



Des jeux de cartes pour concevoir des scénarios pédagogiques avec le numérique

mardi 19 mars 2019, par [Pascal Meriaux](#)

Ces jeux de carte fabriqués par les formateurs de la DANE et du pôle DFIE de l'académie de Lyon aident à la conception de scénarios pédagogiques utilisant le numérique. Ce jeu est destiné plus particulièrement aux formateurs, aux référents numériques ou à toute autre personne souhaitant animer un travail de groupe autour de la scénarisation pédagogique et les usages pédagogiques du numérique.

Dane-Tab

Présentation du jeu de cartes

DANETAB



Aide à la conception de scénarios pédagogiques intégrant les tablettes

UN JEU DE CARTES SE COMPOSE DE 8 FAMILLES
UN JEU DE CARTES PAR GROUPE :

La famille contexte

Choisir l'une ou l'autre



La famille connexion/partage

Choisir si fi ou wi-fi off et modalité de partage si nécessaire



La famille applications

A personnaliser. En utiliser autant que souhaité



La famille outils natifs

A choisir si nécessaire, autant que souhaité



La famille compétences/démarches

A choisir obligatoirement, sans limite de nombre



La famille des modalités

Famille qui se décompose en trois sous catégories.
A définir pour chacune d'elles

Modalité-espace



Modalité-matériel



Modalité-temps



Mettre en œuvre

Une partie de jeu dure 20 minutes.

- **Etape 1** : Organiser des groupes de construction de scénario
- **Etape 2** : Distribuer à chaque groupe un jeu de carte + un jeu de carte vierge "application"
- **Etape 3** : Les joueurs disposent les cartes, les organisent, les associent afin de construire un scénario (voir les exemples ci-dessous). Les cartes classées par famille permettent de penser aux divers éléments nécessaires à la conception.

NB : les cartes applications sont vierges et permettent d'inscrire le nom des applications utilisées
NB : une ligne de temps peut par exemple organiser le scénario

- **Etape 4** : Présenter les différents scénarios, prendre une photo pour garder une trace.

Deux exemples pour mieux comprendre



Dans ce premier exemple, le scénario est une séance d'évaluation dans laquelle des tablettes sont utilisées afin d'enregistrer un travail oral des élèves à l'aide de l'application [Com-phone](#). Ce scénario d'une heure nécessite 1 tablette par élève, des casques et micros, du wifi, l'accès à la galerie de photographies de la tablette, et au partage du document produit par l'élève avec le professeur.

Dans le second exemple, il s'agit d'utiliser une application comme [Oruxmaps](#) lors d'une balade urbaine en Géographie et SVT. Dans cette sortie scolaire, la nomadité des tablettes est utilisée. L'application permet de charger des couches d'information sur le territoire sans nécessité d'une connexion wifi (wifi off). Cela permet donc aux élèves de lire des images aériennes, des plans ou des cartes topographiques et de s'informer pendant la balade. Les élèves sont répartis par groupe de travail avec une tablette. L'application permet de prendre des photos géo-référencées (appareil photo + GPS de la tablette sur ON).



Dane-Eval

Quelques brouillons de scénarios réalisés lors d'une formation. L'idée de base était bien de ressentir en quoi le Numérique bouscule son scénario d'évaluation.

Téléchargement des jeux

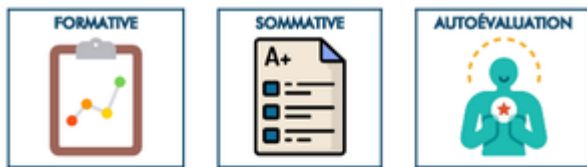
- Télécharger **Dane-Tab** : pour concevoir des scénarios avec des Tablettes



- Télécharger l'extension **Dane-Lab** : Extension du jeu Dane-Tab pour concevoir des scénarios en classe Lab.



- Télécharger **Dane-Eval** : pour concevoir des scénarios pour évaluer avec le numérique



E.g. free work by [Dane](https://www.dane.fr) from www.dane.fr



- Télécharger : **Les cartes vierges "Applications"**

