

GAMIFICATION: FICHE BELGE

Titre de l'activité	Littérature: les contes de fée
Auteurs	Nele Volckaert (développement du site et de la méthode) Emily Dumon (rédaction des critères d'évaluation) Ria De Wilde (rédaction en français de la fiche)
Thèmes	Les contes de fée dans l'histoire de la littérature
Compétences	<p>1. numériques: tout au long de ce projet, les élèves travaillent à ces compétences. Par exemple: chercher et assimiler de l'information, utiliser des réseaux sociaux, utiliser des ordinateurs et des appareils mobiles;</p> <p>2. culturelles & artistiques: découvrir et comprendre la culture occidentale et l'expression artistique, sensibilisation de l'homme en tant qu'être culturel et artistique;</p> <p>3. prise d'initiative et esprit d'entreprise: réactions sur Twitter, utilisation d'imagination et de créativité pour recueillir des opinions;</p> <p>4. sociales et civiques: recherche d'abonnés, travail en équipes, esprit d'équipe;</p> <p>5. linguistiques: recherche d'information, sélection d'information, utilisation d'information avec des buts spécifiques, réduction de texte, rédaction de résumés;</p> <p>6. littéraires: lire et étudier des extraits de plusieurs oeuvres littéraires;</p> <p>7. esprit critique: actualisation de thèmes, développement d'opinion personnelle, argumenter;</p> <p>8. autoévaluation et évaluation par les pairs</p>
Niveau de difficulté	moyen -> difficile (gradation)

Âge	15 - 16 ans
Durée	~ 28 heures de cours
Buts de cette séquence pédagogique	<p>Le but de cette méthode est d'améliorer les prestations académiques des élèves, de stimuler l'implication dans l'apprentissage, d'utiliser plus de TIC, d'offrir plus de cours dynamiques, de stimuler la collaboration, d'innover et de moderniser l'enseignement.</p> <p>Les objectifs de ces cours sont:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. capter l'attention des élèves pour l'apprentissage dans le curriculum; 2. intégrer des outils numériques et des appareils mobiles dans le processus d'apprentissage; 3. introduire des méthodes actives pour la réalisation les objectifs du programme d'études; 4. apprendre par projet, la classe inversée, la gamification: 5. apprendre à apprendre, tout au long de la vie; 6. faire connaissance avec une partie de l'histoire littéraire: les contes de fée.
Introduction / explication	<p><u>Projet Erasmus+ 'La classe en action.Échange de bonnes pratiques innovantes dans l'enseignement des langues.' 2016-2018</u></p> <p>Dans le cadre de ce projet, il y a eu une rencontre au Portugal avec comme pratique innovante 'la</p>

	<p>gamification'. Mme Adelina Moura a donné une formation aux professeurs présents, e.a. à Mme Nele Volckaert. Elle est professeur de néerlandais au Sint-Janscollege à Poperinge en Belgique et elle s'est inspirée du travail de Mme Adelina Moura pour créer ce projet des contes de fée avec la méthodologie de la gamification.</p>
Outils de travail	<p>APPLICATIONS POUR FAIRE CETTE PLATEFORME D'APPRENTISSAGE</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. site web créé avec Google Sites <ul style="list-style-type: none"> ■ simple à utiliser et à manipuler; ■ le site peut être consulté sur Smartphone, sur tablette et sur ordinateur; ■ simple à partager; ■ simple à intégrer des documents, des présentations, des vidéos sur YouTube, des Google Sheets, des formulaires, ... 2. créer ses propres emblèmes et badges avec OpenBadges 3. Wheel Decide (une roue) prend les décisions pour vous 4. créer des équipes est facile avec les outils suivants: <ul style="list-style-type: none"> ■ classtools; ■ random pair. <p>APPLICATIONS POUR TRANSMETTRE LA MATIÈRE - UTILISÉES PAR L'ÉLÈVE</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. créer des sites web avec Google Sites; 2. faire des présentations avec Google Slides; 3. présenter des lignes de temps avec Vizzlo; 4. présenter / transmettre une partie de la matière via Quizlet; possibilité de faire des exercices sur la matière;

	<p>5. faire soi-même un quiz avec Testmoz ou Kahoot.</p> <p>APPLICATIONS POUR FAIRE DES EXERCICES SUR LA MATIÈRE - OUTILS POUR PROFESSEURS - UTILISÉES PAR L'ÉLÈVE</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. créer sa propre application via LearningApps <ol style="list-style-type: none"> 1. mots croisés, exercices d'association, recherche de mots, ... 2. applications pour réviser et pour évaluer de la matière en GROUPE. Visent la compétition. <ol style="list-style-type: none"> 1. Kahoot; 2. Plickers; 3. Quizizz; 3. applications pour présenter la matière de façon schématique: <ol style="list-style-type: none"> 1. faire des cartes heuristiques avec Popplet ou Mindmup; 2. créer des lignes de temps avec Vizzlo. 4. chaînes pour partager du contenu multimédia : <ol style="list-style-type: none"> 1. partager des vidéos via YouTube; 2. partager des fragments audio via SoundCloud. <p>AUTRES APPLICATIONS</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. créer son propre logo avec l'application logomakr ou logomaker; 2. partager de l'information sur un tableau d'affichage en ligne via Padlet; 3. faire des enquêtes via Poll Maker.
<u>Déroulement</u>	
<u>Introduction</u> (50 minutes)	<p><u>Explication par le professeur</u> du principe de la gamification et du déroulement du projet:</p> <p>- explication de la situation de départ (le contexte dans</p>

	<p>lequel le jeu va se passer)</p> <ul style="list-style-type: none"> - explication des principes de la gamification: les récompenses à gagner à chaque mission (points / emblèmes / cartes) - explication de l'évaluation par le prof <p>https://sites.google.com/view/project-sprookjes/hoofdpagina</p>
<p><u>Mission 0</u> (100 minutes)</p>	<p><u>Nostalgie : les contes de fée de son enfance</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Les élèves créent leur e-portfolio avec Google Sites; - ils publient le lien de leur site sur Padlet (avec un code QR) - ils créent un nom pour leur équipe (en relation avec le projet) et un logo. <p>Dans cette mission, il y a <u>deux défis</u>:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. faire des mots-croisés et recherche de mots (reconnaître des contes de fée dans une petite vidéo) pour découvrir leurs connaissances sur les contes de fée; <p>A gagner: un emblème</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. faire un quiz (avec Testmoz ou Kahoot) sur des contes de fée qu'ils connaissaient déjà auparavant. (Ces quiz seront joués à la fin du projet, lors des présentations devant la classe.) <p>A gagner: deux emblèmes</p> <p>https://sites.google.com/view/project-sprookjes/missie-0</p>
<p><u>Mission 1</u> (200 minutes)</p>	<p><u>Contextualisation historico-littéraire: histoire et origines des contes de fée:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Introduction: faire des mots-croisés pour découvrir l'origine des contes de fée et les premiers auteurs

	<p>(les élèves peuvent faire des recherches sur Internet)</p> <p>A gagner: un emblème</p> <ul style="list-style-type: none"> - <u>Défi 1:</u> les élèves cherchent des informations sur Wikipédia sur l'histoire des contes de fée. Ils mettent les informations les plus importantes sur une ligne de temps créé avec Vizzlo; ils la publient sur leur site. <p>A gagner: 200 points</p> - <u>Défi 2:</u> les élèves lisent un texte sur le conte de Blanche-Neige: dans l'histoire, il y a eu 4 fins différentes: les élèves doivent les découvrir et les mettre sur une ligne de temps. Ils doivent publier le lien sur leur site. <p>A gagner: 100 points</p> <p>Pendant que les élèves travaillent, le prof projette la fiche d'évaluation de tous les élèves et il fait la correction du travail des élèves. Les élèves voient leurs résultats en temps réel.</p> <p>A la fin de cette mission: les élèves reçoivent la première carte, celle de l'écuyer.</p> <p>https://sites.google.com/view/project-sprookjes/missie-1</p>
<p><u>Mission 2</u> (200 minutes)</p>	<p><u>Etude de la poésie épique: caractéristiques des contes de fée / types de contes de fée</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - <u>Défi 1:</u> Les élèves étudient les caractéristiques des contes de fée; ils lisent un conte de fée et ils

	<p>l'analysent et ils publient leur analyse sur leur site.</p> <p>Les élèves répondent aux questions sur les caractéristiques du conte et sur le contenu du conte lu (les notes sont prises en considération).</p> <p>A gagner: un emblème + 200 points</p> <ul style="list-style-type: none"> - <u>Défi 2:</u> Les différents types de contes:les élèves apprennent les caractéristiques à l'aide de Quizlet. <p>Dans le 'coin lecture', les élèves cherchent deux types de contes, ils les analysent (d'après les caractéristiques apprises auparavant) et ils mettent cette analyse sur leur site.</p> <p>A gagner: un emblème + 200 points</p> <ul style="list-style-type: none"> - <u>Défi 3:</u> Sur la plateforme du manuel (Frappant 4) les élèves font un exercice semblable que pour le défi 2 (extrait d'un conte). <p>A gagner: un emblème</p> <p>A la fin de cette mission: les élèves reçoivent la deuxième carte, celle du chevalier.</p> <p>https://sites.google.com/view/project-sprookjes/missie-2</p>
<p><u>Mission 3</u> (250 minutes)</p>	<p><u>Influence de Disney sur les contes de fée:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Introduction: les élèves testent leurs connaissances sur les films Disney: deux jeux avec deux outils différents; ensuite quiz pour toute la classe ensemble avec Plickers; <p>A gagner: deux emblèmes</p> <ul style="list-style-type: none"> - Enquête: quel film Disney est le plus populaire parmi les élèves qui participent au projet? - <u>Défi 1:</u>

Les élèves apprennent les 5 caractéristiques d'un film Disney classique via [Quizlet](#). A la fin, ils font le test et ils montrent le résultat au professeur.

A gagner: deux emblèmes + 200 points

- Défi 2:

Les élèves lisent un texte sur les princesses dans des films Disney.

Ils apprennent le vocabulaire avec [LearningApps](#) et ils répondent à des questions faites avec [Google formulaires](#). Les notes sont prises en considération.

A gagner: 200 points

- Défi 3:

Les élèves écrivent à deux un petit billet (une sorte de chronique) de façon créative: ils se comparent à une des princesses de l'article. Ils publient le billet sur leur site.

Le billet est corrigé par le prof et les notes sont prises en considération.

A gagner: un emblème + 100 points

- Défi extra (pas obligatoire mais on peut gagner des points extra: les élèves décident en équipe s'ils vont relever le défi ou pas)

Les élèves peuvent lire ou écouter une autre histoire Disney parmi les histoires qui sont proposées sur le site; ensuite, ils relient d'une façon créative les caractéristiques de l'histoire Disney classique à l'histoire qu'ils ont lue ou écoutée. Ils publient le résultat sur leur site.

A gagner: 100 points extra

A la fin de cette mission: les élèves reçoivent la

	<p>troisième carte, celle du prince ou de la princesse.</p> <p>https://sites.google.com/view/project-sprookjes/missie-3</p>
<p><u>Mission 4</u> (200 minutes)</p>	<p><u>Évolution des contes de fée dans le temps: les contes de fée modernes:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Introduction: Naema Tahir, une auteur néerlandaise, a adapté quelques contes de fée classiques et elle en a fait des contes de fée modernes. Dans un exercice d'association les élèves découvrent sur quels contes de fée classiques, Naema Tahir s'est basée. - <u>Défi 1:</u> Les élèves regardent une émission avec Naema Tahir et Dimitri Verhulst (un auteur flamand); ensuite ils répondent à un questionnaire. Les notes sont prises en considération. A gagner: 300 points - <u>Défi 2:</u> La roue décide quel conte de Naema Tahir les élèves doivent lire. Les contes se trouvent dans le 'coin de lecture' (les élèves peuvent choisir s'ils lisent le conte sur papier, sur ordinateur, sur tablette ou sur Smartphone). Puis, ils analysent et ils interprètent le conte lu: ils doivent créer un Moodboard (un collage d'images): le prof a prévu une définition du Moodboard et un questionnaire sur les contes. Les élèves doivent mentionner correctement leurs sources et ils doivent publier le résultat sur leur site. (Le Moodboard sera présenté à la fin du projet.) A gagner: 2 emblèmes et 500 points

	<p>A la fin de cette mission: les élèves reçoivent la quatrième carte, celle de l'elfe.</p> <p>https://sites.google.com/view/project-sprookjes/missie-4</p>
<p><u>Mission 5</u> (250 minutes)</p>	<p><u>Approfondissement: analyse du conte “La Belle et la Bête”</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Introduction: ce conte dans l'actualité: les élèves cherchent trois renvois à ce conte et ils présentent ces renvois de trois façons différentes (article, vidéo, poème, chanson, ...). Ils publient les présentations sur leur site. A gagner: 2 emblèmes et 300 points - <u>Défi 1:</u> <i>“La Belle et la Bête”: historique.</i> Les élèves lisent le texte publié sur le site et font une ligne de temps des différentes versions du conte avec Vizzlo. Ils recherchent les versions récentes (de 1994 jusqu'à présent) et les ajoutent à leur ligne de temps avec mention des sources. Ils publient la ligne de temps sur leur site. A gagner: 2 emblèmes et 200 points - <u>Défi 2:</u> <i>Étude de trois versions différentes.</i> <ol style="list-style-type: none"> a. Les élèves LISENT la version de “La Belle et la Bête” de Madame Jeanne-Marie Leprince de Beaumont qui date de 1759. b. Les élèves REGARDENT des extraits du film de Jean Cocteau qui date de 1946. (Il faut avoir vu tous les personnages et le dénouement.) c. Les élèves REGARDENT des extraits du film

de Walt Disney qui date de 1991. (Il faut avoir vu les 12 premières et les 27 dernières minutes du film.)

- Défi 3:

Analyse des personnages.

a. Les élèves typent les personnages avec LearningApps.org

A gagner: un emblème

b. Les élèves comparent deux personnages: l'extérieur, le caractère, différences selon la version. (Matière déjà vue dans le premier trimestre.)

A gagner: des points extra si on compare plus de personnages

Utilisation de [Google Slides](https://www.google.com/slides/) pour faire l'analyse.

Les élèves mettent leur analyse sur leur site.

Elle sera présentée devant la classe.

A gagner: 2 emblèmes et 200 points

c. Les élèves étudient des cartes publiées avec [Quizlet](https://www.quizlet.com/) sur les personnages et leur domaines d'action.

Ils comparent l'agresseur, le donateur, l'auxiliaire et le héros de la version originale et les versions du film.

Ils utilisent [Popplet](https://www.popplet.com/) ou [Mindmup](https://www.mindmup.com/) pour présenter leur analyse.

Ils mettent leur analyse sur leur site.

A gagner: 2 emblèmes et 300 points

- Défi 4:

Analyse narrative.

a. Pour pouvoir faire une bonne analyse narrative, les élèves étudient d'abord un peu de théorie.

	<p>b. Les élèves font un petit test avec LearningApps.org pour savoir s'ils ont compris la théorie.</p> <p>A gagner: 2 emblèmes</p> <ul style="list-style-type: none"> - Défi extra (pas obligatoire mais on peut gagner des points extra: les élèves décident en équipe s'ils vont relever le défi ou pas) <p>Film: "La Belle et la Bête", adaptation du film (2017).</p> <p>Les élèves ajoutent quelque chose à ce film, de façon créative, qu'ils publient sur leur site.</p> <p>A gagner: 300 points extra</p> <p>A la fin de cette mission: les élèves reçoivent la cinquième carte, celle du magicien.</p> <p>https://sites.google.com/view/project-sprookjes/missie-5</p>
<p><u>Fin du projet</u> (150 minutes)</p>	<p><u>Fin: Présentations - Evaluations.-</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Défi 1: <p>Les élèves présentent leur site devant la classe. (10 min. maximum)</p> <p>L'évaluation est faite par le prof et par 2 élèves (à chaque fois d'autres élèves).</p> <p>Les critères d'évaluation se trouvent sur le site; les élèves lisent ces critères avant de donner leur présentation.</p> <p>https://docs.google.com/document/d/1y-IRnSB9rB-nqM-6adEIPAgSeZCpEbYnjyk5JiFmLmQ/edit</p> <ul style="list-style-type: none"> - Finale: <p>Seuls les élèves qui ont obtenu la carte du magicien ont le droit de participer.</p> <p>Les trois meilleures équipes se battent pour</p>

	<p>obtenir le titre de 'supermagicien'.</p> <p>Les autres élèves seront ajoutés à ces trois équipes et ils peuvent collaborer ou les contrarier.</p> <p>Jeu de conte de fée ultime avec Quizziz.</p> <p>https://sites.google.com/view/project-sprookjes/einde</p>
<u>Conseils et liens</u>	<p>Le site du projet:</p> <p>https://sites.google.com/view/project-sprookjes/hoofdpagina</p> <p>Les critères d'évaluation:</p> <p>https://drive.google.com/file/d/1fMWGu80otwQIGCnShXQq4r7pEv6UKy_-/view?usp=sharing</p>