



LEÇON

Années scolaire : Maternelle à 3^e année

Au sujet de l'auteur : Cette leçon a été créée par Ethan Anderson pour HabiloMédias

Durée : 30 à 45 minutes

Les règles du jeu



Cette leçon fait partie de *Utiliser, comprendre et mobiliser : Un cadre de littératie média numérique pour les écoles canadiennes* : <http://habilomedias.ca/ressources-p%C3%A9dagogiques/cadre-de-litt%C3%A9ratie-num%C3%A9rique>.

Aperçu

Dans cette leçon, les élèves réfléchissent à l'importance des règles écrites et non écrites qui permettent d'apprendre et de jouer ensemble, en ligne et hors ligne.

Objectifs visés

Les élèves :

- réfléchiront à l'importance des règles écrites et non écrites pour jouer et interagir en ligne et hors ligne;
- analyseront les différences entre le jeu et les interactions en ligne et hors ligne;
- détermineront les règles les plus importantes pour jouer et interagir en ligne.

Préparation et matériel

Aucune préparation

Déroulement suggéré

Les jeux en ligne et les mondes virtuels

Demandez aux élèves si certains d'entre eux jouent à des jeux en ligne ou visitent des mondes virtuels en ligne, soit sur un ordinateur, une console de jeux ou un appareil mobile comme un téléphone ou une tablette. (Vous pouvez leur proposer des exemples comme Minecraft, Roblox, Clash Royale ou Animal Jam. Posez les questions suivantes à ces élèves :

- Qu'aimez-vous des jeux en ligne et des mondes virtuels?
- Qu'est-ce que vous n'aimez pas?
- Les autres joueurs font-ils parfois des choses qui nuisent à votre plaisir? Donnez quelques exemples.

Au tableau, dessinez un tableau en deux volets comportant les en-têtes *En ligne* et *Hors ligne*. (Assurez-vous que les élèves comprennent le sens de ces mots). Demandez à la classe de déterminer les différences entre les jeux en ligne et hors ligne et écrivez ces différences dans le tableau. (Précisez qu'ils peuvent tenir compte des jeux en ligne, mais aussi du temps passé ensemble dans les mondes virtuels). Assurez-vous que les éléments suivants ressortent :

- Les jeux en ligne et hors ligne peuvent être amusants.
- Lorsque nous jouons en ligne, nous ne connaissons pas toujours les autres joueurs.
- Lorsque nous jouons en ligne, nous n'entendons pas les autres joueurs et nous ne les voyons pas vraiment.
- Lorsque nous jouons en ligne, nous ne faisons pas d'exercice.

Règles et rôles

À présent, demandez aux élèves de penser aux *règles* que nous suivons lorsque nous jouons avec d'autres personnes. Précisez que vous ne cherchez pas à connaître les règles d'un jeu en particulier, mais les choses que nous faisons pour que tout le monde s'amuse. Voici un exemple pour le premier type de règles : Au jeu de « Serpents et échelles », on monte quand on arrive sur une échelle et on descend quand on arrive sur un serpent. Voici un exemple pour le deuxième type de règles : Éviter d'être « mauvais perdant » lors d'un jeu de société OU S'assurer qu'il n'y ait pas de glace dans ses boules de neige lors d'un combat de boules de neige. (Mettez l'accent sur l'idée que les règles permettent de s'assurer que tout le monde s'amuse et ne doivent pas constituer une liste de choses à *NE PAS FAIRE*). Si votre classe ou votre école possède un code de conduite, faites-y référence pour des exemples de règles qui permettent de jouer et passer du temps avec les autres.

Dessinez un graphique à trois colonnes au tableau. Avec la classe, demandez aux élèves de dresser une liste des règles les plus importantes à suivre lorsqu'ils travaillent ensemble dans la salle de classe (certaines de ces règles peuvent provenir des règles de classe affichées) et écrivez celles-ci dans la première colonne du graphique, intitulée *Règles de la classe*.

Quand la classe a rempli la première colonne, menez une discussion à propos des *raisons* à l'origine de ces règles. Assurez-vous que les éléments suivants ressortent :

- Les règles permettent d'éviter les blessures (physiques ou émotionnelles).
- Les règles assurent un sentiment de sécurité.
- Les règles permettent de faire durer le plaisir (les gens ne se fâchent pas et ne se sentent pas frustrés).
- Les règles permettent d'empêcher de laisser une personne de côté.

Maintenant, proposez aux élèves de créer une liste de règles pour jouer dehors à la récréation ou à l'heure du dîner. Écrivez ces règles dans la deuxième colonne du graphique, intitulée *Règles de jeu*. Ici encore, vous pourriez vous référer à des règles que vous avez déjà affichées, tout en incitant les élèves à songer à des règles qui traitent de problèmes moins formels, comme les suivantes :

- Si quelqu'un demande d'être intégré à un jeu qui est déjà commencé, que faites-vous?
- Si quelqu'un veut arrêter un jeu (parce qu'il s'est fait mal, parce qu'il ne s'amuse pas, etc.), mais les autres joueurs veulent continuer, que faites-vous?



- Si deux personnes veulent utiliser le même jeu (une glissoire, une balançoire, etc.) en même temps, que faites-vous?

Les règles du jeu

Ramenez les élèves au tableau à deux volets que vous avez fait au début de la leçon, portant sur la différence entre le jeu en ligne et hors ligne. Après leur avoir rappelé les différences entre le jeu hors ligne et en ligne, proposez-leur de créer une liste de règles pour jouer à des jeux en ligne ou à des mondes virtuels. Écrivez ces règles dans la troisième colonne du graphique, intitulée *Règles de jeu*.

- Qu'est-ce que vos amis et vous faites pour vous assurer que tout le monde s'amuse?
- Qu'est-ce que les autres font parfois qui nuit au plaisir en ligne?
- Comment pouvez-vous appliquer certaines des règles des deux autres colonnes au jeu en ligne?

Enfin, établissez des liens entre les règles de la liste et assurez-vous que les élèves comprennent que même si les contextes sont différents, les règles dans chaque situation ont le même but (assurer la sécurité, s'assurer que les gens puissent faire ce qu'ils tentent de faire et voir à ce que tout le monde s'amuse).

Évaluation

Invitez les élèves à créer une affiche qui illustre **une** des règles que la classe a déterminées comme étant importantes pour le jeu en ligne. L'affiche doit comporter des mots clairs et des graphiques ou des dessins utilisés de manière à communiquer efficacement l'idée principale.



Activité d'évaluation : affiche

	Attentes en matière d'apprentissage	Réalisation
<p>Utiliser</p> <p>Les compétences et les connaissances qui entrent dans la catégorie « utilisation » vont du savoir technique fondamental (utiliser des programmes informatiques comme des systèmes de traitement de texte, des navigateurs Web, des courriels, et d'autres outils de communication) aux capacités plus avancées pour accéder et utiliser les ressources du savoir, comme les moteurs de recherche et les bases données en ligne, et les technologies émergentes comme l'infonuagique.</p>	<p>Parler ou écrire à propos de parties préférées des textes oraux, imprimés et d'autres médias</p> <p>Décrire des façons dont ils utilisent les technologies</p> <p>Se comporter de façon appropriée et de façon socialement responsable dans les environnements numériques, démontrant une sensibilisation et une connaissance des aspects juridiques et éthiques de l'utilisation des TIC et du contenu numérique</p> <p>Adopter une étiquette appropriée en matière de communication</p> <p>Utiliser une étiquette acceptable dans les communications électroniques</p> <p>Explorer l'utilisation de la technologie de l'information d'une manière appropriée, sécuritaire et responsable</p>	<p>Insuffisante (R);</p> <p>Débutant (1);</p> <p>En développement (2);</p> <p>Compétent (3)</p> <p>Confiant (4)</p>
<p>Comprendre</p> <p>La notion de « comprendre » comprend reconnaître comment la technologie réseautée affecte notre comportement ainsi que nos perceptions, croyances et sentiments à propos du monde qui nous entoure.</p> <p>Comprendre nous prépare également pour une économie du savoir alors que nous développons des compétences en gestion de l'information pour trouver, évaluer et utiliser efficacement des renseignements pour communiquer, collaborer et résoudre les problèmes.</p>	<p>Partager des expériences personnelles qui sont clairement liées aux textes oraux, imprimés et d'autres médias</p> <p>Démontrer une compréhension de la signification de cyberintimidation et ce qu'ils peuvent faire lorsqu'ils en observent</p> <p>Démontrer une sensibilisation aux droits et aux responsabilités des autres et de soi lors de l'utilisation de ressources technologiques</p> <p>Décrire la façon dont la technologie affecte les personnes et les écoles</p>	<p>Insuffisante (R);</p> <p>Débutant (1);</p> <p>En développement (2);</p> <p>Compétent (3)</p> <p>Confiant (4)</p>



	Attentes en matière d'apprentissage	Réalisation
<p>Créer</p> <p>Créer est la capacité de produire du contenu et de communiquer efficacement au moyen d'une variété d'outils médiatiques numériques. La création comprend être en mesure d'adopter ce que nous produisons pour différents contextes et publics, de créer et de communiquer au moyen de médias riches comme des images, des vidéos et du son, et de s'engager efficacement et de façon responsable à l'égard de contenu géré par l'utilisateur comme les blogues et les forums de discussion, les vidéos et le partage de photos, les jeux sociaux et d'autres formes de médias sociaux.</p> <p>La capacité de créer au moyen de médias numériques permet de s'assurer que les Canadiens sont des contributeurs actifs à la société numérique.</p>	<p>Recenser le sujet, le but et le public pour les textes médiatiques qu'ils prévoient créer</p> <p>Recenser les conventions et les techniques appropriées à la forme choisie pour un texte médiatique qu'ils prévoient créer</p> <p>Produire de courts textes médiatiques pour des fins et des publics précis, au moyen de quelques formats médiatiques simples et de conventions et de techniques appropriées</p> <p>Utiliser ses propres idées et répondre à celles des autres pour créer des textes oraux, imprimés et d'autres médias</p>	<p>Insuffisante (R);</p> <p>Débutant (1);</p> <p>En développement (2);</p> <p>Compétent (3)</p> <p>Confiant (4)</p>

