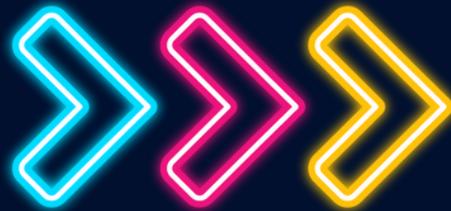
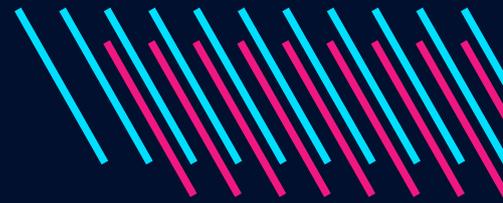




Cofinancé par  
l'Union européenne



# VIDEO GAMES FOR GOOD

## Chasse au trésor numérique

<https://www.videogames4good.eu>

Ce projet a été financé avec le soutien de la Commission européenne dans le cadre du programme Erasmus+. Cette publication n'engage que son auteur ; la Commission décline toute responsabilité quant à l'usage qui pourrait être fait des informations qu'elle contient. Numéro de projet : 2023-2-CZ1-KA220-YOU-000183158



YuzuPulse



LogoPsyCom



materahub

VISAS  
IESPĒJAS



Eppas

<b>Durée:</b>	40 à 45 minutes environ
<b>Âge:</b>	13 - 18 ans
<b>Taille du groupe :</b>	3 à 5 apprenants par équipe
<b>But:</b>	Familiariser les apprenants avec les outils et plateformes numériques.
<b>Objectifs :</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Apprendre aux apprenants à naviguer dans les ressources numériques</li> <li>• Encourager le travail d'équipe et la collaboration</li> <li>• Développer des compétences en résolution de problèmes</li> </ul>
<b>Matériel nécessaire :</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Appareils avec accès Internet pour chaque équipe.</li> <li>• Liste préparée de tâches ou d'éléments à « trouver » en ligne (ajustée en fonction du niveau de connaissances du groupe).</li> </ul>

Des équipes de 3 à 5 apprenants s'affrontent pour réaliser une série de tâches à l'aide d'appareils Internet mis à leur disposition. Ces tâches peuvent consister, par exemple, à trouver des outils en ligne dotés d'une fonctionnalité spécifique, à trouver les articles correspondant le mieux à leurs mots-clés et à vérifier leur authenticité, ou encore à apprendre les fonctionnalités de différentes plateformes d'intelligence artificielle.



## Structure de l'atelier



Cette activité interactive permet aux participants de développer leurs compétences en navigation numérique tout en encourageant le travail d'équipe et la créativité. Les participants relèveront des défis en ligne amusants dans une course contre la montre, tout en apprenant des trucs et astuces utiles.

1. Configuration et préparation Créez une liste de défis ou d'objets à « chasser » en ligne, adaptés au niveau de connaissances et aux intérêts des apprenants.

Exemples :

- Trouvez le premier jeu vidéo inventé, quand il a été inventé, qui l'a inventé et écrivez un résumé de 3 phrases du jeu
- Découvrez lesquels de ces éditeurs de jeux vidéo ont leur siège social le plus proche des transports en commun : Square Enix, Nintendo, Sony.
- Utilisez Google Maps pour calculer la distance entre le siège social de la société de jeux vidéo « Nintendo » et celui d'« Ubisoft ».
- Citez trois sites Web sur lesquels vous pouvez apprendre le codage gratuitement.
- Citez trois jeux qui incluent une collecte de fonds en jeu ou un soutien caritatif pour des causes réelles.

Exemple de système de notation :

- Précision : exactitude et qualité des réponses (jusqu'à 10 points).
- Vitesse : la rapidité avec laquelle la tâche est accomplie (jusqu'à 5 points).
- Travail d'équipe : collaboration observée lors de la chasse (jusqu'à 5 points).

Fournissez un appareil avec accès à Internet par équipe (ordinateurs portables, tablettes ou smartphones). Assurez-vous que la connexion Wi-Fi est fiable. Imprimez ou partagez numériquement la liste des tâches avec des instructions claires.

Disposez des sièges pour les équipes dans un espace où elles peuvent collaborer confortablement sans entendre les autres.



## Structure de l'atelier



### 2. Introduction (5 minutes) :

- Divisez les participants en équipes de 3 à 5 membres.
- Dynamisez le groupe en expliquant l'objectif de l'activité : « C'est votre chance de devenir des détectives numériques ! Travaillez ensemble, accomplissez des tâches et montrez vos talents de navigateur. »
- Présentez les règles :

Restez avec votre équipe et accomplissez autant de tâches que possible en 30 minutes.

Utilisez uniquement les outils disponibles sur vos appareils.

Aucune aide extérieure ni changement d'équipe n'est autorisé.

### 3. La chasse (30 minutes) :

- Distribuez la liste des tâches préparée à chaque équipe.
- Démarrez un compte à rebours de 30 minutes.
- Encouragez les équipes à élaborer une stratégie avant de se lancer dans les tâches.
- Les animateurs surveillent les progrès, fournissent des éclaircissements ou de petits conseils si nécessaire, mais évitent de donner des réponses.

### 4. Synthèse (5 à 10 minutes) :

- Collectez et examinez les tâches terminées pour calculer les scores.
- Annoncez l'équipe gagnante et célébrez les efforts de chacun.
- Animez une courte discussion avec des questions telles que :

« Qu'avez-vous apprécié dans cette activité ? Quelle tâche a été la plus difficile ?  
Quelles nouvelles compétences ou astuces numériques avez-vous acquises ? »

Conseils :

- Assurez-vous que toutes les tâches sont réalisables dans le délai imparti, mais suffisamment stimulantes pour favoriser un engagement actif.
- Soyez prêt à aider les équipes si elles rencontrent des problèmes techniques ou ne comprennent pas les exigences des tâches.
- Maintenez une atmosphère compétitive mais solidaire pour encourager la collaboration.
- Modifications potentielles :
- Pour les groupes plus jeunes ou moins expérimentés, simplifiez les tâches et fournissez des exemples.
- Pour les groupes avancés, augmentez la complexité des tâches ou demandez-leur d'utiliser plusieurs outils dans une seule tâche.

Si les appareils sont limités, demandez aux équipes de travailler sur un appareil partagé pour mettre l'accent sur le travail d'équipe.



# Références



- LessonBud, (2023). Incorporating Gamification into Lesson Plans. <https://lessonbud.com/blog/incorporating-gamification-into-lesson-plans/>
- Ronald M. Nober, (2024). Gamification in education. <https://www.clickvieweducation.com/blog/teaching-ideas/gamification-in-education>
- Ciprian Vlad, (2021). Gamification: An innovative teaching method. Galati University Press [https://ec.europa.eu/programmes/erasmus-plus/project-result-content/63bd8c6a-86c0-4a75-9196-7ac990770101/Gamification\\_book\\_Gamest.pdf](https://ec.europa.eu/programmes/erasmus-plus/project-result-content/63bd8c6a-86c0-4a75-9196-7ac990770101/Gamification_book_Gamest.pdf)