



Enfilez votre costume de super-héros STEAM

**des quêtes porteuses de sens pour développer la créativité et
l'esprit critique à l'école et en dehors**



LE CONTE DE PLUME

Introduction



Unplugged - Une approche débranchée de la pensée computationnelle pour les enfants permettant de développer la créativité et la pensée critique

Le projet Unplugged, coordonné par l'Université d'Aix-Marseille, a été financé par le programme Erasmus + dans le cadre des appels extraordinaires lancés en 2020 pour soutenir la préparation à l'éducation numérique et les compétences créatives dans le cadre de la crise sanitaire COVID-19. Sa mise en œuvre se déroule dans 5 pays européens - France, Belgique, Italie, Autriche et Bulgarie - réunissant un consortium multidisciplinaire.

Unplugged a été conçu pour renforcer les relations entre les écosystèmes d'apprentissage formel (écoles) et informel (musées, bibliothèques, associations, familles...) en développant **des pratiques créatives pour soutenir le positionnement des élèves en tant que penseurs critiques et citoyens actifs de la société du 21ème siècle.**

Ce livre de jeux présente l'intégralité de la Quête Unplugged, un jeu complet, composé de **plusieurs défis ludiques**, réunis dans un **univers unique** proposant un parcours cohérent dans le développement de **comportements citoyens** permettant aux enfants de reconnaître les valeurs nécessaires à la vie en communauté.

L'ensemble des jeux Unplugged peut également être utilisé comme **un guichet ouvert d'activités** pouvant être appliquées à la fois en classe et à la maison, toutes liées à plusieurs objectifs pédagogiques clairement exprimés.

CONTRIBUTIONS

Auteurs

Sébastien Nedjar, Mickael Martin-Nevot, Christophe Delagarde, Théo Radakovich, Gabriel Radakovich, Axelle Benach, Capucine Lemaire, Jeanne Morzuch, Margarida Romero, Altynai Jusupova, Najat Fahed, Lorena Tovar, Federica Taeko Centra, Paolo de Gasperis, Silvia Di Benedetto, Alessandra Arcella, Milena D. Savova, Cindy Smits, Lina De Borgher, Polina Hitova, Manon Ballester, Jonathan Baudin, Sarai Lenzberger, Aza Karimova, Maral Eghbalzadeh

DESIGN & CRÉDITS

Consortium européen

Les contributeurs crédités dans ce guide de jeu font partie du consortium Unplugged que vous pouvez découvrir ici : <https://www.unplugged-metaverse.eu/>. Le consortium est composé des organismes suivants : Université d'Aix-Marseille, Université Côte d'Azur, Explora - Le Musée des enfants de Rome, Muzeiko, Digitale Wolven, ZeUGMA, Hands On ! - L'association internationale des musées pour enfants, La Fabulerie.

Graphisme et illustrations

Editeur : ZeUGMA. Captures d'écran des ressources Unplugged. Icônes Freepik : <https://www.freepik.com/>.

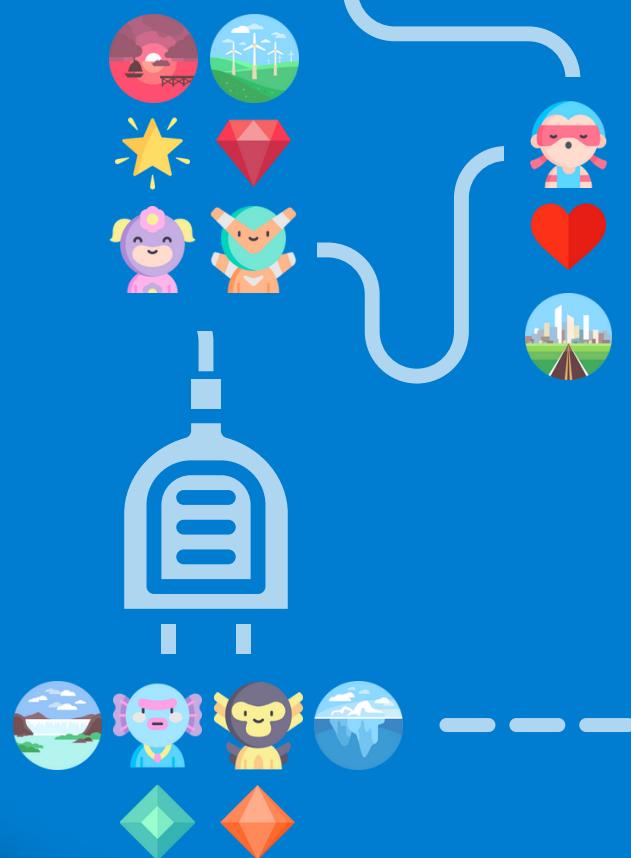
LICENCE

Contribution européenne

Cette publication n'engage que son auteur et la Commission Européenne ne peut être tenue responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qu'elle contient.

Licence

Cette œuvre est placée sous licence Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License, ce qui permet une utilisation, une distribution et une reproduction sans restriction sur n'importe quel support, à condition de citer de manière appropriée l'auteur et la source, de fournir un lien vers la licence, d'indiquer si des modifications ont été apportées et de partager en share-alike.



Entrez dans la
quête



Bienvenue



La quête Unplugged est un jeu de société composé de diverses activités, chacune proposant un engagement pédagogique clair. Tous les contenus ont été rédigés, développés et conçus par des acteurs de l'éducation non formelle, issus d'univers créatifs et culturels. L'univers d'Unplugged offre aux enseignants une pluralité dans la manière d'aborder les thèmes de la citoyenneté et dans l'organisation et la dynamique des jeux eux-mêmes, afin de maintenir la concentration et la motivation des élèves. L'unité de l'univers Unplugged provient d'un état d'esprit général autour de la citoyenneté et de l'esprit critique, encourageant l'interdisciplinarité et la créativité et traduit dans le petit conte de Plume ... une fable dans laquelle les enfants, les élèves et les enseignants ont leur rôle à jouer

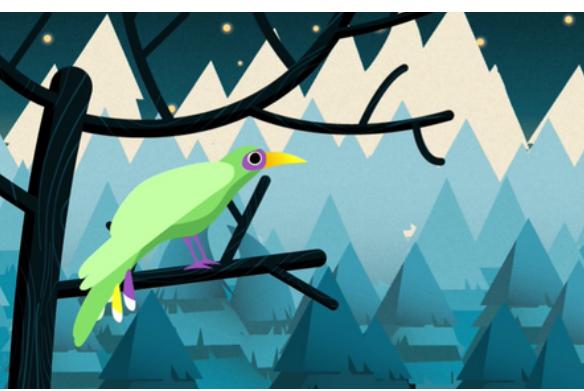
TOUT SUR PLUME

Plume est un **oiseau arc-en-ciel** qui parcourt le monde et symbolise **l'harmonie des êtres vivants**. Voyant la planète Terre polluée et les sociétés évoluer vers la colère, son désespoir lui a fait perdre ses plumes et il a disparu.

Pour l'aider à voler et à parcourir à nouveau le ciel à nouveau, vous avez pour mission de réfléchir à la manière de rendre le monde meilleur à travers 4 territoires :

- Parcourir l'île paisible et devenez un citoyen concerné,
- Explorez les rues de la Strong Community City afin de construire des sociétés collectives harmonieuses,
- Naviguez à travers le bayou fou en préservant les écosystèmes naturels,
- Utilisez votre imagination au sein de l'Usine Fantastique pour façonner un monde meilleur.

Retrouvons les couleurs de Plumes !



VUE D'ENSEMBLE DU VOYAGE UNPLUGGED

Monte à bord - Bienvenue dans l'univers Unplugged

Le premier univers a été construit comme base de lancement de toute la quête Unplugged sous la forme d'un espace scolaire ordinaire et pourtant étonnant ! Les enseignants et les élèves découvriront la dynamique du jeu et effectueront les quatre jeux de démarrage pour acquérir 4 compétences de base qui leur seront utiles pour réaliser la quête complète !

Premier territoire - Explorer l'île paisible

Dans un premier temps, les élèves réfléchiront à leur propre vision de la citoyenneté, à ce qu'elle signifie pour eux et à la manière dont ils abordent ce concept au niveau individuel. Des jeux autour de l'équité, de l'inclusion, de la connaissance des autres et de la lutte contre la pauvreté seront proposés.

Deuxième territoire - Explorer la communauté

Une fois l'autoréflexion sur le rôle de citoyen en tant qu'agent individuel de la société effectuée, les élèves seront amenés à réfléchir à la manière de vivre ensemble dans les territoires. La seconde planète a pour objectif d'aborder plusieurs concepts liés aux communautés, à la gouvernance, aux services publics ...

Troisième territoire - Explorer le bayou

La deuxième planète ayant permis de créer une harmonie collective, les élèves exploreront les impacts de notre comportement face aux écosystèmes naturels. Des jeux liés à la gestion des ressources et des expérimentations pour approcher les concepts clés derrière les indicateurs environnementaux sont proposés.

Dernier territoire - Rêver le monde de demain dans l'Usine Fantastique

Le dernier univers est dédié à la mise en œuvre de toutes les compétences, connaissances et savoir-faire acquis pour dessiner notre propre vision de la société future en libérant l'imagination et la créativité pour des univers fantastiques et durables. Peut-être que dans cet univers, construit par nos esprits créatifs, Plume sera de retour ...

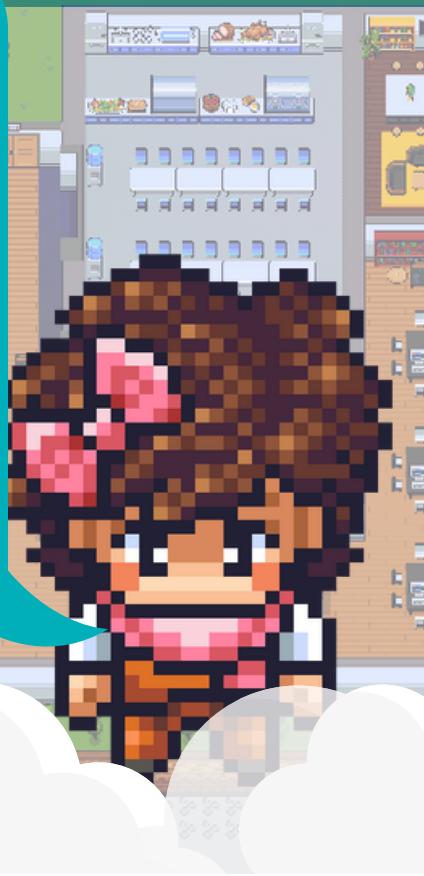
Découvrez nos jeux et jouez

Vous trouverez dans ce guide toute l'introduction au jeu, y compris le récit de Plume étape par étape et la description des quêtes ! Pour accéder à chaque jeu en détail et télécharger le matériel pour jouer, découvrez notre métaverse ici <https://www.unplugged-metaverse.eu/fr/games> !



Plume était un oiseau arc-en-ciel qui passait sa vie à parcourir le monde et à survoler de belles contrées. Ses couleurs représentaient l'harmonie et donnaient espoir et joie aux créatures vivantes. Mais petit à petit, pour chaque problème social ou environnemental rencontré par notre terre, l'oiseau majestueux perdait une plume. Accablé de fatigue et de désespoir, Plume appela les humains à l'aide avant de disparaître. Pour voler à nouveau et rendre sa beauté au monde, le petit oiseau a demandé à de courageux aventuriers de partir à la recherche de ses plumes perdues.

"Pour m'aider dans cette quête, vous devrez être intelligents et volontaires. Vous allez explorer quatre territoires où mes plumes ont été perdues. Réparez ce qui ne va pas dans ces pays. Ramenez-moi mes couleurs pour que je puisse retourner à ma mission : voler à travers le monde en faisant briller à nouveau les yeux et les esprits des êtres vivants. Bonne chance mes aventuriers ! Un dernier conseil : ouvrez votre cœur, débloquez votre imagination et libérez votre cerveau. Revenez vite, je vous attends."



Likadislike

Exprimer et comprendre les sentiments et les émotions. Apprendre à exprimer une opinion, surmonter les idées préconçues en classe. Ce jeu favorise le développement émotionnel des enfants, qui apprennent à exprimer leurs opinions et à respecter les opinions et les sentiments des autres. Un joueur tire une carte, décrit une situation et la lit à haute voix aux autres. Ensuite, tous les joueurs expriment avec une carte emoji face cachée s'ils aiment, n'aiment pas ou adorent la situation décrite. Tous les joueurs retournent les cartes emoji en même temps et discutent sans jugement des sentiments des autres.

Brain twister & Programming a Choreography

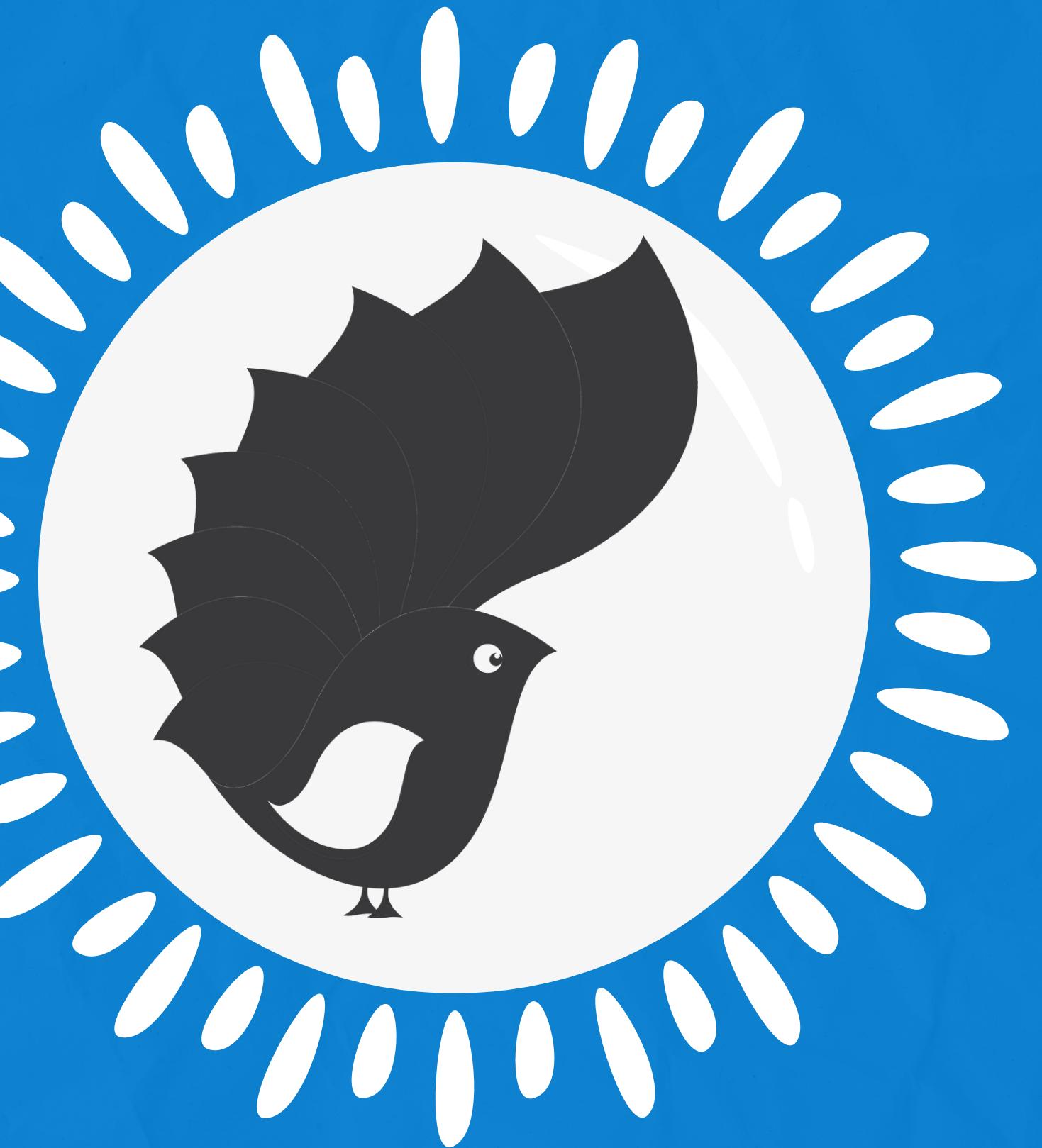
Apprendre à s'exprimer avec logique et intelligibilité et à se déplacer dans l'espace. L'interaction avec les robots deviendra courante à l'avenir. Pour parler à une machine, il faut donner des ordres très clairs. Ces deux jeux entraînent les enfants à donner des ordres clairs à une machine en utilisant uniquement des chiffres et des indications. Dans la première version ("Brain Twister"), l'enseignant dessine une table sur le sol. Un joueur est le meneur de jeu qui donne des instructions aux robots. Les autres joueurs sont les robots. Pour gagner le jeu, le meneur de jeu doit placer les robots correctement sur la table pour qu'ils correspondent à une figure prédéfinie sur une carte. Dans la version "Programming a Choreography", les joueurs doivent créer une suite d'ordres en utilisant les blocs de programmation Scratch.

Brainstorming

Échanger et discuter. L'avenir de l'humanité est plein de défis. Être créatif est une nécessité pour trouver des solutions afin de changer le monde et de sauver notre planète. Mais il n'est pas toujours facile de trouver des idées. Voici un petit jeu pour débloquer vos cerveaux et révéler les idées les plus surprenantes, inattendues et brillantes qui sommeillent en vous. L'activité développe les compétences de présentation et de communication, tout en sensibilisant aux thèmes des défis sociaux et environnementaux modernes.

Comptage binaire

Calculer des informations et penser logiquement. Comprendre les processus de calcul et les activités débranchées. Les enfants apprennent à compter comme un ordinateur (en utilisant le système numérique binaire). Le système numérique binaire est un système de base 2. Une compréhension des nombres binaires, du système binaire et de la manière de convertir entre le binaire et le décimal est essentielle pour toute personne impliquée dans les ordinateurs, le codage et les réseaux.



Félicitations, petits aventuriers ! Grâce à votre travail, vous pouvez commencer à ramener les couleurs de Plume ! Voici la première pièce du puzzle ! Imprimez-la et découpez-la, d'autres viendront bientôt ...

Vous êtes arrivés sur le premier territoire : l'île paisible ! Ici, vous allez aborder les bases de la citoyenneté, de l'inclusion et de l'équité ! Réalisez cette mission pour retrouver les plumes jaunes et orange de notre petit oiseau ! Vous êtes prêts ?

Avez-vous vu Plume l'oiseau?

"Eh bien, la dernière fois que je l'ai vu, c'était il y a un moment. Il a essayé d'atterrir pour chanter mais les gens étaient ennuyés, trop occupés par leurs propres problèmes. Un homme lui a fait signe de partir et une petite fille lui a jeté une pierre. Triste, il a laissé tomber la plume jaune de sa queue. Depuis lors, les choses n'ont fait qu'empirer. Pour retrouver la plume, apprends à te connaître, travaille sur tes propres émotions et fais la paix avec le monde extérieur, sinon, ta quête est vaine."



Poverty-free game collection

Favoriser la créativité tout en discutant de l'accès aux loisirs pour tous. Les personnes issues de milieux défavorisés sont souvent exclues de la vie sociale, simplement parce qu'elles n'ont pas les moyens de participer à ces activités. Les participants à cette quête sont invités à créer en équipe un jeu à partir d'objets présents dans la classe, à y jouer et à l'évaluer.

Equal

Surmonter les stéréotypes de genre. "Equal" offre l'occasion de réfléchir et d'apprendre sur l'égalité et les stéréotypes de genre en perturbant les préjugés sexistes associés aux emplois et aux rôles professionnels. Ce jeu est basé sur une série de défis dont le but est d'amener les enfants à deviner des professions à travers la description, le mime et les dessins.

Cookies and Peace

Comprendre les systèmes alimentaires durables. Ce jeu donne aux enfants une idée de l'inégalité en termes de répartition des ressources et souligne l'importance de la création d'un monde durable et égalitaire. Les participants travaillent en groupes pour réussir la cuisson de leurs biscuits. Ce qu'ils ne savent pas, c'est que chaque groupe se verra attribuer un ensemble différent de ressources pour accomplir cette tâche. Alors que certains groupes auront trop de certains ingrédients, d'autres n'en auront pas assez, ou n'en auront aucun.

Form Factor

Confronter les enfants à la nécessité de l'inclusion. Géométrie et abstraction. Il s'agit d'un jeu consistant à modéliser des formes complexes avec des formes de base grâce à la communication et à la coopération en équipe. Le but des équipes est de remplir une forme complexe de la meilleure façon possible sans dépasser leurs contours avec des formes simples dont les joueurs disposent. Les gagnants sont sélectionnés suite à un vote du groupe.

Clay and Sculpture

Exprimer, interpréter et comprendre ses propres sentiments et ceux des autres. Ce jeu aide les enfants à identifier, exprimer et gérer leurs sentiments et émotions et à interpréter ceux des autres. Les joueurs se divisent en paires : l'un d'entre eux joue le rôle de la pâte à modeler et l'autre celui de l'artiste. - comme Michel-Ange qui règle la position du corps de la pâte à modeler pour exprimer un certain sentiment, par exemple : la peur, la joie, la tension, le désespoir, etc. La personne en argile ne sait pas quel sentiment le sculpteur est en train de modeler et le devine, fournissant un bilan (feedback) sur le sentiment que la position provoque.

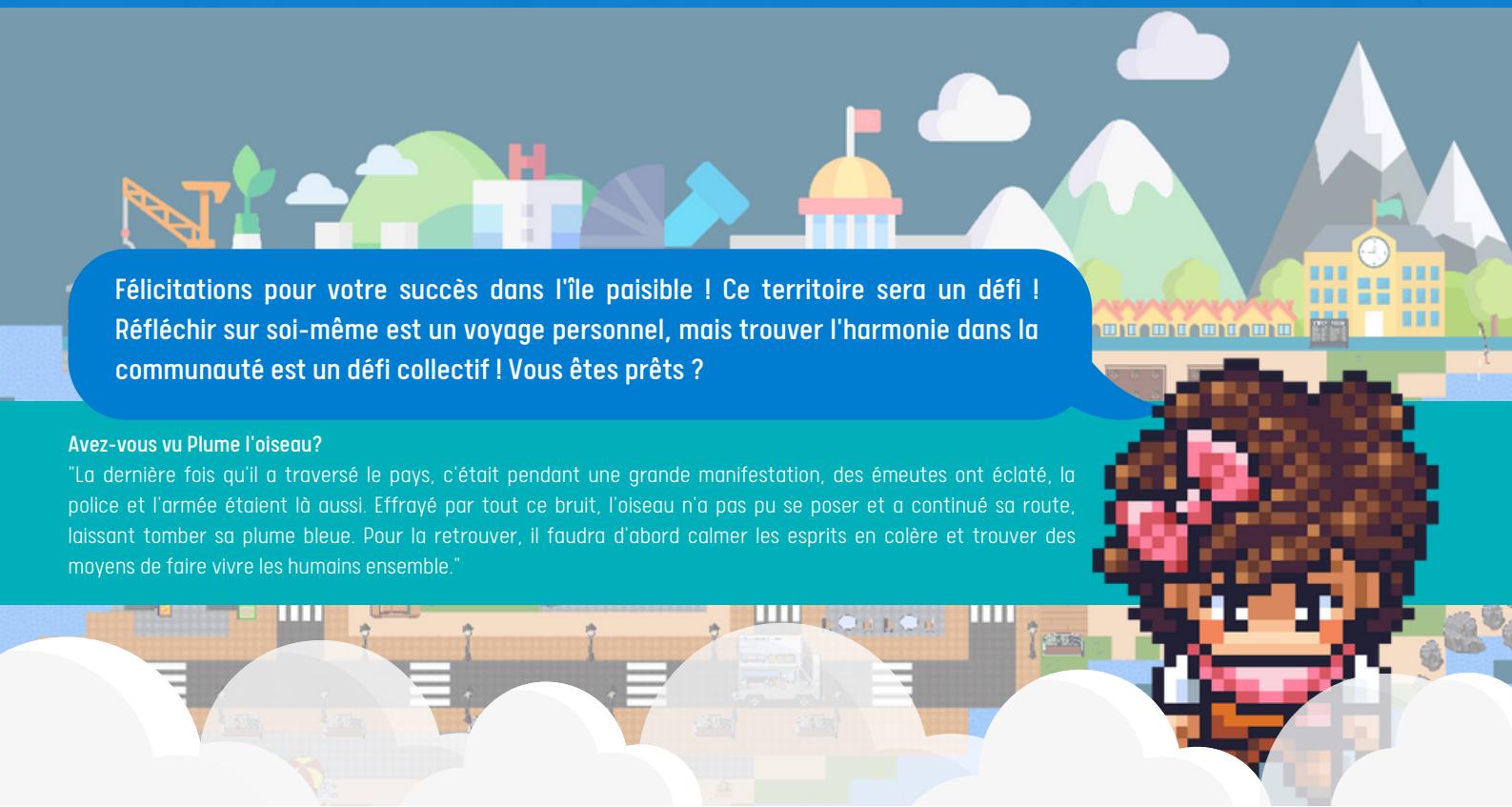
Peace Magic Grid

Identifier et corriger les erreurs dans la transmission des données. On présente aux enfants des grilles et on leur explique les principes du contrôle de parité. Ils ont pour mission de découvrir un message caché dans la grille en effectuant le contrôle de parité démontré et en corrigeant les erreurs respectives. Une réflexion sur le message et une discussion interactive ont ensuite lieu pour le relier aux défis du monde actuel.



Félicitations, petits aventuriers ! Grâce à votre travail acharné
sur ce territoire, vous avez déjà récolté 2 plumes sur 8 !
Continuez à explorer ! Notre petit oiseau se rapproche !

Les plumes en version imprimable sont disponibles dans le livret de réalisation ! N'hésitez pas à les colorier, à créer des motifs et à faire preuve de créativité pour redonner des couleurs à notre petit oiseau !



Avez-vous vu Plume l'oiseau?

"La dernière fois qu'il a traversé le pays, c'était pendant une grande manifestation, des émeutes ont éclaté, la police et l'armée étaient là aussi. Effrayé par tout ce bruit, l'oiseau n'a pas pu se poser et a continué sa route, laissant tomber sa plume bleue. Pour la retrouver, il faudra d'abord calmer les esprits en colère et trouver des moyens de faire vivre les humains ensemble."

Dr. Hanoï

Favoriser les logiques, illustrer la chimie. Le jeu se déroule dans un laboratoire de chimie, avec des tubes à essai, des formules et des éléments chimiques. Les joueurs doivent trouver un vaccin avec la bonne formule chimique en transférant les éléments d'un tube à essai à un autre !

Vivre en harmonie

Réflexion sur l'identité dans la formation de la personnalité. Une activité STEAM gamifiée dans laquelle les enfants explorent tous les aspects de l'identité : personnelle, régionale, nationale et européenne. Ils discutent des questions d'égalité en termes de genre, d'éducation et d'opportunités. Les mathématiques sont appliquées pour présenter les principales caractéristiques géographiques européennes. Un projet artistique gamifié final renforce l'ensemble de l'expérience.

Reroute better world

Comprendre l'impact des actions personnelles envers les autres, l'orientation spatiale et la stratégie. L'action se déroule sur l'Union européenne. Les joueurs planifient la logistique de leur cargaison d'un endroit à un autre en fonction de plusieurs conditions préalables. Le jeu favorise le raisonnement et l'orientation spatiale des enfants pour planifier le transport de leur cargaison jusqu'à un point prédéfini, où les autrestransporteurs (joueurs) ont le même objectif. Les joueurs doivent surmonter les obstacles liés à la rencontre d'autres joueurs.

Farm in the city

Favoriser la planification urbaine et des ressources, la pensée logique et critique. Les réseaux offrent de nombreuses possibilités de développer des algorithmes utiles dans la pratique. Dans cette activité, les jonctions, ou plus grands "nœuds", sont placées de telle sorte que tous les autres nœuds sont au maximum à un pas les uns des autres. L'objectif des joueurs est de trouver une solution consistant à combiner le moins de nœuds possible qui se connectent à tous les points.



**Quels courageux aventuriers nous avons trouvés pour aider
notre ami Plume ! Vous avez réussi à construire une
communauté durable, en harmonie ! Voici 2 plumes pour vous !**

Les plumes en version imprimable sont disponibles dans le livret de réalisation ! N'hésitez pas à les colorier, à créer des motifs et à faire preuve de créativité pour redonner des couleurs à notre petit oiseau !

Vivre harmonieusement dans une communauté, c'est aussi trouver des moyens durables de gérer les ressources ! Explorons les enjeux de l'impact des activités humaines sur les écosystèmes dans ce troisième territoire : Folie dans le Bayou !

Avez-vous vu Plume l'oiseau ?

"Il avait l'habitude de venir se reposer dans les étangs du bayou. Le matin, quand le soleil se levait, on pouvait l'entendre chanter. Mais la dernière fois qu'il est venu, toutes les terres étaient dévastées. L'herbe ne poussait plus, les arbres avaient été coupés pour faire des emballages et la terre avait été forée pour extraire ses éléments. Trop triste pour atterrir, Plume a continué à voler. Il laissa tomber une plume verte et continua son chemin. Pour la trouver, tu devras faire la paix avec la terre, et la nourrir pour la restaurer afin que les fleurs et les arbres puissent à nouveau pousser. Alors les animaux et les insectes reviendront."



Ecosystem in a jar

Comprendre le cycle de vie biologique et l'impact de l'interférence humaine. Il s'agit d'une expérience qui introduit les composants de l'écosystème miniature dans un bocal. Une fois le bocal fermé, la plante utilise l'eau, la lumière du soleil et les nutriments du sol pour survivre. Lorsque la plante perd des feuilles, celles-ci sont décomposées par des bactéries et deviennent des nutriments dans le sol. Avec un bon équilibre, l'écosystème à l'intérieur du bocal peut survivre pendant des années. En observant ces changements et interactions entre les organismes et leur environnement, les enfants comprendront comment fonctionne le cycle du CO₂, comment chaque facteur influence le cycle naturel, etc.

Good Ways

Sensibilisation aux ODD, stimulation de la dextérité. Il s'agit d'un jeu d'observation et de précision, où les joueurs tracent une ligne continue sans lever la main à partir d'une feuille de papier transparente afin de reproduire le plus fidèlement possible un parcours indiqué sur une image séparée. Le but est de gagner le plus de bonus possible (chevauchement avec des nœuds spécialement indiqués sur le parcours) et d'éviter les obstacles (autres nœuds sur le parcours, respectivement indiqués).

Pot Luck March

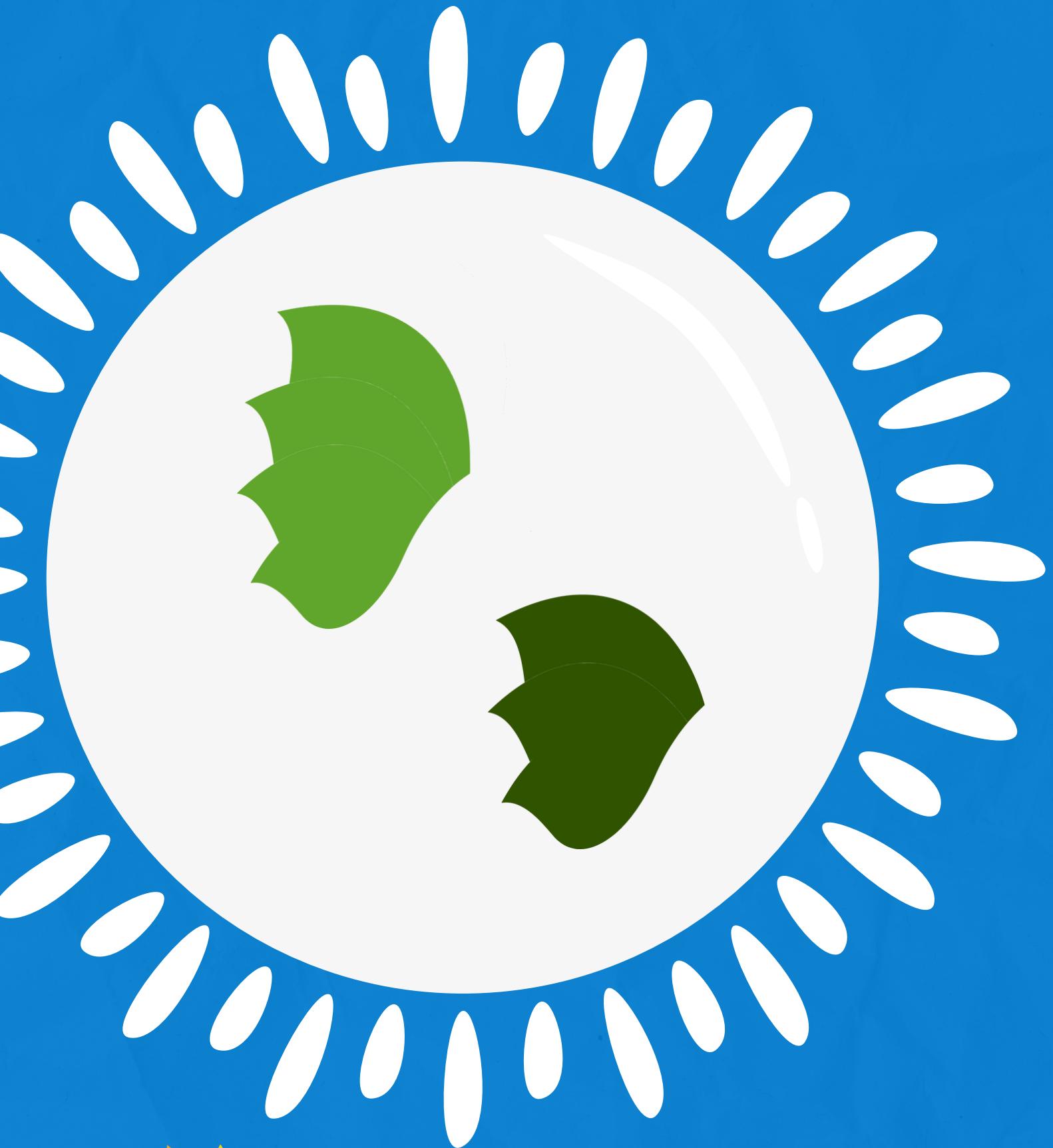
Remettre en question l'accessibilité et la distribution inégale des ressources alimentaires. Les enfants découvrent l'accessibilité aux ressources alimentaires, les inégalités et les défis liés à leur distribution. Chaque joueur reçoit une quantité aléatoire de nourriture qui lui donne une certaine quantité d'énergie, lui permettant de faire un certain nombre de pas pour avancer vers la ligne d'arrivée. Inévitablement, certains joueurs n'atteindront pas la ligne d'arrivée et certains joueurs qui disposent de ressources énergétiques en abondance peuvent les partager avec d'autres pour les aider à avancer.

Plastic Continent

Aborder les conséquences néfastes de l'activité humaine sur la terre et les océans, le raisonnement et la logique. L'action se déroule au milieu d'un continent de plastique créé par la négligence de l'homme. Un dauphin emprisonné en son sein doit se frayer un chemin à travers l'amas de montagnes d'ordures pour en sortir ! Les joueurs déplacent les piles d'ordures sur le plateau pour libérer le dauphin prisonnier.

The Visitor of the Future

Aborder les concepts d'automates d'états finis. Les programmes informatiques nécessitent souvent le traitement d'une suite de symboles comme les lettres ou les mots d'un document, ou même le texte d'un autre programme. Les informaticiens utilisent souvent pour cela un automate d'états finis. Cet automate suit un ensemble d'instructions pour voir si l'ordinateur pourra reconnaître le mot ou la chaîne de caractères. Afin d'aborder simplement et de manière ludique ce concept, nous proposons de travailler avec les enfants sur les concepts de causalité au travers d'une mission d'exploration pour retrouver l'oeuf de notre oiseau Plume.



Incroyable ! Vous avez réussi à traverser le Bayou ! Aucun maître vaudou ou sorcière ne pourra vous arrêter dans ces marécages ! Voici 2 plumes de plus ! Vous êtes presque arrivés ... Persévérez !

Les plumes en version imprimable sont disponibles dans le livret de réalisation ! N'hésitez pas à les colorier, à créer des motifs et à faire preuve de créativité pour redonner des couleurs à notre petit oiseau !

Vous avez réussi à acquérir toutes les compétences nécessaires pour être en charge de remodeler un futur dans lequel Plume pourra ramener la joie et l'harmonie ! Pour vous aider dans cette ultime mission, découvrez les outils de l'usine fantastique !

Avez-vous vu Plume l'oiseau ?

"Il survolait souvent la ville, se posait en haut d'un immeuble et nous remontait le moral avec sa chanson. Mais la dernière fois qu'il est passé, il n'a pas pu trouver son chemin. Il était ébloui par les lumières de la ville, ne pouvait pas trouver le soleil et les étoiles qui étaient cachés derrière d'énormes gratte-ciel, et était désorienté par le dense réseau sans fil qui brouillait ses sens. Il a perdu sa dernière plume de couleur, la rose, et a disparu. Pour retrouver cette plume, apprenez à utiliser vos machines et vos écrans pour créer un lien social entre les êtres vivants et améliorer les conditions de vie."



Fantasy out there!

Stimuler l'imagination, l'ouverture d'esprit et la créativité. Par la fenêtre de la salle de classe, on peut voir le ciel, mais si on y colle une feuille de plastique sur laquelle on a dessiné des dinosaures, des super-héros ou des ovnis, on aura l'impression d'une époque révolue, d'une bande dessinée devenue réalité ou d'une invasion extraterrestre ! Transformez la vue de la fenêtre de la classe en une fenêtre de jeep de Jurassic Park, une vue panoramique de la tour Stark ou un niveau de jeu de Space Invaders ! Organisez des premières discussions sur la réalité augmentée !

The Perfect City

Apprendre à gérer les comportements manipulateurs et à remettre en question les informations. Cette quête vise à apprendre aux enfants à détecter et à surmonter les comportements manipulateurs en remettant en question les informations, les intentions et en vérifiant les faits. Les participants sont divisés en petits groupes et chaque groupe est rejoint par un adulte. La tâche des équipes est de construire "une ville parfaite", en la dessinant sur papier. L'adulte de chaque groupe a une intention cachée de manipuler les résultats pour atteindre son propre objectif spécifique. À la fin du jeu, les groupes montrent leur ville aux autres groupes et expliquent pourquoi leur ville est la ville parfaite et comment ils ont réagi aux instructions de l'adulte.

Pop-up city of the Future

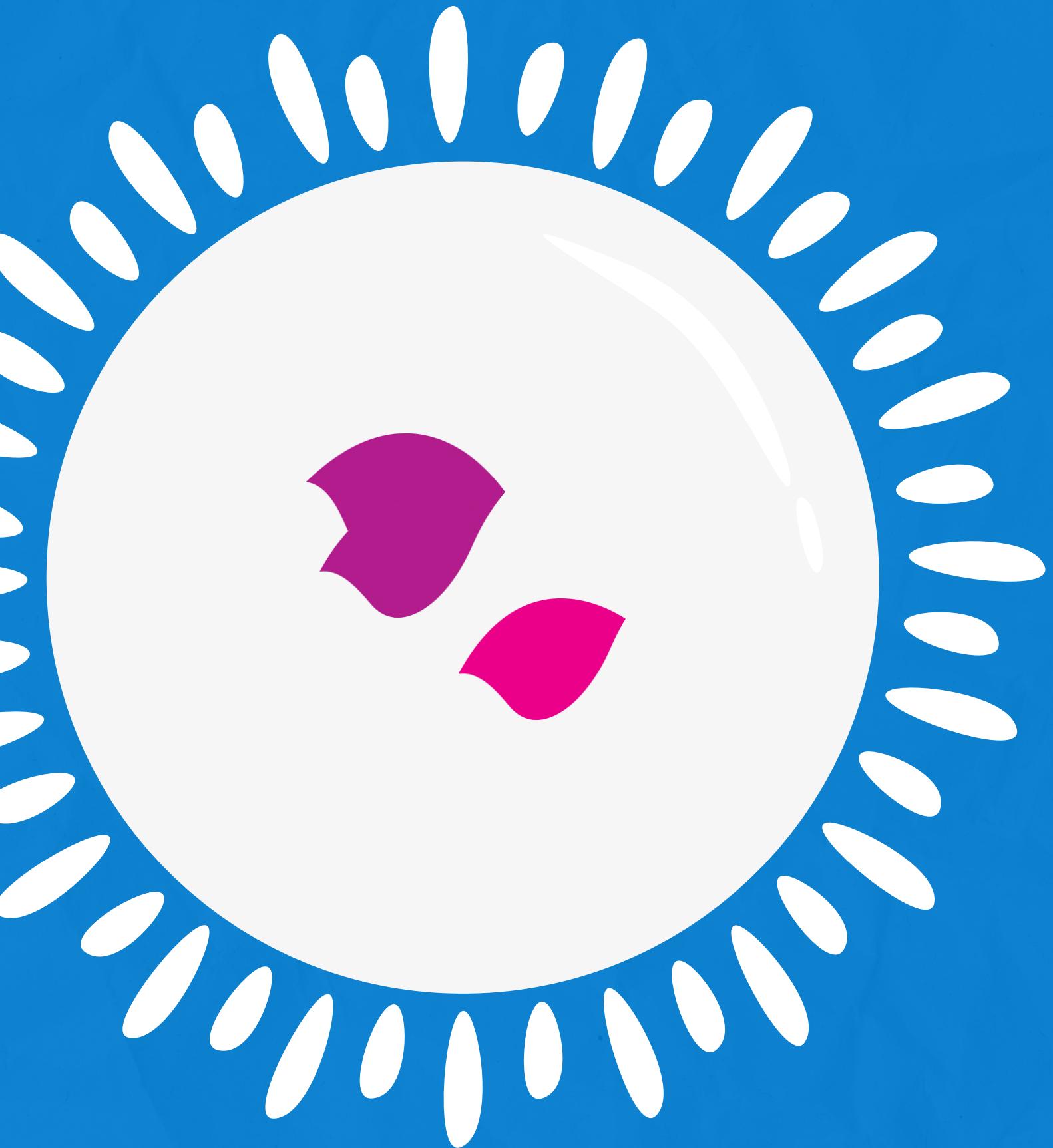
Créer des univers artistiques, comprendre les processus de développement durable. Les joueurs sont invités à projeter une ville imaginaire, métamorphosée suite à des transformations énergétiques, environnementales, démographiques. Quatre univers sont alors explorés par les participants et mis en scène sous forme de pop-ups interactifs. Sous l'eau, dans l'air, sous terre et dans les arbres. Les différents Pop-ups peuvent être assemblés en Leporello (livre accordéon).

Memory

Découverte du calcul et de la programmation. Dans la quête de la mémoire, les enfants associent des mots (par exemple, des dispositifs informatiques ou des commandes Scratch) à une image. Les images sont liées à la programmation et aux ordinateurs. Les enfants en apprennent davantage sur le monde de la technologie et de la programmation de jeux, sans utiliser d'appareils réels.

Iterative Clues

Sensibiliser aux exigences juridiques et économiques des nouvelles technologies. Découvrez le monde d'aujourd'hui et de demain et les nouvelles technologies tout en vous amusant ! Dans ce jeu, un joueur (l'arbitre) tire une carte conceptuelle d'une pile, la garde secrète et donne le premier indice en haut de la carte. Tous les joueurs peuvent répondre en même temps, mais ne peuvent donner qu'une seule réponse. L'objectif est de trouver la réponse après avoir divulgué tous les indices.



Le futur de notre société semble entre de bonnes mains ! Vous avez votre rôle à jouer pour la faire vivre ! Félicitations ! Voici les dernières plumes ! Notre petit oiseau vous remercie d'avoir ramené l'harmonie !

Les plumes en version imprimable sont disponibles dans le livret de réalisation ! N'hésitez pas à les colorier, à créer des motifs et à faire preuve de créativité pour redonner des couleurs à notre petit oiseau !



Félicitations courageux aventuriers, vous avez surmonté tous les défis et retrouvé mes plumes. Je peux maintenant voler à nouveau ! Votre bravoure m'a touché et je ferai de mon mieux pour rendre le monde meilleur. Continuez ainsi, aimez-vous, soyez justes les uns envers les autres, prenez soin de la nature et inventez des machines qui mèneront à un avenir meilleur. Ensemble, nous pouvons espérer faire de notre planète un endroit parfait.

A vous de jouer !



25 jeux, expériences et défis Unplugged sont désormais prêts à être utilisés. L'équipe du projet Unplugged souhaite vous inviter à contribuer à l'amélioration de notre jeu pédagogique Unplugged et de nos quêtes interdisciplinaires ludiques.

Le développement des compétences du 21e siècle pour la génération future est une priorité pour votre organisation ? Votre objectif stratégique est d'être reconnu comme une organisation éducative de premier plan dans le domaine de l'enseignement STEAM et de l'informatique ? Les possibilités offertes par Unplugged vous semblent fascinantes et applicables ?

Faites partie des pionniers qui suscitent le désir d'apprendre chez les plus jeunes ! Jouez avec les enfants et donnez votre avis pour co-créer et transmettre des activités pédagogiques efficaces et amusantes en matière de STEAM et d'éducation citoyenne.

AVANTAGES POUR VOTRE ÉCOLE / ORGANISATION

- Faire partie d'une communauté internationale et appliquer des pédagogies actives - échange entre pairs, défis compétitifs, interaction au niveau des enseignants et des étudiants.
- Accéder et co-créer des activités d'apprentissage innovantes, ludiques et multidisciplinaires qui renforcent la motivation intrinsèque et la capacité d'apprentissage des étudiants.
- Etre reconnu pour votre action au travers de certificats pour la participation à des activités d'apprentissage STEAM ; badges ouverts pour les compétences en matière de résolution de problèmes, de pensée computationnelle, de prise en compte des ODD, de collaboration et de co-créativité.
- Développer la connaissance des élèves sur les enjeux de citoyenneté active liée aux ODD, pensée critique, pensée informatique, sujets STEAM.

VOTRE ENGAGEMENT

- Fournir l'infrastructure et la logistique nécessaires à la réalisation des activités de démonstration Unplugged dans les classes.
- Soutenir l'identification d'enseignants enthousiastes pour mettre en place les activités d'apprentissage dans les classes.
- Fournir des incitations, y compris du temps et éventuellement des ressources matérielles, pour le projet - échange d'enseignants pour organiser les activités d'apprentissage en classe.

PARENTS ?

- Embrasser vous des quêtes Unplugged pour vous amuser à la maison grâce à des activités simples, peu couteuses, ludiques et porteuses de sens.
- Faire le lien entre les enseignements scolaire et les enjeux rencontrés par les enfants dans la vie réelle.
- Aborder des concepts complexes tels que l'inclusion, le respect, le vivre ensemble au travers d'activités guidées.

NOTRE ENGAGEMENT

- Fournir un ensemble complet de quêtes Unplugged, réunies dans un récit fascinant qui mène à travers les territoires d'activités thématiques Unplugged.
- Proposer du savoir-faire et conseils sur la mise en œuvre possible des quêtes en classe.
- Participer à la réalisation des activités d'apprentissage Unplugged en classe, si nécessaire.
- Mettre à disposition de tous un accès virtuel et physique à l'écosystème d'outils et de ressources pédagogiques Unplugged, y compris un ensemble de matériels de bricolage, des plateaux de jeu (virtuels ou physiques), la communauté Unplugged, des salles de réunion gamifiées, etc.

Restons en contact



RECUEILLIR VOS JETONS OU NOUS POSER DES QUESTIONS

Prenez contact avec nous par mail : contact@unplugged-quest.eu et récupérez vos jetons et vos prix ! Nous sommes là pour vous aider, n'hésitez pas à demander !



DÉCOUVREZ NOS PARTENAIRES

Venez nous voir physiquement en France, en Belgique, en Bulgarie, en Italie et en Autriche et découvrez nos espaces étonnantes ou découvrez-nous en ligne sur notre site web : www.unplugged-metaverse.eu.



CRÉER VOS PROPRES JEUX EN SUIVANT NOTRE APPROCHE

N'hésitez pas à créer vos propres jeux grâce à notre modèle en libre accès disponible ici : https://miro.com/app/board/uXjVP9M0ggA=/?share_link_id=716659515511.



FAITES NOUS PART DE VOS COMMENTAIRES ET CORRECTIONS

Cette quête et les jeux associés ont été réalisés avec la meilleure qualité possible et une réelle volonté de participer à l'émergence de contenus nouveaux dans le domaine de la pensée computationnelle, de la créativité et de la ludification des activités dans les écoles primaires. Cependant, nous ne sommes que des humains ! Si vous découvrez des erreurs ou des corrections à apporter, n'hésitez pas à nous contacter ! Nous ferons en sorte que vous soyez récompensé et crédité pour votre aide !



ASSOCIEZ VOUS AVEC NOUS DANS DE NOUVEAUX PROJETS

Tous les membres du consortium sont ouverts à de nouvelles coopérations, que ce soit avec des écoles mais aussi avec des acteurs du monde culturel et créatif. Nous lançons régulièrement de nouvelles initiatives. Tenez-nous au courant si vous souhaitez plus d'information !



<http://www.unplugged-metaverse.eu/>



@UnpluggedQuest



unplugged

