



Jeu éducatif en ligne „Weltenbummler - Passe-Partout“



Les objectifs du projet

- Sensibilisation des élèves à la diversité culturelle de la région et intensification de l'identification avec la région transfrontalière par sa découverte et de meilleures connaissances la concernant,
- Promotion du bilinguisme à travers une pratique ludique de la langue étrangère,
- Intensification des échanges interculturels entre les élèves à travers des rencontres entre classes,
- Intensification des échanges et de la coopération entre les enseignants de la région,
- Promotion de l'utilisation des nouveaux médias dans les écoles,
- Développement des compétences du travail en groupe pour les élèves



Interlocutrice

Victoria Hansen
Eurodistrikt PAMINA

+ 49 7277/89 990 24 oder
+ 33 3 68 33 88 24

victoria.hansen@bas-rhin.fr



Baden-Württemberg
REGIERUNGSPRÄSIDIUM KARLSRUHE



MINISTÈRE
DE L'ÉDUCATION NATIONALE,
DE L'ENSEIGNEMENT SUPÉRIEUR
ET DE LA RECHERCHE



Ce projet est cofinancé par l'Union européenne dans le cadre du programme INTERREG V A Rhin supérieur.
Fonds européen pour le développement régional (FEDER).
Dieses Projekt wird von der Europäischen Union im Rahmen des INTERREG V A Oberrhein Programms kofinanziert.
Europäischer Fonds für regionale Entwicklung (EFRE).



L'origine du projet

En 2012, l'Eurodistrict PAMINA a créé en coopération avec l'Euroregion Těšínské Slezsko – Śląsk Cieszyński le jeu de société pour enfants, « Le Passe-Partout PAMINA », qui a été mis à disposition gratuitement pour les écoles primaires et son utilisation dans les classes. Sur proposition des enseignants et des élèves qui ont testé le jeu et suite aux échanges constructifs avec la MAERI de Strasbourg et Canopé – Académie de Strasbourg, l'Eurodistrict s'est prononcé en faveur du développement d'une version numérique du jeu. Cette idée sera réalisée dans le cadre du projet INTERREG V Rhin supérieur.



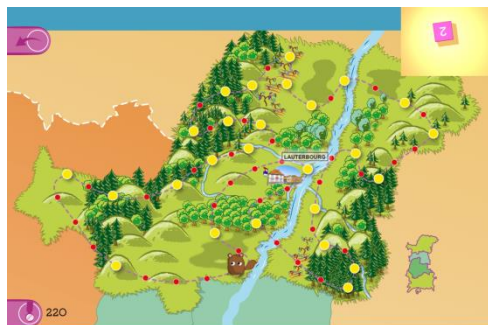
Le principe du jeu numérique

En bref

Tout comme pour le jeu de société, la version numérique du Passe-Partout emmène les joueurs dans un voyage de découverte de la région transfrontalière.

Le jeu numérique est accessible sur internet (www.mon-passepartout.eu ou www.mein-weltenbummler.eu) et peut être utilisé sur tous les ordinateurs ou des tableaux blancs interactifs, sur des tablettes ou tout appareil portable. Avant le début du jeu, les enseignants créent un compte utilisateur, protégé par un mot de passe, pour leur classe. Des groupes d'enfants (p.ex. des maisons de jeunesse) peuvent également se créer un accès groupe. En plus du compte d'utilisateur par groupe, les élèves peuvent se créer un accès individuel pour jouer indépendamment, à la maison.

Le jeu a comme fond de carte la carte d'un eurodistrict, sur laquelle figure un tracé passant par différents lieux. Les joueurs peuvent découvrir un eurodistrict après l'autre pour ainsi connaître l'ensemble du Rhin supérieur. Lors de la phase pilote, ce n'est que sur le territoire PAMINA qu'il est possible de jouer. Le dé numérique décide du nombre de cases que le joueur peut avancer sur le tracé. Quand le joueur tombe sur un lieu, il doit résoudre un défi pour gagner des points.



Une spécificité du projet est le fait que les élèves soient impliqués dans le développement du jeu, en créant de nouveaux défis pour celui-ci. Ces défis sont créés par des tandems composés respectivement par une classe française et une classe allemande ou suisse. Un certain nombre de rencontres de classes pour la création de défis bilingues est financé dans le cadre du projet, promouvant la rencontre directe entre les élèves.

L'objectif pour les joueurs est de gagner le plus de points possible pendant une certaine période (une demi année scolaire ou une année scolaire entière). Les enfants peuvent comparer leurs points à ceux des autres joueurs pour les inciter à vouloir gagner encore plus de points. A la fin d'une période, les classes avec le plus de points gagnent un prix consistant en une rencontre transfrontalière.



Le groupe cible

Le jeu numérique s'adresse à des enfants du Rhin supérieur dès 9 ans [cycle 3].

Les défis

Quelques défis sont déjà intégrés dans le jeu dès le début, auxquels s'ajoutent au fur et à mesure les défis créés par les classes. Les défis sont associés à un des lieux sur la carte et traitent les différents aspects culturels, historiques, environnementaux, ... de ce lieu. Les défis peuvent également traiter la coopération transfrontalière (projets, coopérations, ...).

Les différents types de défis sont par exemple :

- QCM [Questions à Choix Multiple],
- Texte à trous,
- Question avec réponse texte ou vocale
- Frise chronologique
- Classement thématique



Les joueurs peuvent choisir dans quelle langue ils veulent faire face à un défi, le système de points favorisant l'apprentissage de la langue étrangère. Il est également possible de répondre parfois à des questions en allemand et parfois en français.

Les classes peuvent créer des défis dans les deux langues pour gagner plus de points. Lors de la création des défis, les classes peuvent intégrer des vidéos, des enregistrements audio, des photos ou des textes, ces supports multimédias permettant aux joueurs de trouver la réponse au défi.

Les points

Les classes ou joueurs connectés cumulent leurs points gagnés dans leur compte d'utilisateur.

Il y a trois façons de gagner des points :



- Répondre à une question ou faire face à un défi,
- Tomber sur une case bonus,
- Créer un nouveau défi ;

Les joueurs gagnent plus de points quand ils répondent à une question dans la langue du voisin ou quand ils créent un défi dans la langue apprise.

Les rencontres transfrontalières

Un aspect important du jeu est de promouvoir l'échange direct entre les élèves. Pour cela, des rencontres de classes sont financées dans le cadre de ce projet.

Les tandems pilotes

Dans trois Eurodistricts, le développement du jeu numérique est précédé par une phase de préparation pédagogique, impliquant Canopé et un tandem pilote. Ainsi, les tandems pilotes se rencontrent plusieurs fois et sont impliqués encore plus directement dans le développement du jeu que les autres classes.



Le tandem pilote de l'Eurodistrict PAMINA se compose d'une classe de l'école élémentaire de Schweighouse (Alsace du Nord) et d'une classe de la Pestalozzischule à Landau (Palatinat).

Les rencontres pour la création de nouveaux défis

Pour faire évoluer le jeu et pour gagner des points, les classes participantes peuvent créer des nouveaux défis. Le financement dans le cadre du projet permet aux classes de visiter ensemble un jeu et d'y créer ensemble un défi. Les formations transfrontalières pour enseignants permettent aussi la création de nouveaux partenariats entre classes.

Pour l'ensemble du Rhin supérieur, une participation d'environ 40 classes à de telles rencontres est prévue. Pour ces classes, les frais de bus ainsi que les éventuels frais d'entrées sont pris en charge par le projet. Une rencontre a toujours lieu avec au moins une classe allemande ou suisse et une classe française.

Les prix

Des prix sont également prévus pour promouvoir la rencontre entre les classes.

Les classes avec le plus de points dans leur territoire (c'est-à-dire pour le territoire PAMINA, une classe palatine, une classe badoise et une classe alsacienne) gagnent une rencontre. Des prix attractifs peuvent inciter des classes à s'inscrire et à jouer régulièrement le jeu.

Toutes les classes participantes reçoivent un document indiquant les points obtenus

Formation/accompagnement des enseignants

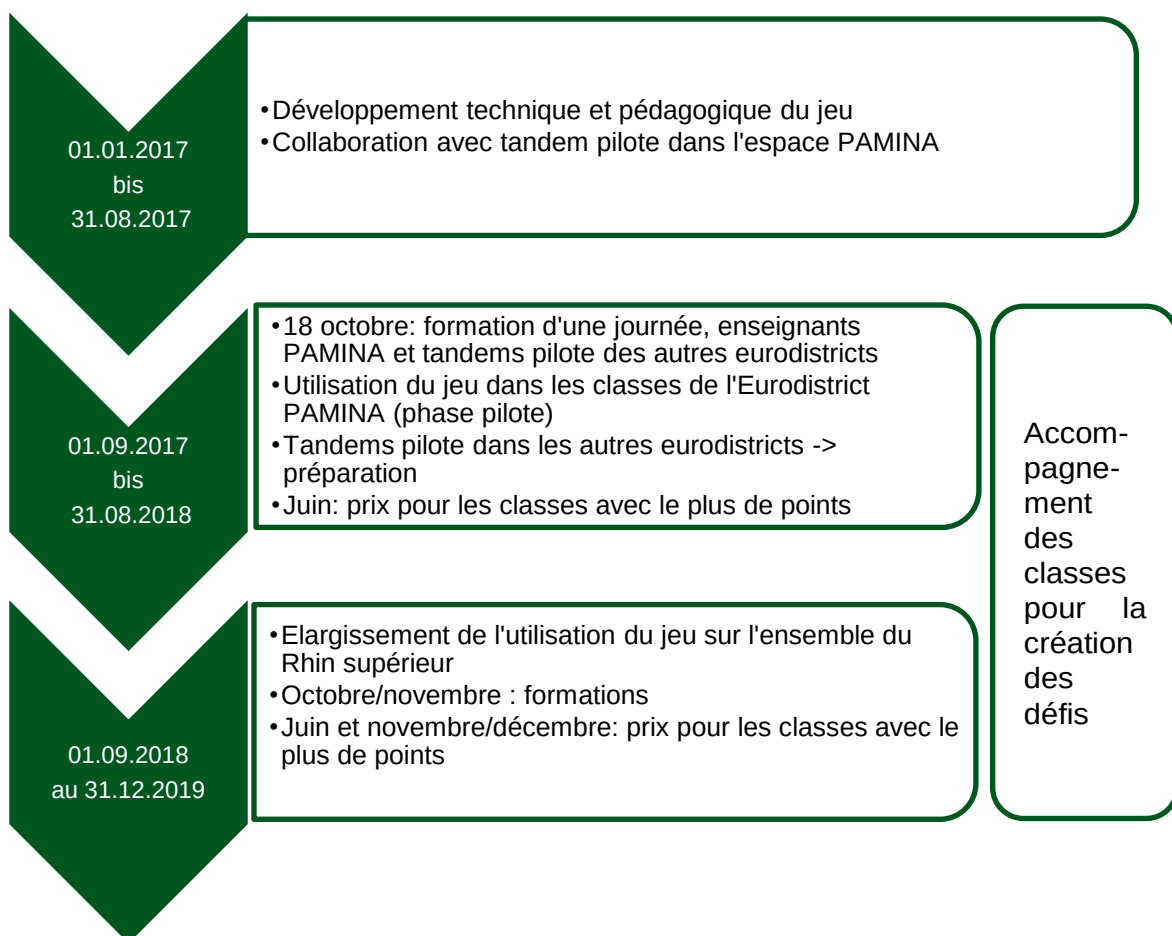
Canopé et ses correspondants allemands accompagnent les enseignants et les écoles pendant l'utilisation du jeu. Les classes impliquées dans la création des défis seront suivies et soutenues dans leurs démarches. En outre, des formations régulières seront organisées pour informer sur le jeu et son utilisation, favoriser la création de partenariats et favoriser les échanges entre les enseignants.

Pour permettre une familiarisation rapide avec le jeu, un tutoriel a été créé.



Présentation du projet dans le cadre des festivités pour la Journée de l'unification allemande le 3 octobre 2017 à Mayence.

Le calendrier



Le financement

Le projet bénéficie d'un financement INTERREGV Rhin supérieur à hauteur de 208 100,02 € sur un montant global de 347 368,04 €.

Les partenaires

Porteur de projet : GECT Eurodistrict PAMINA

Partenaires de projet :

- Réseau Canopé
- Eurodistrict Strasbourg-Ortenau
- Eurodistrict Region Freiburg /
Centre et Sud Alsace (Landratsamt
Breisgau-Hochschwarzwald)
- Eurodistrict Trinational de Bâle
- Académie de Strasbourg
- Aufsichts- und
Dienstleistungsdirektion
Rheinland-Pfalz
- Ministerium für Bildung Rheinland-
Pfalz
- Regierungspräsidium Karlsruhe
- Kreismedienzentrum Freiburg
- Medienzentrum Südliche
Weinstraße – Landau
- Stadtmedienzentrum Karlsruhe
- FDMJC Alsace
- Youth Express Network (Pour le
groupe d'experts multiplicateurs
du groupe de travail jeunesse de la
Conférence du Rhin supérieur)
- Les associations „Olza“ et „RSTS“
pour l'Euroregion Těšínské Slezsko
– Śląsk Cieszyński



Ce projet est cofinancé par l'Union européenne dans le cadre du
programme INTERREG V A Rhin supérieur.
Fonds européen pour le développement régional (FEDER).
Dieses Projekt wird von der Europäischen Union im Rahmen des
INTERREG V A Oberrhein Programms kofinanziert.
Europäischer Fonds für regionale Entwicklung (EFRE).

