



Idées de jeux et proposition de cours pour le jeu de cartes «Quiz NetLa»

Informations sur le cours.....	Page 2
Préparation du matériel.....	Page 3
Conseils pour l'enseignant	Page 4
Déroulement du cours	Page 5
Possibilités d'extension du cours.....	Page 6
Annexes, liens	Page 6



Informations sur le cours

Le présent cours propose différentes possibilités d'utilisation du jeu de carte «Quiz NetLa» et les différentes façons de jouer avec les élèves. Il est aussi possible de jouer en ligne avec un seul joueur et de se qualifier pour le championnat de la protection des données. Le jeu en ligne se fait en 3 étapes : le 22 de chaque mois, 36 nouvelles questions à réponses multiples seront proposées pour les catégories M et L.

Groupes cibles

Enseignants, élèves du primaire et du secondaire

Mode de travail et plage horaire

Les élèves travaillent par classe entière ou en groupe. Le jeu de cartes peut aussi être joué individuellement.

Si l'enseignant décide de jouer au jeu en classe et online, il est recommandé de travailler par demi-classe afin de permettre à chaque élève de jouer individuellement à un poste de travail.

La version online est aussi appropriée pour des cours plus étendus, par exemple dans le cadre d'ateliers ou intégrée à l'horaire hebdomadaire.

Suivant la structure et le contenu du cours adoptés, il est possible d'expliquer et de jouer le jeu en une seule leçon. Mais il est aussi possible de développer de nouvelles formes du jeu sur une plus longue période (une semaine par exemple) et d'y consacrer plusieurs leçons. La version online sera disponible en trois étapes sur trois mois et les élèves pourront y jouer online.

Le jeu de cartes pourrait aussi constituer une activité par temps de pluie dans le cadre d'un camp.

Objectifs d'enseignement

Les élèves consolident leurs connaissances en matière de sécurité sur Internet.

Ils se servent de leur savoir existant sur la protection de la personnalité et l'étendent de façon ludique.

Ils maîtrisent les règles de sécurité liées au comportement dans les chats et sur les réseaux sociaux (ex. Facebook).

Ils apprennent comment se comporter avec courtoisie vis à vis d'autres internautes.



Campagne pour la protection de la personnalité

Page 3

Préparation du matériel

Disposer de suffisamment de jeux de cartes, idéalement un par élève.

Si l'enseignant prévoit de jouer en ligne, penser à réserver le nombre d'ordinateurs nécessaires ou à réserver la salle d'informatique.

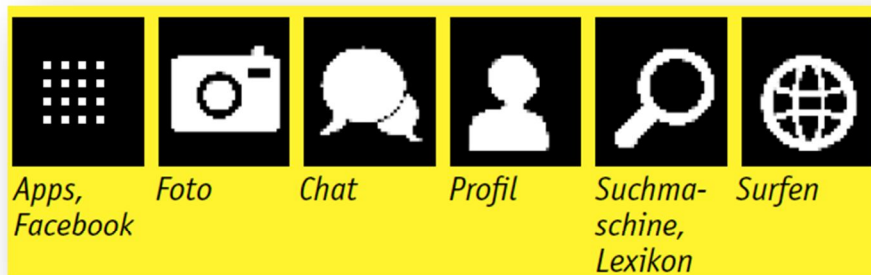
Il est important pour les élèves de se familiariser avec les conseils et trucs présentés sur le site Netla (www.netla.ch) et de savoir où ils peuvent se procurer les informations nécessaires.

Il est également utile de préparer une affiche A3 avec les six catégories de questions.



Conseils pour l'enseignant

Les catégories de questions se trouvent sur le site de NetLa. Cliquez sur la rubrique « Conseils et trucs ». Vous y trouverez à droite en bas la liste des catégories. Les élèves y trouveront également les informations souhaitées.



Kategorie

- [Apps](#)
- [Blogs](#)
- [Cache](#)
- [Chat](#)
- [Cookies](#)
- [Facebook](#)
- [Fotos](#)
- [Fremde-Daten](#)
- [Lexikon](#)
- [Linktipp](#)
- [Mobbing](#)
- [Netlog](#)
- [Profile](#)
- [Protokoll](#)
- [Pseudonym](#)
- [Spuren](#)
- [Suchmaschinen](#)
- [Surfen](#)
- [Video](#)
- [Wikipedia](#)
- [Passwörter](#)



Voici comme se présente la version online:



Déroulement du cours

Pour le cours décrit ci-dessous, il est admis que les élèves possèdent déjà un certain savoir concernant la sécurité sur Internet.

Ils doivent au minimum posséder les bases pour se comporter correctement lors d'un chat ou sur les réseaux sociaux (ex. Facebook).

Durée	Contenu	Matériel
1 ^{ère} leçon 15 min.	<p>En introduction, il est recommandé de jouer au « football-tableau » en deux groupes. Il suffit de dessiner un terrain de football sur le tableau et de représenter le ballon à l'aide d'un aimant La classe se divise en deux équipes.</p> <p>L'enseignant pose des questions tirées du jeu de cartes à tour de rôle aux deux équipes.</p> <p>Les réponses exactes provoquent l'avancement du ballon (aimant) vers le but adverse. Des réponses exactes aux questions épineuses du niveau LM font avancer le ballon d'un double point. L'enseignant adapte le jeu au niveau de la classe.</p> <p>L'enseignant choisit la façon dont les élèves répondent aux questions, spontanément et oralement ou en répondant par écrit sur des cartes.</p>	Tableau, aimant, dessin d'un terrain de football
5 min.	<p>Dans une seconde partie, l'enseignant présente le jeu de cartes. Il s'agit alors de mémoriser les six symboles. Ils seront soit affichés sur le tableau ou projetés à l'aide d'un beamer. Les élèves tentent de deviner la signification des symboles.</p> <p>La légende correspondante à chaque symbole est affichée.</p>	Feuille A3 avec les symboles ou écran de projection, beamer
25 min.	<p>Les jeux de cartes sont distribués, les élèves jouent par groupes. Les points sont attribués selon les règles du jeu. On peut faire connaître le gagnant de chaque groupe ou éventuellement le vainqueur de la classe.</p> <p>Si l'enseignant opte pour le jeu en ligne, il convient d'introduire le jeu auprès des élèves en se connectant sur le site www.netla.ch</p>	<p>Suffisamment de jeux de cartes, de préférence un par élève</p> <p>Ou, ordinateur avec accès Internet</p>
Leçon à la maison	Un entraînement supplémentaire peut se faire au domicile de l'élève : seul, avec la famille ou avec des amis.	



Possibilités d'extension du cours

Durée	Contenu	Matériel
2 ^{ème} ou même 3 ^{ème} leçon	<p>Lors d'une deuxième leçon, les élèves peuvent inventer de nouvelles façons d'utiliser le jeu de cartes, par exemple:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Une planche avec le dessin d'un chemin comprenant les symboles- > jeter le dé -> répondre une question du symbole correspondant -> rejouer -> prochain joueur - Les cartes, questions vers le haut, sont posées dans un cadre. Chaque joueur pose un jeton sur une carte. Après avoir lancé le dé, le joueur se déplace selon le nombre de points. Si la réponse à la question est bonne, le joueur garde la carte. - etc. 	<p>Papier, crayons, dés, jetons...</p> <p>Il peut être amusant d'utiliser une application sur smartphone pour jeter les dés</p>

Annexes, liens

- Site NetLa: www.netla.ch; Jeux NetLa: www.netla-games.ch;
- Trucs et astuces: <http://www.netla.ch/de/tipps-und-tricks.html>
- Dés-App pour iPhone: Dice
- Dés-App pour Android: Dice:
<http://www.androidpit.de/de/android/market/apps/app/com.teazel/Dice>

