

Guide d'animation Enfants Profs

Partie 1: Introduire le mot à définir

Méthode: Chasse au trésor/ dessines moi le numérique

Commencez la séance avec un jeu :

Une chasse au trésor des messages codés simple avec le mot à définir.

Demandez aux enfants de dessiner le mot à définir sur une grande fresque ; après poser la question « ça sert à quoi ? » , “ Comment on l'utilise ?” , “Pourquoi ?”

Un truc cool un truc dangereux

Méthode activité physique:

Une course en équipe la personne dès qu'il arrive de l'autre côté, il répond à une énigme pour récupérer une partie d'un puzzle qui va constituer le mot à définir.

Méthode Puzzle :

Distribuer au hasard les morceaux du puzzle aux jeunes et leur demander de se regrouper en sous-groupe afin de reconstituer le lien existant entre les différents éléments.

Exemple : préparer un rébus sur l'utilisation de l'outil numérique à définir, les faire deviner le mot

Méthode analogique :

Remplacer une idée ou un concept complexe et inconnu par un fait connu et simple qui illustre.

Essayer de trouver les ressemblances, traits communs, que l'imagination fait apparaître entre deux choses.

Poser un contexte familial à partir duquel ils peuvent poser des questions.

L'animateur propose une analogie tirée de la vie quotidienne, il pose le problème et montre les similitudes avec le mot à définir, ensuite il aide à transposer.

Les jeunes partent d'une situation concrète pour mieux faire le lien avec le mot à définir, ce qui facilitera la définition.

Exemple définition du mot Internet :

Créer un univers autour du mot à définir par exemple Internet on le définit comme une toile d'araignée/ un réseau qui crée des liens/ une bibliothèque où on peut trouver tout ce qu'on veut une sorte d'encyclopédie.

Méthode Esquissé

Divisez les jeunes en 2 groupes, une personne du groupe pioche le mot à définir et commence à le dessiner. Le premier groupe qui trouve le mot gagne.

Après, demandez à chacun de dessiner un truc cool, un truc dangereux, ou l'utilisation de l'outil en utilisant le même concept pour leur aider à rédiger la définition à la fin.

Partie 2: Rédaction de la définition

Méthode Penser-Comparer-Partager

Les jeunes sont amenés à réfléchir à la définition de l'outil numérique de manière individuelle pour ensuite confronter leur réponse à une ou plusieurs personnes puis partager ensuite cette réponse en plus grand groupe.

Cette stratégie permet :

- à tous les jeunes de s'exprimer
- de favoriser l'entraide et d'apprendre les uns des autres
- d'obtenir des réponses plus précises et davantage élaborées (ayant plus de temps pour réfléchir et Co-construire leurs réponses)

Fonctionnement

Identifier des points clés, importants ou connus comme difficiles

1. Poser une question et demander aux jeunes d'y réfléchir de manière individuelle (PENSER) pendant un court laps de temps. Il peut être pertinent de leur demander d'écrire / dessiner leur réponse pour leur permettre de la formaliser.
2. Demander aux jeunes de confronter leur réponse avec un voisin (COMPARER) et de se mettre d'accord sur une réponse commune.
3. Questionner en grand groupe des binômes sur leurs solutions communes (PARTAGER).

Partie 3: Trouver des synonymes/ ce qu'on trouve cool/ ce qu'on trouve dangereux

Animation le Grand axe : (Ce qu'on trouve Cool, ce qu'on trouve dangereux)

Un repère est dessiné sur le sol avec des propositions au bout de ses axes (par exemple : « légitime/pas légitime » ; « Cool/ dangereux»). Chaque participant va se positionner dans l'espace en

fonction de ce qu'elle pense. L'animateur demande à certaines personnes d'exprimer pourquoi elles se sont positionnées à l'endroit où elles sont. En fonction de ce qu'exprime la personne, les autres participants ont la possibilité de se repositionner. Il n'y a pas de débats, ce sont des points de vue différents qui s'expriment. Par contre, si quelqu'un veut absolument exprimer sa position, elle peut demander la parole. Ensuite l'animateur exprime une autre action et les participants placent de nouveau.

Cette méthode d'animation peut nous aider à trouver les synonymes du mot à définir et la rubrique ce qu'on trouve cool et ce qu'on trouve dangereux.

Une autre méthode pour aborder la même question mais avec un groupe restreint (maximum 6 personnes)

Sur une feuille au milieu de la table, un repère est dessiné avec des propositions à chaque bout. Chaque participant colle une gommette, le représentant à l'endroit où il se positionne par rapport aux axes du repère. Chacun à son tour explique au reste du groupe pourquoi il a choisi cette définition/ synonyme Etc....

Animation pour la rédaction de la définition (pour se mettre d'accord sur une définition par établissement)

On forme quatre petits groupes qui discutent chacun dans un coin d'une pièce de la même définition, pendant 30mn.

Avant de débattre, chaque groupe a désigné une personne « interface » qui représentera le groupe dans la phase suivante. « L'interface » synthétise les propositions du petit groupe. Dans la phase suivante, les quatre « interfaces » se retrouvent au centre de la pièce, expriment la synthèse de leur groupe et essaient de trouver une définition commune.

Pendant ce temps toutes les autres personnes écoutent attentivement, Ensuite chaque « interface » retourne dans son petit groupe. Ce dernier désigne une nouvelle « interface » et rediscute pour faire d'autres propositions en prenant en compte ce qui vient de se dire. Les quatre nouvelles « interfaces » se retrouvent au centre et essaient de trouver une nouvelle définition avec ces nouvelles propositions (15mn). Elles retournent dans leurs groupes respectifs qui désignent une nouvelle « interface » (15mn). Les dernières « interfaces » finalisent au centre la proposition.

Technique pour distribuer la parole

1- Ticket de parole

Ticket de parole Chaque participant détient un nombre déterminé de tickets (par exemple trois). A chaque fois que l'on intervient, même brièvement, on doit donner un ticket. Quand on n'a plus de ticket, on n'a plus droit à la parole. On peut également décider d'une durée maximum d'intervention

2- Bâton de parole



La parole est symbolisée par un bâton, ou n'importe quel autre objet. Celui qui détient le bâton est le seul à pouvoir s'exprimer, les autres ne doivent pas l'interrompre. Quand il a fini, il transmet le bâton de parole à qui le demande, et ainsi de suite.