pour la recherche présente dans leur dossier (annexe ci-après si préférence pour la version papier).

Présentez la fiche en pièce jointe (fiche d'appui à la recherche) permettant de commencer et d'améliorer une démarche de recherche itérative. Il s'agira de leur permettre de croiser 3 sources et d'augmenter leur recherche pour qu'elle soit relativement exhaustive. La saisie de leur fiche pourra s'effectuer en ligne (un exemplaire dans chaque dossier d'agence) ou en version papier.

Ce qu'il faudra leur donner comme consignes :

- > Leur demander d'abord de formuler plusieurs mots clefs ou hypothèses.
- > Leur rappeler d'éviter les termes trop généraux, et de ne pas s'attarder sur les mots courants, tels que "le", "un" et "pour", sont ignorés. Ces termes sont appelés "skip words". Il existe cependant des exceptions : La recherche [le monde] correspond sans doute au journal du même nom, et diffère de la requête [monde]. Dans le premier cas, Google n'ignore pas l'article "le".
- > Rappeler aux élèves qu'ils collectent ici les éléments qu'ils pourront réutiliser en s'appuyant sur le droit à la courte citation. **Une image sourcée, une citation, des éléments chiffrés.**

POINTS DE VIGILANCE :

- > L'élève sait insérer un lien hypertexte dans un doc
- > **Différence entre source et lien web :** www.Liberation.fr n'est pas la même chose que le journal national Libération.

Piste d'évaluation

Les recherches effectuées permettent d'arriver sur les contenus concernés / en lien avec les sujets ou rubriques à traiter. Les 3 sites/blogs sont pertinents.

Annexe > Fiche d'appui pour la recherche à remplir par les élèves

Sujet/objet de ma recherche	
Mots clefs à saisir	
MES 3 SOURCES	
1	
Nom de la source / du site web	Lien (copier / coller le lien vers la page... <i>Ce lien commence par http://</i>)
Résumé des grandes idées ou copier coller :	
2	
Nom de la source / du site web	Lien (copier / coller le lien vers la page... <i>Ce lien commence par http://</i>)
Résumé des différences fondamentales observées ou copier coller des différences:	
3	
Nom de la source / du site web	Lien (copier / coller le lien vers la page... <i>Ce lien commence par http://</i>)
Résumé des différences fondamentales observées ou copier coller des différences:	

RECHERCHE INVERSÉE :

Trouver les mots-clés/groupes de mots-clés qui ont permis d'arriver à ces images

 Activité n°3
30 min

Contexte de l'activité

Les élèves ont abordé les méthodes de recherche en ligne en classe. Cette activité est une manière de mettre ce qu'ils-elles ont vu en pratique.

Objectif de l'activité

> Faire le lien entre recherche et recherche inversée et mettre en pratique l'usage des mots clés

Matériel nécessaire

- Un ordinateur, une tablette ou un smartphone connecté à internet

Déroulement

1/ CHOISIR UN MOTEUR DE RECHERCHE

Demandez à votre enfant s'il se rappelle de quelques moteurs de recherche évoqués en classe. En choisir un à utiliser pour cette activité. (Pour rappel : Google, Ecosia, Bing, Yahoo, Lilo, Qwant...)

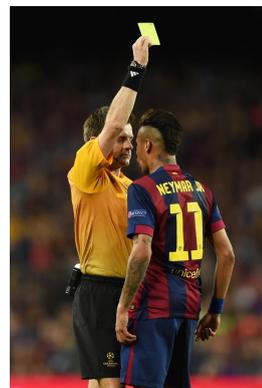
2/ RECHERCHES INVERSÉES

A partir des méthodes vues en classe (opérateurs, guillemets, mots-clés, etc), que vous pouvez demander à votre enfant de vous rappeler, tentez de retrouver les mots ou groupes de mots qui permettent de trouver les images suivantes : (images aussi en annexe)

1



2



<p>3</p> 	<p>4</p> 
<p>5</p> 	

3/ TENTEZ D'AMÉLIORER VOS RÉSULTATS !

Si vous êtes parvenu-e-s à trouver les bons mots-clés, marquer l'ordre d'apparition du résultat voulu dans la liste des pages trouvées (ex : 3ème image présentée), et tentez d'améliorer votre résultats en modifiant vos mots-clés ou méthodes de recherche.

Notez pour chaque image les mots ou groupes de mots qui vous ont permis d'arriver aux images en commentaire, ainsi que le "classement" dans les résultats, et le moteur de recherche utilisé.

Exemple de réponse :

Avec Bing comme moteur de recherche :

Image 1 : pré ; animal ; etc... - 4ème résultat de la recherche

Image 2 : motclé1 ; motclé2 ; etc - 2ème résultat de la recherche
etc etc

ILLUSTRER MON PROPOS ET FAIRE LE POINT SUR LA PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE



Séance n°5
90 min

Contexte de la séance

Cette séance fait le point sur l'importance de l'illustration et des enjeux qui lui sont liés.

Objectif de la séance

> Trouver des illustrations/images pour illustrer leurs publications en respectant les cadres de propriété intellectuelle

Acquis d'apprentissage

Au terme de la séance, l'élève sera capable:

- d'expliquer la fonction de l'illustration dans une publication (numérique ou autre)
- d'effectuer une recherche d'image, et une recherche par image
- d'enregistrer une image sur un poste informatique (ou une tablette) puis la déposer dans un dossier sur le Drive
- de s'interroger face à une image médiatique (cible ? message ?)

Matériel nécessaire

- 6 postes informatiques connectés à internet (le même nombre de postes que d'agences)
- le [support de présentation de la séance 5](#)

Déroulement

ÉTAPE 1 : ANALYSER DES IMAGES DE PRESSE

Pour la réalisation du jeu, les élèves peuvent être amenés à **produire les images, photographies, dessins, permettant d'illustrer leurs contenus** (plateau de jeu, cases images, etc).

Avant de démarrer, il peut être intéressant de leur montrer une série de contenus illustrés sur le web et d'analyser avec eux la portée de ces images (quel message est véhiculé ? comment ça nous touche ? etc).

Face à chacune de ces images, demander aux élèves de répondre aux questions suivantes.

(DIAPO 3 à 7)

> Quel est le message essentiel de cette image ? **Que raconte t-elle ?**

> Quelle est l'intention de celui-celle qui l'a choisie ? **Nous émouvoir ? Nous informer ? Nous faire réfléchir ? Nous expliquer quelque chose ?**

ÉTAPE 2 : TROUVER DES IMAGES SUR INTERNET

(DIAPO 9 à 16) Utilisez le support pour expliquer la manipulation aux élèves.

L'illustration aide à graver le récit dans notre mémoire. Rapidement, de manière indélébile. Elle doit concrétiser d'un simple coup d'œil, l'intention qui l'accompagne voire apporter des informations supplémentaires. Nous avons

aujourd'hui que l'illustration favorise l'accès au texte. Elle encourage à la lecture. Elle doit être par conséquent particulièrement soignée, travaillée voire décalée.

Les différentes formes d'illustration :

1. Utiliser les images d'Internet si elles sont libres de droit, c'est à dire si l'auteur nous a donné le droit de les utiliser.
2. Produire une photo originale et la recadrer, voire la retoucher.
3. Produire un dessin, une illustration puis la scanner

Entraîner les élèves à chercher des images via Google Images, via Pixabay ou Wikimedia.

1. En fonction de leur article, ils devront trouver le ou les mots clefs.
2. Chercher ensuite.
3. Puis enregistrer en créant un dossier.

Il y a donc les illustrations produites d'une part (nous verrons comment s'y prendre à la prochaine séance), et d'autre part, les éléments existants que l'on peut récupérer. **Se pose alors la question des droits et des éléments que l'on doit nécessairement prendre en compte.** Notre époque est celle d'Internet et du numérique et le bouleversement des usages comme de la pensée, nécessite des transformations juridiques. Pour autant il existe déjà de nombreuses lois pour encadrer l'utilisation du numérique.

Nous proposons aux élèves de ne chercher que parmi des images dont les droits ont été cédés par les auteurs ou qui sont tombées dans le domaine public (les photos de tableaux anciens par exemple...)

ETAPE 3 : STOCKER LES IMAGES TROUVÉES DANS LE DOSSIER DRIVE DE LEUR AGENCE

Une fois ces éléments vus ensemble, demandez aux élèves d'effectuer des recherches d'images et/ou d'illustrations pour illustrer le contenu (à venir) de leurs articles.

Il faudra ensuite télécharger les images et les enregistrer dans les ordinateurs (ou tablettes), puis les stocker dans leurs espaces numériques de travail : les dossiers Drive de leurs agences (dossier "images, illustrations").

Note : attention à bien noter les sources des illustrations et/ou images pour pouvoir les inscrire dans les crédits. L'idéal est de la faire dans le nom de l'image enregistrée.

Piste d'évaluation

Suggestion d'indicateur: les choix d'illustrations sont pertinents, les élèves pensent à noter les sources des illustrations.



Ressources, liens utiles

<https://www.1jour1actu.com>

COMMENT VÉRIFIER LA FIABILITÉ DES INFORMATIONS EN LIGNE ?



Séance n°6
90 min

Contexte de la séance

À cette étape de l'itinéraire, cette séance permet d'identifier avec les élèves un ensemble d'indicateurs pertinents pour évaluer la fiabilité d'une source et valider une information. Une fois l'élève capable de « valider un énoncé », il s'agira ensuite de l'amener à le « situer » (Qui parle ? Avec quelle expertise ? Quelles intentions ? Quel point de vue ? ...)

Objectif de la séance

> Apprendre à trier l'information sur le web, à confronter différentes sources et vérifier la fiabilité et la qualité d'une information.

Acquis d'apprentissage

Au terme de la séance, l'élève sera capable :

- d'évaluer la fiabilité d'un site Internet et d'une information à l'aide d'une liste de critères
- de faire preuve de "pensée critique" face à l'information en ligne

Matériel nécessaire

- > Un vidéo-projecteur
- > Le support de présentation de [la séance 6](#)
- > Une connexion internet

Déroulement

ETAPE 1 _ QU'EST-CE QUE L'INFORMATION ? / AVEC SUPPORT

Qu'est-ce que l'information ?

Le mot "information" peut se définir de différentes manières (cf. [Définition CNRTL](#)) :

- "Un fait ou un événement nouveau en tant qu'ils sont rendus publics" et/ou plus spécifiquement "relayés par la presse" (corresponds, au niveau de la presse, à "l'actualité", aux "nouvelles" et autres événements rendus publics, mis à la connaissance du public.)
- "Un ensemble de connaissances sur un sujet donné". (Dans ce sens plus large, l'information correspond à un ou plusieurs renseignements, à un ensemble de données, à la documentation. Elle est davantage synonyme de "connaissance" dans ce cas-là.)

Pour l'enseignant.e :

1. S'il paraît opportun de les penser et les travailler séparément parfois, il semble judicieux ici de les penser ensemble, dans la mesure où à l'école primaire les pratiques scolaires et personnelles des élèves sont très majoritairement tournées vers la seconde acception. Pour le dire autrement, lorsqu'ils font des "recherches d'informations" sur Internet à cet âge-là, cela concerne peu les "sujets d'actualité", mais plus généralement des contenus sur un sujet donné (exposé pour l'école, vie quotidienne, passion, ...)
2. "L'information" entendue comme "connaissance", nous rappelle que ce terme renvoie également à tout ce qui fait l'objet d'une sélection, d'une collecte, d'un traitement, d'une mise en forme, d'une diffusion, d'un partage, ainsi qu'à l'action "d'en prendre connaissance". Initialement le terme "informer" signifie "mettre en forme", et nous renvoie donc à l'acte de communication au sens large (vulgarisation scientifique, communication d'une entreprise ou d'une ONG, etc...) et donc à la tension entre informer et communiquer.

Dans la première acception, il est important que les élèves puissent faire la distinction entre "information" et ce qui relèverait au contraire de "l'anecdote", du "potin", de la "rumeur" ou encore d'une "opinion", ...

La vidéo intitulée "[C'est quoi une information ?](#)" (Les clés des médias - france.tvéducation) peut contribuer à ouvrir la discussion sur cette distinction importante.

Il peut être intéressant de faire deux pauses dans la vidéo :

La première après 18 secondes, juste avant que le journaliste donne la réponse, pour la demander aux élèves.

La seconde à 1'18" pour éventuellement faire le lien avec un "cas" arrivé dans l'école ou la classe ET/OU un point de vocabulaire sur "anecdote", "potin", "rumeur", "opinion".

ETAPE 2 _ UN MONDE D'INCERTITUDES ? / AVEC SUPPORT (et INTERNET si disponible)

"Sentir ce que l'on pense et penser ce que l'on ressent"

Pour l'enseignant.e :

Les élèves ont besoin de la stabilité du contenu de leur pensée et de pouvoir s'appuyer sur des certitudes. Or, pour apprendre, il faut bien souvent lâcher d'anciennes représentations, sentir que l'on peut se/nous tromper. Si une personne est incapable de changer ses représentations initiales erronées par le « nouveau savoir », elle est incapable d'acquérir des connaissances. Avant d'établir un ensemble de critères d'évaluation des informations, il semble donc intéressant de travailler avec eux le contre-intuitif, les obliger à penser l'incertitude des points de vue et la relativité des positions d'autorité pour rendre compte de la complexité de l'environnement informationnel numérique.

ATELIER (AVEC SLIDES et/ou INTERNET) :

Cet atelier doit être l'occasion d'entraîner les élèves à prendre du recul et de la distance par rapport au contenu de leur pensée et finalement de pouvoir douter de son caractère certain. L'inconfort de perdre la sécurité liée à la stabilité du contenu de pensée est surpassé par le plaisir d'explorer de nouvelles pistes et d'entrevoir de nouveaux horizons lorsque l'on peut renoncer à avoir toujours raison.

Déroulé :

Présenter plusieurs exemples "d'informations" trouvées sur internet afin de les faire réagir dessus.

Relever et travailler avec eux sur les mots et le vocabulaire qu'ils mobilisent spontanément : "c'est vrai", "c'est faux", "c'est probable", "ce n'est pas possible", "j'en suis sûr", "on ne peut pas savoir", etc...

Si ce vocabulaire n’advient pas spontanément, il s’agira de les encourager à pondérer ou préciser ce qu’ils pensent et ressentent. L’objectif est de les faire formuler ce ressenti, rendre visible et souligner les désaccords entre eux. Il pourra également être intéressant que l’enseignant.e joue aussi le jeu de venir faire douter certains d’entre eux, à la fois en s’exprimant à titre personnel mais aussi en jouant sur “sa position d’autorité”.

Ce temps, guidé par l’enseignant, se fait en lien avec le développement des compétences de lecture, de compréhension et d’interprétation. Il permet d’interroger la provenance des informations et la fiabilité des sources.

Étapes :

1. Faire apparaître l’info et/ou la photo (dans les slides)
2. Temps d’échange, de discussion et de débat à son propos.
3. Faire apparaître à côté de l’info et/ou la photo : l’adresse du site + type / l’auteur + pédigrée / les liens et-ou sources présent.e.s. (avec les slides ou en pointant cela directement sur le site ouvert en parallèle)
4. De nouveau un temps d’échange / débat afin de voir, si et comment, les positions et arguments changent.
5. Répéter le processus 1 à 4 avec les différents exemples.
6. Repartir de ces discussions pour établir les critères d’évaluation qui ressortent. Les plus importants peuvent être écrits aux tableaux par l’enseignant.e au fur et à mesure des discussions.

Titre	Site	Auteur.e	Info	Pistes de commentaires
<p>Fleur bisou (Psychotria elata)</p> <p>La fleur bisou, la plus sexy de l'Amazonie</p> 	<p>http://monperou.fr/la-fleur-bisou-meryeille-de-lamazonie/</p>	<p>Admin monperou.fr “Un regard sur le Pérou”</p>	<p>On trouve aussi des infos sur cette fleur sur WIKIPEDIA ou MAXISCIENCES.</p> <p>https://www.alsagarden.com/blog/psychotria-elata-la-curieuse-plant-a-bisous/</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Surprenant / difficile à croire / possible malgré tout - Pas beaucoup d’infos sur l’auteur (expliciter Admin = administrateur du site) - Présence du “terme scientifique” dans la description - Obligé de vérifier avec d’autres sources externes au site - Ce n’est pas tant la photo qui va nous apporter la preuve mais le croisement avec d’autres connaissances. - ...
<p>Radar: les amendes bientôt ajustées à la valeur du véhicule</p> 	<p>http://www.actualite.co/123552/radar-les-amendes-bientot-ajustees-a-la-valeur-du-vehicule.html</p>	<p>Auteur non identifié http://www.actualite.co (.co = Colombie)</p>		<ul style="list-style-type: none"> - Plausible (cf. Progressivité fiscale) - Nombreux éléments similaires à un article de presse (Catégorie Économie en haut, type d’illustration, titre et langue utilisée) - Dans le “À propos” il est précisé que c’est “un site de divertissement, des blagues sont créées par les utilisateurs. Ces blagues sont humoristiques, fictives,, qui ne devraient pas être prises au sérieux !” - D’autres éléments externes indiquent que c’est une blague “Fais une blague” en bas et à droite

				mais il faut l'envisager aussi comme un post facebook indépendant de ces informations sur le site. Voir un copié-collé ou une capture d'écran.
<p>“La photo qui prouve que notre monde est complètement accro à son téléphone !”</p> 	<p>https://www.deridet.com/20-photos-qui-prouvent-que-notre-monde-est-complètement-accro-a-son-telephone-a3912.html</p>		<p>L'explication sur : http://www.hoaxbuster.com/hoax-liste/adolescents-vs-rembrandt</p> <p>L'analyse du chercheur en histoire visuelle André Gunthert : http://imagesociale.fr/1427</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Amusant / Choquant / Séduisant pour l'esprit. La fameuse “image qui vaut mille mots” - Plausible. Puissance de l'image qui vient illustrer une idée : “Les jeunes d'aujourd'hui sont plus captivés par leur téléphone portable, que par la culture”, etc... - Vocabulaire : “photos qui prouvent” - Sauf que le musée en question (Rijksmuseum à Amsterdam) dispose d'une application permettant d'accéder à des contenus et informations sur les oeuvres. À la demande de l'enseignant, les ados sont tout simplement en train de faire des recherches sur le tableau au moment où la photo est prise. Une autre photo montre le même groupe d'adolescents captivé par les explications du guide. cf.lien Hoaxbuster - Méfions-nous “des images qui fonctionnent exactement comme une caricature, qui va à la rencontre d'une idée reçue ou d'une évidence largement partagée, et que l'on rediffuse sur le même mode, contenu devenu anonyme et autosuffisant, avec la satisfaction de confirmer ce qu'on savait déjà”. Cf. Gunthert
<p>Christophe Colomb, les Amériques...et les Vikings 500 ans plus tôt.</p> 	<p>https://www.histoire-pour-tous.fr/dossiers/5313-vikings-decouvrent-ameriques.html</p>	<p>Joëlle Delacroix Enseignante-Chercheuse (Voir éditeur et rédaction)</p>	<p>Autres sources : http://www.nationalgeographic.fr/histoire/vikings-et-amerindiens-se-raient-rencontres-sur-le-nouvel-eau-monde</p> <p>https://www.scie</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Étonnant. Vient remettre en cause une “connaissance scientifique” et “ce qui est enseigné depuis des décennies” dans les écoles. - Mais nécessite de se plonger réellement dans le texte et les explications pour comprendre les preuves avancées par les archéologues et historiens.

			ncesetavenir.fr/archeo-paleo/archeologie/un-deuxieme-site-viking-en-amerique-du-nord_104184	<p>- Manipuler cette “information” nécessite également d’être très précis dans le vocabulaire que l’on utilise. Cf. 1ère partie, paragraphe 3. “Ce sont les seules sources dont les historiens disposent à ce sujet et leur nature même rend ce qu’elle rapporte sujet à caution. (...) Cependant la découverte du site de l’Anse-aux-Meadows, tend à conforter ce qu’elles relatent.”</p> <p>- Les sciences (ici historiques) avancent par les désaccords, par les débats et la critique. La tentation, serait à un moment donné de penser que maintenant on sait. Or l’histoire des sciences nous a prouvé le contraire. Lorsque l’on parle de ces sujets toujours avoir en tête (et pouvoir le formuler parfois) le fameux “dans l’état actuel des connaissances dans ce domaine”</p> <p>- Biographie et sources à la fin, mais “très académique”, pas d’autres sources directement consultables en ligne par exemple.</p>
--	--	--	---	---

Un temps est alors pris pour récapituler les différents critères qui ont été mobilisés au cours de la discussion. Ce temps peut-être individuel, par petit groupe d’élèves ou collectif.

Pour évaluer la fiabilité d’une information ou d’une source, voici quelques critères mobilisables :

- Une information rédigée clairement et correctement
- Le nom de l’auteur, de sa structure et son contact clairement précisés
- Des références citées et/ou des liens utiles vers d’autres sites
- Le site qui héberge l’information (un site de presse, un blog, un site institutionnel...) et ses intentions (informer, militer, faire rire, exprimer une information personnelle, ...). Souvent précisé dans “à propos”
- Pas de messages publicitaires qui nuiraient à la compréhension des sources citées
- La date de mise en ligne indiquée
- Une photo n’est pas une preuve (suffisante)
- Se méfier des infos publiées à chaud, anxiogènes, sensationnelles

R/ La majorité de ces critères doit être réunie pour estimer qu’un site est fiable, mais pas tous obligatoirement.

Ceci peut-être enrichi par [la grille d’évaluation d’un site développée par Martine Mottet et intitulé 3QPOC.](#)

Disponible en PDF et WORD :

Grille d’évaluation, version Enseignant

Grille d’évaluation pour un seul site, version Élève

Grille d'évaluation pour trois sites, version Élève

Pistes d'évaluation

Suggestion d'indicateur :

Observer et/ou récupérer les grilles d'évaluation 3QPOC lors d'autres travaux sur lesquels ils doivent la mobiliser.
Exemple : Comparer à leur fiche d'appui à la recherche (3 sources) → y a-t-il eu des modifications ?



Pour aller plus loin

Un Mini jeu en ligne pour associer le type de site et l'URL :

<https://learningapps.org/watch?v=p6htiqlw501>

Un oeil critique face aux infos :

<http://wikischoelcher.free.fr/stockage-clg-schoelcher/grains/desinfo/index.html>

VRAI ou FAUX : À toi d'enquêter !

 Activité n°4
30 min

Contexte de l'activité

Il s'agit d'apprendre à trier l'information sur le web, à confronter différentes sources et vérifier la fiabilité et la qualité d'une information. Notamment avant de créer un nouveau contenu (comme un jeu par exemple!)

Objectifs de l'activité

> L'élève se familiarise avec différentes sources documentaires et développe des méthodes de recherche lui permettant d'identifier des informations pour répondre à ses interrogations et résoudre des problèmes.

Matériel nécessaire

- > Un ordinateur ou une tablette de préférence, ou un smartphone.
- > Une connexion internet

Déroulement

1/ Ouvrir le formulaire suivant : <https://goo.gl/forms/4G3gYJ8bo8YC7ccB3>

2/ Consignes : Ces "informations" sont disponibles sur le web. Sont-elles vraies ou fausses ? À toi d'enquêter. Laisser l'enfant répondre au questionnaire en ligne et justifier brièvement ses réponses. Pour cela, il-elle peut indiquer les liens vers les autres sites qu'il-elle a consulté pour trouver la réponse.

À la fin du questionnaire, des éléments de réponses et des exemples de sites lui sont proposés.

3/ Une fois le questionnaire terminé, demander à votre enfant le lien qu'il-elle peut faire entre les fausses informations en ligne et les informations dans une école. (pistes : liens avec les rumeurs qui peuvent être diffusées dans une école sans être vérifiées).

TRIER ET METTRE EN FORME LES PRATIQUES SELON 4 GRANDES CATÉGORIES



Séance n°7
90 min

Contexte de la séance

Les pratiques (“bonnes” et “mauvaises”) recueillies au préalable doivent à présent être synthétisées afin de les rendre plus facilement mobilisables lors de la création du jeu.

Objectif de la séance

- > Permettre aux élèves d’avoir une vision d’ensemble des pratiques et les aider à les catégoriser.
- > Compléter les pratiques recueillies pour équilibrer le jeu.

Acquis d'apprentissage

Au terme de la séance, l'élève sera capable :

- d’identifier quatre grandes familles dans lesquelles ranger les pratiques numériques et leurs implications
- de citer aussi bien des usages “bénéfiques” que “à éviter” en lien avec les pratiques numériques

Matériel nécessaire

- L’ensemble des fiches activités 1 et 2 (à la maison) de recueil des pratiques (postées par les parents sur le carnet en ligne)
- Des feutres rouge et bleu / des ciseaux / des feuilles de papier vierge
- Les tables organisées sous forme d’îlots
- fiche [annexe](#) (tableau vierge) imprimées (un tableau par îlot)

Déroulement

NB : Avant de démarrer l'enseignant.e doit s'assurer que toutes les fiches de recueil des pratiques des activités maison 1 et 2 ont été photographiées et enregistrées en ligne. C'est à la fois la “sauvegarde” et la “matière première” de cette activité.

En début de séance l’enseignant.e rappelle l’objectif : construire un jeu. Il/Elle souligne qu’il va falloir organiser le plateau et qu’il est donc nécessaire de commencer à organiser/compléter la matière recueillie.

L’enseignant.e présente les 4 grandes familles retenues et prend un temps avec les élèves pour les expliciter. Ces familles constitueront 4 typologies dans le jeu qui donneront lieu à des actions (revenir en arrière, avancer de 2 cases, etc).

ETAPE 1 : Catégoriser et compléter la matière déjà recueillie

Les élèves se mettent par groupe. On répartit dans ceux-ci l’ensemble des questionnaires sur les pratiques.

Première étape : Les élèves mettent un point rouge devant les phrases relevant d’assertions plutôt négatives et bleu devant celles plutôt positives (ce qui doit globalement correspondre aux fiches “bonnes” et “mauvaises” pratiques identifiées lors du photolangage). Cela doit permettre de mieux les repérer une fois les découpages de l’étape 2 effectués.

Deuxième étape : Les élèves découpent des bandelettes par assertion.

Troisième étape : Les 4 feuilles-familles sont déposées sur les îlots. Les élèves peuvent à présent circuler entre ceux-ci pour déposer les bandelettes qui correspondent selon eux aux familles. C'est l'occasion d'échanger avec leurs camarades et de justifier leurs choix.

Quatrième étape : Lorsque toutes les bandelettes ont été classées, l'enseignant.e fait le tour pour confirmer les choix. Lorsqu'une bandelette ne semble pas correspondre, il/elle peut poser la question au reste de la classe et la déplace dans une autre catégorie.

ETAPE 2 : Affiner le classement

Ce second temps doit être l'occasion d'affiner le tableau :

- Supprimer les doublons ou répétitions.
- Reformuler
- Compléter grâce à de nouvelles bandelettes pour avoir à chaque fois deux propositions plutôt positives et deux plutôt négatives.

Une fois ce travail effectué, l'enseignant.e photographie et collecte dans des pochettes dédiées les différentes familles et pratiques ou conséquences qui leur ont été attribuées.

Le tableau "vierge" avec les 4 grandes familles est disponible [en annexe](#).

Vous trouverez ci-dessous, un tableau rempli avec des occurrences **possibles** pour chacune des catégories pour vous aider à orienter les propositions des élèves et/ou les compléter. (*note : les propositions restent indicatives*)

RELATION ENTRE LES PERSONNES ET À NOTRE VIE		CONTENUS (Ce qu'on trouve)		OUTILS (Ça facilite / ça empêche)		CONSÉQUENCES PHYSIQUES ET ÉMOTIONNELLES	
+	-	+	-	+	-	+	-
Diversifier ses activités et ses loisirs	Perte de temps Empêche de faire d'autres activités	Permet d'accéder à la connaissance (passion, tutoriels, information, encyclopédie, ...)	Jeux/Propos/ Images non adaptés à l'âge ou à la maturité	Permet de faciliter notre vie quotidienne et nos déplacements (Applications, GPS, calculatrice, ...)	On fait moins de choses par soi-même / Passivité / ne plus pouvoir se passer de / Ne plus pouvoir faire autrement	Peut permettre de se défouler, nous apaiser, nous faire rêver	Peut fatiguer les yeux, énerver, retarder l'endormissement
Discuter avec les copains et la famille Rencontrer des personnes autour d'une même passion.	On se parle moins ou plus	Permet de montrer ce que l'on fait / d'être connu	Informations ou images personnelles accessibles par d'autres (personnes ou entreprises)	Permet de nous faire gagner du temps	Danger des outils (ondes wifi, ...)	Peut permettre de faire travailler notre cerveau	Activité physique réduite, manque de concentration

Piste d'évaluation

Suggestion d'indicateur: Les enfants sont capables d'aller au-delà des effets "négatifs" liés au numérique (souvent véhiculés), et peuvent aussi expliquer ce que les usages peuvent amener de positif (même dans un contexte scolaire).

STORYTELLING - DÉFINITION ET FORMALISATION DES RÈGLES DU JEU

(but, événements, questions, “vrai ou faux”, etc)



Séance n°8
90 min

Contexte de la séance

Maintenant que les élèves sont familiarisés avec leur thématique, cette séance permet de passer à la “production” effective du jeu en formalisant les règles du jeu.

Objectif de la séance

> Formaliser les règles du jeu autour des pratiques numériques

Acquis d'apprentissage

Au terme de la séance, l'élève sera capable:

- de transformer les “bonnes” et “mauvaises” pratiques numériques en éléments de jeu en “racontant une histoire” avec
- d'expliquer les règles du jeu

Matériel nécessaire

- tableaux de “familles” (catégories) remplis lors de la dernière séance
- un vidéoprojecteur
- une connexion internet
- fiche annexe “fiche d'appui pour établir les règles du jeu” imprimée
- support de [présentation de la séance 8](#)

Déroulement

1/ REVOIR LES BASES DES RÈGLES DU JEU DE L'OIE

Quelques exemples de règles existantes, pour s'inspirer ou les modifier :

liste indicative : il est possible de n'en reprendre que quelques unes

Avant de démarrer la partie, déterminer qui commence. Il peut s'agir du plus jeune par exemple, ou bien au plus grand nombre au lancer de dés.

(Note : il est possible d'inventer votre propre mode de démarrage, ex : celui/celle qui est le plus près d'un écran, etc)

Tourner ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

Pendant le jeu, chaque participant·e lance les dés et avance son pion case par case en suivant le nombre obtenu.

Point particulier : lors du premier tour, si l'un des joueurs obtient 9, il a de la chance car il tombe du premier coup sur une oie.

- Au commencement de la partie, si l'un·e des joueurs fait **9** par **6 et 3**, il-elle doit avancer son pion immédiatement au nombre **26**. S'il fait **9** par **4 et 5**, il ira au nombre **53**.
- Si lors de la partie, le joueur tombe sur une **oie** (*note : ici, il est possible de remplacer l'oie par un symbole choisi par la classe*), il-elle avance de nouveau du nombre de points réalisés.
- Si un joueur fait **6**, il-elle doit se rendre sur la case **12**.
- Un double permet de relancer les dés
- Le joueur qui tombe sur la case **19** correspondant à un hôtel devra passer son tour durant 2 tours.
- Le joueur qui tombe sur la case **31** correspondant au puits attendra qu'un autre joueur arrive au même numéro et prendra sa place.
- Celui qui tombe sur la case **42** correspondant au labyrinthe retournera obligatoirement à la case **30**.
- Qui ira en **52** correspondant la prison attendra qu'un autre joueur vienne au même numéro pour repartir.
- Le joueur qui va sur la case **58** correspondant à la case Tête de mort recommencera la partie depuis le début
- Celui qui est rejoint par un autre joueur sur la même case devra se rendre sur la case où l'autre joueur se situait avant de jouer.

Comment gagner une partie de jeu de l'Oie :

Pour gagner, il faut être le premier/la première à arriver sur la dernière case **63** mais **avec l'obligation d'arriver pile sur cette case**. Au cas où le joueur fait un score au dés supérieur au nombre de case le séparant de la victoire, il-elle devra reculer d'autant de cases supplémentaires.

Il est cependant possible de fonctionner autrement.

Montrer aux élèves les 2 exemples de jeu de l'Oie dans le support de présentation

[SLIDE ?] Soit chaque case propose une question, un défi, etc (de type famille en or : ex : citer 3 activités que l'on peut faire en ligne qui nous apprennent des choses? ou bien des questions "vrai ou faux" etc), et c'est seulement si on arrive à y répondre qu'on peut rester sur cette case, sinon, on reste sur la case où l'on se trouve. Cf exemple sur la slide 2.

[SLIDE ?] Soit ce sont les cases sur lesquelles on arrive qui déclenchent des actions (ex : ta vidéo Youtube a dépassé les 500 vues, prendre l'échelle vers la case 28, ton mot de passe est trop simple : passe un tour, etc).

2/ CRÉER SES PROPRES RÈGLES D'ACTION

Reprendre les tableaux effectués lors de la séance précédentes.

A l'aide du tableau (en annexe, et SLIDE 3), et accompagné·e-s par l'enseignant·e les élèves remplissent en groupe (ou individuellement, au choix) le tableau en annexe pour les idées d'action de jeu (actions positives ou négatives rencontrées au fil du jeu, et cases "vrai ou faux").

Récupérer les tableaux des élèves et créer un tableau collectif en s'appuyant sur les idées des élèves, quitte à les modifier légèrement.

Remarque : attention à ce que les règles et actions soient équilibrées (autant d'actions/d'événements positifs que négatifs), et qu'elles s'appuient sur des éléments vu au fil de l'itinéraire ou trouvés en ligne grâce aux recherches (---> ne pas s'arrêter à des représentations)

Une fois les actions recueillies, voir ensemble le nombre de cases nécessaires de manière à ce qu'il reste des cases "neutres" (où il ne se passe pas particulièrement quelque chose) et vérifier ensemble que vous avez bien :

- un but du jeu clair
- une manière de gagner (arriver pile sur la case ? pouvoir répondre à la question finale ? etc)
- une manière de commencer
- l'ensemble des actions/événements de jeu listé-e-s

Puis écrire les règles du jeu ensemble.

Afin de s'assurer que les règles soient claires pour tout le monde, demander à quelques élèves de les résumer à la classe, et répéter l'opération jusqu'à ce que tout le monde soit d'accord.

Piste d'évaluation

Suggestion d'indicateur: les élèves peuvent citer des actions/événements en lien avec ce qu'ils ont vu précédemment dans l'itinéraire. Ils sont capables d'expliquer les règles du jeu

Annexe : Fiche d'aide pour établir les règles du jeu de l'oie

<p align="center">Actions “positives”</p> <p><i>ex : grâce à tes mots clés et à ton recoupement de sources, ta recherche en ligne te permet d'apprendre de nouveaux éléments pour ton exposé sur l’Egypte, prends l’échelle pour avancer sur la case x</i></p>	<p align="center">Actions “négatives”</p> <p><i>ex : ton mot de passe trop simple à été trouvé, passe un tour le temps d’effectuer une récupération de mot de passe et de le changer pour un plus compliqué</i></p>
<p align="center">Qu’est ce qui est “VRAI” au sujet des pratiques numériques ?</p> <p><i>ex : Wikipédia peut être très fiable</i></p>	<p align="center">Qu’est ce qui est “FAUX” au sujet des pratiques numériques ?</p> <p><i>ex : Une fois perdu, un mot de passe ne peut pas se renouveler</i></p>



TROUVER OU FABRIQUER UNE PETITE PIÈCE QUI SERVIRA DE PION DE JEU

 Activité n°5
30 min

Contexte de l'activité

Les enfants ont classifié les pratiques numériques en plusieurs "familles" qui constitueront les thématiques du jeu et déclencheront des actions liées, puis travaillé à la formalisation des règles du jeu.

Objectif de l'activité

> Avoir des pions pour jouer

Matériel nécessaire

- tout matériel est utilisable, dans la mesure où le pion est un minimum "résistant"
- tout petit objet existant (en métal, bois, légo, pâte fimo, etc)

Déroulement

Il s'agit pour votre enfant de trouver ou de fabriquer un pion qui servira à avancer dans les cases du jeu de l'oie.

Note : Si le choix se porte davantage vers un objet existant, il est possible de le modifier, de "l'accessoiriser", etc.

Dans l'idéal, le pion évoque les thématiques liées au numérique (ex : un écran qui tient debout), mais ce n'est pas obligatoire !



Laissez aller vos créativité !

PROTOTYPAGE DU PLATEAU DE JEU



Séance n°9

90 min

Contexte de la séance

Maintenant que les règles du jeu sont établies, il s'agit de créer un premier modèle de plateau de jeu "brouillon"/prototype du plateau définitif.

Objectifs de la séance

- > Produire une première version du jeu
- > Passer de la représentation mentale du jeu à un prototype tangible

Acquis d'apprentissage

Au terme de la séance, l'élève sera capable:

- organiser des étapes, un déroulement pour le jeu de manière équilibrée
- faire des choix dans les possibilités de jeu
- collecter les images ou pictogrammes nécessaires à l'illustration du jeu

Matériel nécessaire

- Postes connectés à internet
- vidéoprojecteur (facultatif)

Déroulement

1/ CHOISIR LA FORME DU PLATEAU DE JEU - 15min

Le plateau final sera un carré de 50*50 cm (commandé ici : [plateau](#) ainsi que la [boîte](#) qui va avec), il s'agit donc de décider de la forme du plateau, qui sera dessinée ou collée dessus.

- Les élèves, par groupe, effectuent des recherches sur ordinateurs ou tablettes pour trouver des idées de plateaux de jeux de l'oie.
 - aller sur un moteur de recherche
 - laisser les élèves choisir les mots-clés à entrer (ici, à priori "jeu de l'oie", "plateau jeu oie", "exemple plateau jeu de l'oie" etc) puis sélectionner "images" dans la page de résultats.
 - pour chaque nouvelle requête, ouvrir un nouvel onglet ou une nouvelle fenêtre (*clic droit depuis la bande du haut de la fenêtre du navigateur puis sélectionner dans la liste, ou cliquer sur le petit "+" dans la barre de la fenêtre, ou bien encore "Ctrl+N" pour un nouvelle fenêtre*) afin de pouvoir garder une trace de leurs trouvailles.
- Ensemble, échanger sur les modèles préférés et en choisir un.

Note : le plus souvent le jeu consiste en un format "escargot", mais sa forme et sa longueur peuvent varier. Il est également possible de numéroter des cases au sein d'une forme globale, [comme ici](#).

Si toutefois aucun ne les inspire particulièrement, il est possible d'utiliser un modèle vierge "basique" via ce lien https://drive.google.com/file/d/1I7rJWr38FoEbilqKBzxs_dvRx2w72keF/view?usp=sharing

2/ REMPLISSAGE DU PLATEAU DE JEU - 25-30min

Une fois le format trouvé (escargot, forme - par exemple une tablette- etc), reprendre les tableaux (annexes) de la séance 8 dans lesquelles les élèves avaient noté des idées d'actions/événements, et voir ensemble comment les placer sur le plateau de jeu. (NB : il peut y avoir moins de 63 cases !)

Pour ce faire :

- dessiner au tableau en taille géante la forme choisie
- OU vidéo projeter le [support vierge](#) pour travailler (note : il est possible d'utiliser ce support même si la forme définitive change)

A l'aide des événements choisis par les élèves lors de la séances précédente, répartir les actions "positives" et les actions "négatives" de manière équilibrées sur le plateau. Pour amener un peu plus de ludique au jeu, il est possible de rajouter **des échelles et des tuyaux** qui font passer d'une case à une autre.

Il est aussi possible d'avoir des **cases "mystère"** qui reviennent régulièrement, et qui donnent lieu à des cartes événement à piocher (à créer également), mais aussi des cases "rejouer", "passe ton tour" etc

NE PAS OUBLIER de laisser des cases "neutres" (= sur lesquelles il ne se passe pas nécessairement quelque chose, ou bien éventuellement qui donnent des "bons plans" sur les pratiques numériques), afin de ne pas surcharger le jeu.

3/TEST ET ÉQUILIBRAGE DU JEU - 25-30min

Ensuite, faire une partie "test" pour vérifier l'équilibrage du jeu. (en imaginant que les pions sont des aimants déplaçables sur le tableau, ou encore des points de couleurs qu'on efface et réécrit pour avancer sur le plateau)

Pour pouvoir jouer il y aura besoin de deux dés, qu'il est possible de fabriquer soi-même [via ce support en ligne](#), ou bien de récupérer des dés existants, ou encore d'utiliser [des dés en ligne](#).

Prendre notes des difficultés éventuellement rencontrées lors de la partie, et effectuer les modifications au besoin en fin de partie.

Enfin, **prendre une photo du tableau une fois les modifications faites**, elle servira pour l'activité parent à venir.

4/PROTOTYPAGE DU JEU - 30 min

Une fois le plateau éventuellement modifié suite au test du jeu, découper une feuille de 50*50cm pour avoir un brouillon à taille réelle, et se mettre au prototypage.

Plusieurs groupes peuvent être faits :

- un groupe illustration (rechercher des images en ligne pour les coller sur les cases)
- un groupe "cases qui se répètent", qui illustrera ou dessinera sur les cases qui ont toujours le même visuels
- un groupe "cartes à piocher"
- etc

En fin de séance, les élèves font le point sur ce qu'il reste à faire pour la suite, et décident de la manière de passer au jeu "définitif" : coller un support sur le plateau, dessiner directement dessus, etc

NB : il est possible de continuer le travail au brouillon lors de la prochaine séance

Piste d'évaluation

Suggestion d'indicateur: les élèves arrivent à équilibrer le jeu (positif, négatif, neutre)

PRÉSENTER LE JEU ET EXPLIQUER LES RÈGLES EN FAMILLE

 Activité n°6
30 min

Contexte de l'activité

Afin de vérifier que les règles du jeu sont claires et comprises par l'enfant, il-elle vous présente le jeu, son but, ses règles et les explique.

Objectif de l'activité

> Permettre d'éclaircir les règles du jeu et/ou d'en améliorer la présentation et l'explication

Matériel nécessaire

- aucun

Déroulement

1/ Demander à votre enfant de vous présenter le jeu qui est préparé en classe, en commençant par le but du jeu, puis les règles. Laisser l'enfant s'exprimer en une fois sans interrompre sa présentation.

2/ Dans un second temps, poser des questions pour éclaircir la présentation. Et noter les points "flous" ou à améliorer en commentaire sur le carnet de correspondance : http://www.tandemproject.org/dommartin_jeu/



Comment bien expliquer les règles du jeu :

<http://ludovox.fr/rentree-comment-bien-expliquer-vos-jeux/>

ANALYSE DES RETOURS, AMÉLIORATIONS ET FINALISATION

 Séance n°10
90 min

Contexte de la séance

En fonction des retours faits par les parents sur le carnet de correspondance en ligne, les élèves améliorent leur présentation du jeu et des règles, et finalisent le plateau de jeu.

Objectif de la séance

> Finalisation du jeu

Acquis d'apprentissage

Au terme de la séance, l'élève sera capable:

- d'expliquer clairement les règles du jeu

Matériel nécessaire

- plateau de jeu
- retours (commentaires) des parents sur l'explication des règles

Déroulement

1/ Dans un premier temps, finaliser la fabrication du jeu : pions, dés, cartes, plateau, explication des règles...

2/ Selon le temps imparti, jouer une partie "test" pour d'éventuelles modifications de dernière minutes

Piste d'évaluation

Suggestion d'indicateur: il est possible de faire un test d'explication du jeu à un.e élève d'une autre classe pour tester la compréhension des règles

BILAN COLLECTIF DE L'ITINÉRAIRE/ DU PROJET

 Séance n°11
50 min

Contexte de la séance

Tout au long de l'itinéraire pédagogique, les élèves ont abordé les médias numériques à travers différentes activités allant de l'identification à la production en passant par l'analyse. Cette ultime séance vise à collecter leur avis quant à l'ensemble de ces activités.

Acquis d'apprentissage

Au terme de la séance, l'élève sera capable:

- d'analyser la production collective
- de se positionner sur son ressenti dans un travail collectif

Objectif de la séance

> Obtenir l'appréciation et la satisfaction des élèves à propos des activités de l'itinéraire pédagogique Tandem.

Matériel nécessaire

- Les documents supports selon la préparation décrite ci-dessous. ("rappels" des séances)
- La fiche annexe « L'arbre TANDEM »
- Matériel de prise de notes pour l'enseignant-e

Déroulement

1/ Préparation

Avant de commencer, l'enseignant-e a identifié les différentes étapes/activités de l'itinéraire (une par séance) et les représente sur des morceaux de papier selon la technique de son choix (mots, photos, dessins ou symbole). Il doit y avoir une seule activité représentée par fiche. Il-elle reproduit autant de jeux de fiches/cartes que le nombre d'élèves.

2/ Le point marquant

En toute première activité de cette séance, l'enseignant-e interroge les élèves sur ce qu'ils ont retenu à propos des activités qu'ils ont effectuées dans le cadre de l'itinéraire. L'enseignant propose une technique au choix pour répondre à cette question : texte, dessin, composition, photo (ou le média dont ils ont appris la technique).

3/ Rétrospective et appréciation de l'itinéraire

Les élèves tentent d'identifier les différentes étapes (ou activités) à travers lesquelles ils ont abordé les médias/outils numériques. L'enseignant-e les accompagne et révèle petit à petit les fiches préalablement préparées. Ensuite, l'enseignant distribue un jeu de fiches représentant ces étapes à chaque élève. Ce dernier les classe selon les

catégories suivantes :

- Les activités que vous avez préférées
- Les activités que vous n'avez pas aimées

4/ Participation/ressentis au sein du projet

A partir de la fiche annexe (l'arbre représentant le projet), l'enseignant-e invite les élèves à s'identifier à l'un des personnages pour qualifier leur ressenti par rapport au rôle qu'ils ont joué tout au long des activités de l'itinéraire : Ils peuvent expliquer pourquoi ils ont choisi ce personnage ("Comment se sont-ils impliqués ? Comment ont-ils participé ?" Ils seraient plutôt ceux qui se chamaillent, ceux qui s'entraident, ceux qui se sont bien amusés, ceux qui sont restés discrets, etc.)

L'illustration est distribuée sur une feuille à chaque élève (document en annexe).

Chacun-e colorie ou entoure le personnage à qui il-elle s'identifie.

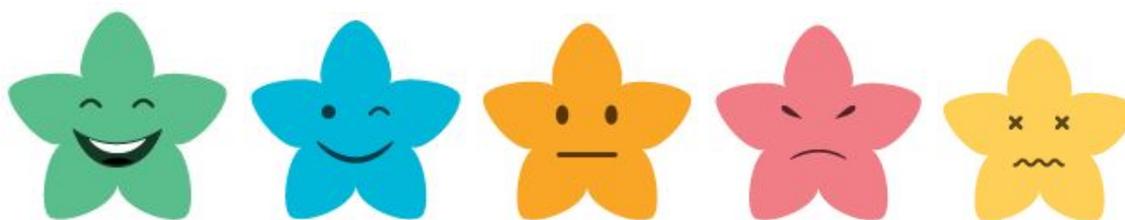
Légende **indicative** des personnages/actions à destination uniquement de l'enseignant-e :

1. *Aider / s'entraider*
2. *S'amuser*
3. *Se sentir à l'écart, être isolé (faible participation)*
4. *Rater, faillir, manquer quelque chose.*
5. *S'améliorer, progresser.*
6. *Réussir, gagner.*
7. *Faire ensemble*
8. *Ne rien faire, ne pas s'impliquer, s'embêter*
9. *Se disputer, ne pas s'entendre dans le groupe*

5/ Satisfaction de la production

Si l'itinéraire pédagogique vécu au sein de la classe a permis la réalisation de productions médiatiques, l'enseignant-e les rappelle ou les montre à nouveau aux élèves, et puis leur demande d'indiquer leur appréciation de cette production, d'abord dans un temps individuel, et puis ensuite avec mise en commun et argumentation. La discussion aborde également ce que les élèves aimeraient modifier dans ces productions.

L'appréciation de cette production peut se faire avec l'usage des émoticons Tandem

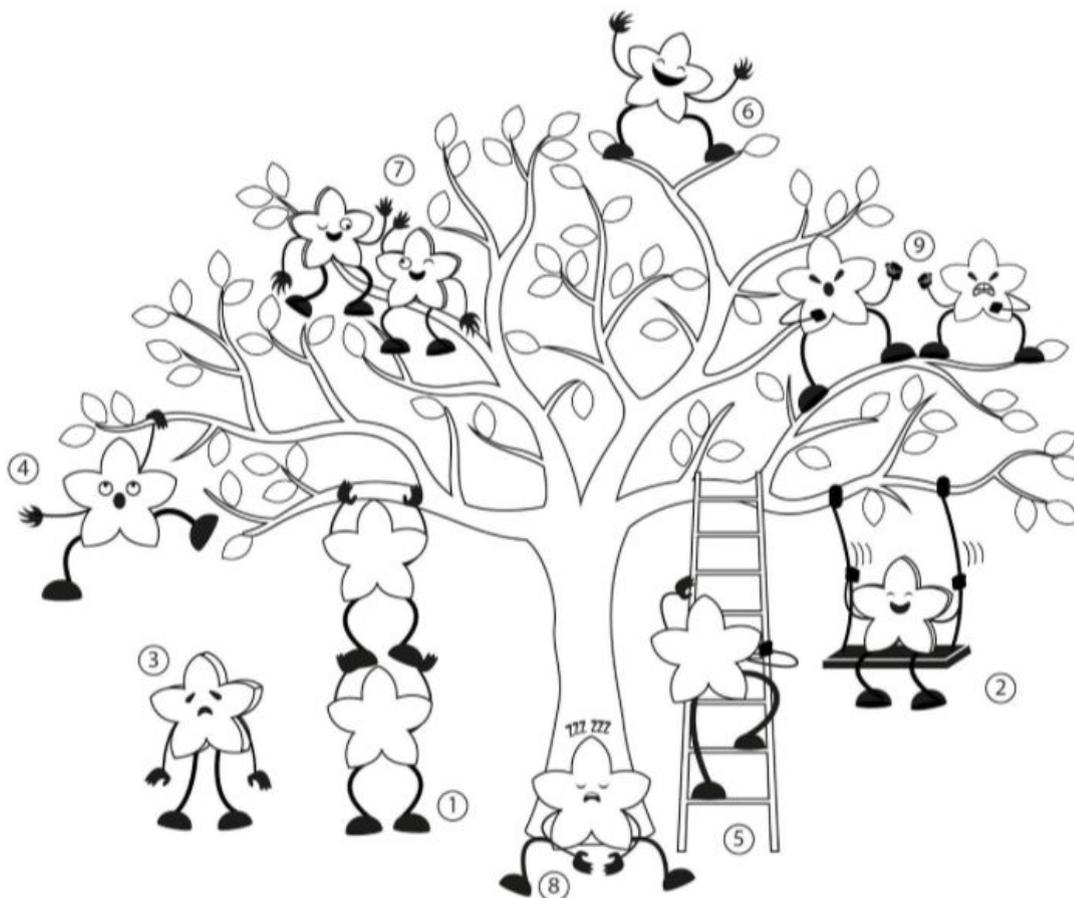


Remarque

L'enseignant-e veille à bien collecter ou prendre note des réponses et réflexion des élèves afin que l'équipe Tandem puisse bien l'intégrer dans l'évaluation générale de l'itinéraire.

ANNEXE : Fiche évaluation individuelle "moi dans le projet tandem" (ex : création du magazine, spectacle robots, expo photos, etc)

Prénom :



GOÛTER/SOIRÉE VERNISSAGE DE L'EXPOSITION

 Séance n°12 /
 Activité n°7
90 min

Contexte de la séance

Il est enfin temps de jouer au jeu créé entre parents, enseignant.e.s et élèves impliqués dans le projet, autour d'un moment de rencontre et de discussion conviviale pour clore le projet. Le temps d'échanger aussi ensemble sur les enjeux des pratiques numériques.

Objectif de la séance

> Clôturer l'itinéraire entre parents, enfants et enseignant.e.s ayant participé au projet, et pouvoir rendre compte de la production en jouant ensemble au jeu produit.

Matériel nécessaire

- le plateau de jeu et les règles
- un buffet participatif et convivial (facultatif !)

Déroulement

L'organisation de cette séance / activité est laissée libre. Elle peut être co-organisée entre parents et enseignant.e.s, autour d'un moment convivial (buffet partagé), se greffer à un autre événement de l'école, etc.

