

Scénarios d'animation



« Il faut toujours viser la lune,
car même en cas d'échec,
on atterrit dans les étoiles



Oscar Wilde »

Be Smart Pupils

Les élèves doivent inventer un jeu de société avec des professionnels sur 3 séances. Pour assurer un suivi du projet entre chaque intervention, les enseignants assureront un accompagnement hebdomadaire des élèves sur des créneaux définis de 30 minutes. Ces fiches ont vocation de les guider dans cette démarche pour atteindre les objectifs souhaités pour la prochaine séance. Il s'agit aussi de placer l'élève en situation contributive et coopérative.

Objectifs des animations

- Assurer le suivi des défis entre chaque intervention extérieure
- Etre à l'aise avec les outils informatiques de base
- Savoir utiliser une plateforme contributive (SocialCoin)
- Etablir une collaboration enseignant/élève dans un apprentissage commun
- Apprendre à laisser exprimer sa créativité
- S'appropriier le web pour trouver des idées et répondre à des problèmes
- Oser se tromper, poser des questions sur internet
- Se familiariser avec la navigation bilingue
- Réfléchir autour des problématiques liées au collège

Contacts

Sarah Debaud - Co-responsable & médiatrice scientifique - Science Animation -
06.08.12.28.58
sarah.debaud@science-animation.org -

Anne-Paule Béis - Co- responsable & administratrice -
Communauté des communes de l'Arize Léze
anne-paule@cometes-innovation.fr

Mikael Antioco - Créateur de jeu - Coscience
06.03.72.26.11
mikael.antioco@hotmail.fr



Erasmus+



Fiche n°1

Durée : 30 min

Public : collégiens

Nombre d'animateurs : 1

Matériel : 1 ordinateur pour chaque élève avec une connexion internet (salle informatique), un compte de l'enseignant sur SocialCoin.

Outils de préparation : Vidéo de présentation de SocialCoin, courte formation par Anne-Paule Béis, règles du jeu de société écrites à l'issu de la première séance.

Mots clés : #SocialCoin #interactif #numérique #veille

Objectifs : Créer son adresse e-mail. Etre capable d'utiliser SocialCoin et sa boîte mail en autonomie. Comprendre l'intérêt d'une plateforme collaborative. Aider les autres dans l'utilisation des outils proposés.

Déroulement :

1) Créer son adresse e-mail : Sont concernés les élèves qui n'en disposent pas. Demander à ceux qui ont déjà la leur d'aider les autres. Vous pouvez utiliser le site gmail par exemple.

2) Créer son compte sur SocialCoin : Chacun doit créer son compte sur la plateforme SocialCoin et mettre à jour son profil : photo (pas forcément portrait), description, genre ...

3) Naviguer sur SocialCoin : Démonstration pour participer aux 4 défis de créations du jeu. A réaliser avant la prochaine séance le 23 février. Laisser un temps d'utilisation de la plateforme en autonomie : Les élèves découvrent le site et chacune des missions, visite le profil de leurs camarades, enseignant, animateur pour la création de jeu (Mikael et Sarah), ils commentent.

4) Créer 4 groupes volontaires : Les élèves se divisent en 4 groupes pour relever un des 4 défis lancé par Mikael le créateur de jeu :

« Inventez une maquette pour le jeu de société. »

« Inventez des cartes «Questions» et des cartes «Défis» pour le jeu de société. »

« Inventez des cartes «Personnages» et des cartes «Événements» pour le jeu de société. »

« Inventez des cartes «Innovations» pour le jeu de société. »

Conseil :

L'enseignant écrit au tableau les nouvelles idées et questionnements qui surviennent au fur et à mesure du cours, les élèves pourront ainsi s'en rappeler et les intégrer en commentaire sur SocialCoin. *

* Les enseignants sont invités à transmettre ces données à l'équipe. Tout retour sur le déroulé de l'animation est le bienvenu pour parfaire les séances et assurer au mieux le suivi des activités.



Temps restant

Rappel des règles du jeu :

Les élèves ne se rappellent peut être pas des idées et règles qui ont été définis lors de la dernière séance. Ensemble, l'enseignant et les élèves devront se réappropriier le jeu afin de se l'imaginer au mieux et se représenter les défis. Le jeu sera personnalisé, ils peuvent faire des demandes ou des suggestions nouvelles

Initiation à la veille sur internet :

- Montrer comment faire de la veille sur internet pour trouver des idées d'innovations dans les écoles. Taper des mots clés dans la barre de recherche google. Exemple : «salle de classe» «originale». Observer les résultats de recherche dans la barre image, cliquer «ouvrir dans nouvel onglet sur une image intéressante» et accéder au site web pour voir si le site peut apporter d'autres informations utiles.
- Utiliser pinterest pour effectuer d'autres recherches : <https://fr.pinterest.com>

Des doutes, des questions ?

Echanger sur le projet est primordial pour assurer une collaboration réussie. Conscient que certains enseignants ne peuvent suivre le projet dans sa globalité, toute l'équipe reste entièrement disponible pour répondre à vos questions. Nous jugeons judicieux d'apporter vos retours après chaque intervention dans le soucis d'une communication efficace pour organiser le suivi du projet et les séances suivantes.