

GRILLE DESCRIPTIVE DE SCENARIO PEDAGOGIQUE

Rubriques	Commentaires
Auteur du scénario	Dominique Droniou
Date du scénario	Décembre 2012 à mai 2013
Titre	Associer les délégués de classes de 4 ^e et 3 ^e à l'enrichissement d'un portail d'accès à internet (partie jeux)
Type d'établissement	Collège
Classe/niveau	4 ^e /3 ^e
Discipline(s) impliquée(s)	Ce projet a été mené en collaboration avec la CPE
Description synthétique	L'accès à internet au collège peut être réfléchi dans le but de permettre aux élèves un accès facilité à de nombreuses ressources, documentaires ou plus récréatives. Afin d'éviter verrouillage excessif ou laxisme, le portail est un moyen possible pour encadrer les élèves. Il s'agissait ici de les associer à l'enrichissement de la partie récréative de ce portail.
Cadre pédagogique	Heure de vie de classe, réunion de délégués et temps libre hors du collège
Modalités	Une heure de vie de classe pour les 4 ^e et les 3 ^e au premier trimestre et quatre réunions de délégués de 4 ^e et 3 ^e entre décembre 2012 et mai 2013
Objectifs disciplinaires et/ou transversaux	Compréhension de la charte informatique du collège. Réflexion sur l'utilisation d'internet au sein du collège (différencier vie privée et vie publique). Recherche de critères qui définissent un jeu éducatif, dit jeu sérieux. Coopérer à un projet collectif utile à la collectivité.
Objectifs documentaires	
Compétences B2i/Socle	<p>Compétence 7 : l'autonomie et l'initiative -> Faire preuve d'initiative</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ S'intégrer et coopérer dans un projet collectif

	<ul style="list-style-type: none"> ○ Manifester curiosité, créativité, motivation à travers des activités conduites ou reconnues par l'établissement ○ Assumer des rôles, prendre des initiatives et des décisions
<i>Pré requis</i>	
Documents fournis à l'élève	Envoi par mail d'une grille d'analyse (élaborée par les élèves) d'une vingtaine de jeux signalés par des liens et choisis par les adultes.
Outils Tice utilisés	TNI/accès à internet
Ressources numériques utilisées	Jeux sérieux en ligne, dont un certain nombre proposés par <i>francetvéducation</i> .
Production attendue	Chaque élève était responsable de l'évaluation d'au moins quatre jeux. Il pouvait prendre l'initiative d'en évaluer plus.
Modalités d'évaluation de l'élève	Un bonus pour la note de vie scolaire a été accordé aux élèves qui s'étaient impliqués dans le projet. La compétence 7 du socle : « l'autonomie et l'initiative -> Faire preuve d'initiative » acquise en totalité ou partiellement selon le degré d'investissement.
Bilan	<p>16 élèves sur 21 se sont investis avec plus ou moins d'enthousiasme et de sérieux dans le projet. 11 élèves se sont particulièrement impliqués en évaluant plus de jeux que le minimum requis et en remplissant la grille de façon exhaustive. Dans l'ensemble ils ont apprécié cette demande et ont pris plaisir à le faire.</p> <p>La CPE a apprécié de pouvoir solliciter les délégués sur un sujet de réflexion peu habituel. Ce travail mené en partenariat s'est révélé riche de ce point de vue.</p> <p>Prolongement possible : demander à un groupe d'élèves de proposer eux-mêmes des jeux qu'ils auraient sélectionnés dans le respect des critères de qualité d'un jeu éducatif, définis cette année.</p>

