

Réunion des professeurs documentalistes du bassin Ain-sud du 18 décembre 2023

La première partie de la journée a été consacrée à la présentation et au test de quelques jeux en EMI ou dans le domaine de l'orientation.

Pause Photo Prose (édité par Les rencontres Arles photographie)
L'on gagne 5 points par image trouvée.

Avis des professeurs-documentalistes présents : Ce jeu propose une approche originale mais le vocabulaire utilisé semble peu accessible à un public scolaire de collège. Ce jeu n'a pas été testé par le groupe.

Sémio-city chez Hachette éducation (publié en 2023)

Avis des professeurs-documentalistes présents : A partir de photos récentes ou célèbres, le jeu permet de confronter les réactions face aux images de notre environnement médiatique, de rappeler des éléments de culture générale de façon ludique, mais le principe du jeu est limité par les cartes émotions dont chaque joueur doit se débarrasser pour gagner la partie et donc fatalement en mentant sur ses émotions réelles en fin de partie puisque les dernières cartes ne correspondent pas toujours à ce qu'il ressent vraiment. Une des options appréciables du jeu reste la possibilité de jouer à partir de son propre corpus d'images (voir page 3 du livret pédagogique : <https://lycee.hachette-education.com/emi/23-semio-city/>). Suite au test, ce jeu a retenu l'attention d'enseignants de lycées professionnels. L'image mystère est une illusion d'optique où l'on peut voir deux images différentes.

Youtube Data de l'association Fréquence Ecole

1 jeu correspond à 1 équipe ; plusieurs équipes en concurrence dans un contre la montre. Il faut donc également 1 arbitre. Chaque jeu de cartes est à imprimer et découper. ! On rencontre un problème d'impression recto-verso non alignée des cartes.

La première partie sert d'exemple ; 3 cartes mystères sont retirées (Take care, Otis, Yellow diamonds) et seul le verso est visible. Chaque équipe effectue successivement un tri par nombre de tags communs avec la liste des tags de ces trois cartes, par historique commun, puis choisit celle qui a le plus grand nombre de vue comme proposition de l'algorithme. L'arbitre évalue la proposition la plus pertinente.

Les parties suivantes, trois cartes sont tirées au sort. Chaque équipe fait une proposition pour la musique la plus adéquate.

Avis des professeurs-documentalistes présents : Ce jeu semble trop simple pour être vraiment ludique ; c'est une démonstration très simplifiée de l'action d'un algorithme de préférence de musique, l'aspect ludique réside dans la course contre la montre entre équipe. A tester avec des élèves de cycle 3.

#Pour toi un jeu d'algorithmes de la plateforme canadienne

HabiloMédias

le jeu se développe en 3 parties successives différentes ; 1 joueur algorithme affronte 4 équipes de 2 créateurs de contenus. Chaque jeu de cartes est à imprimer et découper. ! On rencontre un problème d'impression recto-verso non alignée des cartes.

Lors de la partie 1 : c'est la manche « popularité » : quel est l'algorithme de la plateforme de vidéos Vidyou ?

Le joueur Vidyou choisit et montre aux créateurs de contenus une carte optimisation. Il choisit et classe par ordre d'importance 3 cartes algorithmes et les pose sans les montrer. Chaque créateur de vidéos pigent 5 cartes vidéos, puis proposent une vidéo chacun ; chaque vidéo a des atouts qui peuvent correspondre au 1^{er} critère de l'algorithme (=3points), au deuxième (2points), au troisième (1point) ; si la vidéo cumule le critère 1 et 2, elle peut ainsi rapporter 5 points. On peut jouer une carte de même thème à la suite. On peut aussi jouer une carte de mise en avant si on en possède une en lien avec la carte posée et qui doublera sa mise.

Lors de la Partie2 : On aborde l'aspect monétarisation !

Le joueur vidyou choisit mais ne montre pas 3 cartes audience ; il les classe. Les créateurs de vidéos pigent 4 cartes publicités et au 2ème tour 4 cartes données, qui peuvent être ajoutées à la carte publicité pour doubler sa valeur.

Lors de la partie 3 : On entrevoit l'apprentissage machine ; 3 cartes audiences sont classées ; le 1^{er} tour équivaut au 1ez tour partie 2.

Lors du 2ème tour : Les créateurs de vidéos se basent sur les données latérales en les reliant en chaîne et en posant une carte pub, ils peuvent échanger entre membre de l'équipe leurs cartes avant de les poser afin de parfaire une chaîne de données latérales. Les points des cartes données sont calculées directement avec la carte audience.

Avis des professeurs-documentalistes présents : la partie 3 semble moins compréhensible par les élèves et le jeu en trois parties peut être réservé à des lycéens par exemple, voire à des élèves de 3ème ; les parties 1 et 2 sont accessibles à des élèves de cycle 4 mais gagneront à être pré-organisées et scénarisées « enfin, tu te lances comme Youtubeur ... », « tu es le propriétaire d'une plateforme de mise en ligne de vidéos et tu as choisi de l'optimiser en favorisant... ». L'activité est ludique et témoigne du fonctionnement mercantile des plateformes de vidéos.

Cursuslab de l'Onisep

Chaque partie dure environ 1 heure 4 joueurs (chaque joueur a 1 dé et 1 pion d'une couleur) ; téléchargement nécessaire de 2 applications en compléments d'information vidéos : QR code Reader et Augment pour accéder aux présentations vidéos Onisep.

Le départ se fait au centre du plateau dans le sens des aiguilles d'une montre. Le meilleur score au dé commence. But : sortir du labyrinthe pour mettre le cap vers l'emploi.

L'on fait tourner la boussole : le premier joueur dispose d'1 minute (sablier fourni dans le jeu) pour relever le défi : dessiner, mimer un métier, le deviner, ou répondre à une question. C'est le joueur à sa droite qui lui présente le défi.

Si le défi est relevé, le joueur lance le dé et avance dans le labyrinthe Sauf quand le 6 sort au dé : on recule de 2 cases. Si le défi Dessin ou Mime est relevé, l'auteur du mime ou du dessin avance aussi, du même nombre de cases que le joueur.

Si le défi n'est pas relevé. La carte est déposée dans la boîte.

Case bonus : joker pour demander un autre défi en cas d'échec.

Case duel : pour défier le joueur de son choix.

Avis des professeurs-documentalistes présents : Jeu classique de plateau avec des questions-réponses informatives et des devinettes ; il est jugé assez amusant et adapté à des élèves de 5ème ou 4ème, dans le cadre d'ateliers tournants pour une demi-journée dédiée à l'orientation par exemple.

A la découverte des métiers de l'Onisep

Atelier collaboratif pour découvrir des métiers : **Il vise la réalisation d'une fresque avec des métiers, des secteurs, des compétences professionnelles. Les cartes sont téléchargeables (temps de découpage 1h/jeu) et il faut prévoir une nappe en papier blanche/jeu et des feutres. 1 jeu pour 6 à 8 participants.**

But du jeu : découvrir un événement qui réunit tous ces métiers, secteurs, compétences (jeu 2024).

40 cartes numérotées sont réparties en 5 lots. Les lots sont distribués successivement, 1 carte par élève ; chaque élève lit à haute voix le verso de la carte avant de la placer. Les élèves discutent entre eux pour positionner les cartes.

L'enseignant les incite à se poser des questions en faisant des liens entre les cartes.

Les élèves explicitent les liens entre les cartes sur la nappe et donnent un nom à la fresque ; ils essaient de deviner l'évènement évoqué.

Ils consultent au moins une vidéo Onisep de métier dont le QR code est associé à une carte. Ils peuvent suggérer l'ajout d'une carte métier.

Avis des professeurs-documentalistes présents : jeu non testé, basé sur le même principe que la fresque du climat, il semble plus facile à mettre en œuvre car ne nécessite pas de prérequis en terme de connaissances ; il permet d'explorer des domaines professionnels en incitant les élèves à partager des listes de métiers, à réfléchir sur les compétences à l'œuvre dans des métiers très différents, à s'ouvrir à d'autres métiers, à s'interroger sur leurs motivations. Peut être animé avec le co-psy qui rebondira sur les interventions des élèves en complétant leurs connaissances des métiers et des compétences.