

Description du projet eTwinning 2015 - 2016

Les jeux vidéo pour apprendre ensemble !

Brève description

Les jeunes d'Oostmalle (Belgique) et de Bagnex (France) apprennent les langues et l'informatique à l'école. Mais ce qu'ils aiment vraiment, ce sont les jeux vidéo. Alors pourquoi pas unir les forces créatrices et apprendre ensemble en jouant, en créant des jeux et en les faisant partager à d'autres Européens ?



Objectifs du projet

Des jeunes de pays différents organisent des rencontres virtuelles pour créer, apprendre et communiquer. A cet effet, ils vont échanger des idées au sujet des jeux vidéo, en créer et jouer ensemble. Au cours de ce processus créatif et communicatif, ils vont apprendre les langues étrangères, le langage de la programmation et faire connaissance avec d'autres cultures sans s'en rendre compte.

Procédure de travail

Décembre 2015 : Remue-méninges dans les classes et entre les profs membres du projet
Janvier 2016 : Skype Mystère pour faire connaissance, création du Twinspace et du Journal de projet
Février 2016: Premières réalisations autour du thème 'Les jeux vidéo qui ont marqué l'année 2015'
Mars 2016 : Création collaborative de jeux éducatifs en ligne.
Avril 2016 : Partage des créations : 'Alors, on joue !'
Mai 2016 : Évaluation du projet 'Jouer, c'est sérieux'
Juin 2016 : Surprises

Contenu

Journal de projet : photos, nouvelles, annonces... (sur les activités de projet et sur une sélection de nouvelles en rapport avec les jeux vidéo)

Twinspace :

- JV 01 **La Foire aux Jeux** : formulation d'attentes, description du projet et des activités, création de logos
- JV 02 **Les jeux vidéo de 2015** : échange d'idées et d'opinions, réalisation d'un top 10 commun
- JV 03 **Le monde appartient à ceux qui créent** : réalisation collaborative d'un stock de jeux éducatifs
- JV 04 **Alors on joue** : Rédaction d'invitations, explication de règles de jeux, jeux internationaux en ligne, vidéoconférence...
- JV 05 **Jouer, c'est sérieux** : évaluation du projet, des activités, des réalisations, de la communication à la base d'un jeu.
- JV 06 **Surprises** : un projet peut prendre des tournures surprenantes...
- JV 07 **Jouer, c'est communiquer** : pour chaque rubrique: formuler des commentaires, échanger des idées, discuter (google.drive, blog/journal de projet, forum, skype...)

Résultats attendus

Les élèves améliorent leurs compétences orales et écrites en français langue étrangère. Ils élargissent leurs connaissances informatiques. Ils développent le sens de la créativité. Ils restent en contact grâce aux outils du Twinspace et en valorisant les médias sociaux et les outils TIC en ligne.

Matières

Education civique/Citoyenneté, Informatique/TIC, Langues étrangères

Langues

français et français langue étrangère

Age des élèves

15 – 18 ans

Outils à utiliser

Diaporamas PowerPoint, Vidéos, Photos et dessins, Chat, Courriel, Espace virtuel eTwinning, Forum, Journal de projet, MP3, Publication en ligne, Visioconférence.

Twinspace et Journal de projet

<https://twinspace.etwinning.net/17730>