

ITINÉRAIRE 6 : PRATIQUES

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



CET ITINÉRAIRE PROPOSE DE TRAVAILLER SUR BASE DES PRATIQUES NUMÉRIQUES DES JEUNES. À PARTIR DE TÉMOIGNAGES DE CE QUE LES ÉLÈVES FONT À LA MAISON, LES ÉLÈVES RÉALISENT UN JEU DE L'OIE QUI PROPOSE DES CONSEILS ET DES "BONNES PRATIQUES" AUTOUR DU NUMÉRIQUE. LE JEU EST CONSTRUIT PAR LES ÉLÈVES : LE PLATEAU, LES IMAGES, LES CONSEILS QU'IL MET EN AVANT. APRÈS AVOIR TESTÉ PLUSIEUR FOIS LE JEU, LES ÉLÈVES L'ANIMENT AUPRÈS DE LEURS PARENTS LORS D'UNE SOIRÉE D'ÉCHANGES ET DE JEU EN FAMILLE POUR CONTINUER LA RÉFLEXION SUR L'ACCOMPAGNEMENT NUMÉRIQUE.

ITINÉRAIRE 6 : FABRIQUER UN JEU DE L'ŒIE 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'œie.
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 fon format. > L'élève sait produire des épreuves ludiques et rythmées pour progresser dans le jeu. > L'élève sait organiser
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

ITINÉRAIRE 6 : FABRIQUER UN JEU DE L'OIE SUR "LES BONNES 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 matériau (interview, recherche doc, etc) ?

Activité 1 : Recueillir les "mauvaises pratiques" en famille/à la maison

Séance 3 : Témoignages, interviews (recueil de contenu/d'expériences) en classe

Activité 2 : Recueillir les "bonnes pratiques" en famille/à la maison

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

Activité 4 : Recueil de matériaux en ligne (photos + témoignages/articles) (2 + et 2 -)

Séance 6 : 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)

Séance 7 : 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 « bonnes pratiques »)

Séance 8 : Prototypage du plateau (et cartes éventuelles) en format papier/carton

Séance 9 : Phase de test « crash-test » avec les élèves d'une autre classe et feedbacks

Activité 6 : Phase de test "crash test" en famille et feedbacks

Séance 10 : Analyse des retours et améliorations (capitalisation)

Séance 11 : Création du plateau de jeu finalisé

Séance 12 : Finalisation du jeu et organisation d'une soirée de jeu et d'échanges école-famille (rédaction des invitations, communication, affichage)

Séance 13 / Activité 7 : Soirée d'échanges et de jeu famille-école sur les bonnes pratiques - Bilan

*TANDEM : Tisser des Actions autour du Numérique à travers des Duo d'acteurs
d'Éducation aux Médias*

Tandem est un projet à l'initiative d'associations ou d'organisations de France, de Belgique et d'Italie comme par exemple Fréquence École et la FCPE Rhône Métropole. Tandem part d'un constat : les enfants, les parents et les enseignants sont immergés dans un environnement numérique de plus en plus omniprésent. Pour autant, il existe peu d'études concernant les relations aux médias en général et au numérique en particulier, des enfants de moins de 12 ans.

Tandem se propose d'étudier l'environnement média des enfants à l'école et à la maison, afin d'apporter des réponses et proposer des bonnes pratiques d'éducation aux médias. Pour mener à bien ce projet, Tandem propose une approche originale : constituer des équipes, des tandems, d'enseignants et de parents pour co-construire ces bonnes pratiques...

Cet itinéraire pédagogique est issu de la production d'enfants, de parents, d'enseignants, de centres de ressources pédagogiques et d'associations de parents d'élèves qui ont œuvré ensemble dans le cadre de Tandem.

Tandem se veut européen pour échanger nos pratiques et enrichir nos regards. Le projet est cofinancé par l'Union Européenne dans le cadre du programme Erasmus+. Rejoignez-nous : dites-nous Tandem!

*Retrouvez nous sur facebook
<https://www.facebook.com/tandem.france>*

{{Venez découvrir le projet à l'aide de nos chatbots sur messenger et telegram}}

*Retrouvez nos ressources pédagogiques
<http://iti.tandemproject.fr>*

