



**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**



# RÉCOMPENSES



# 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 extraordinaire 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/>.

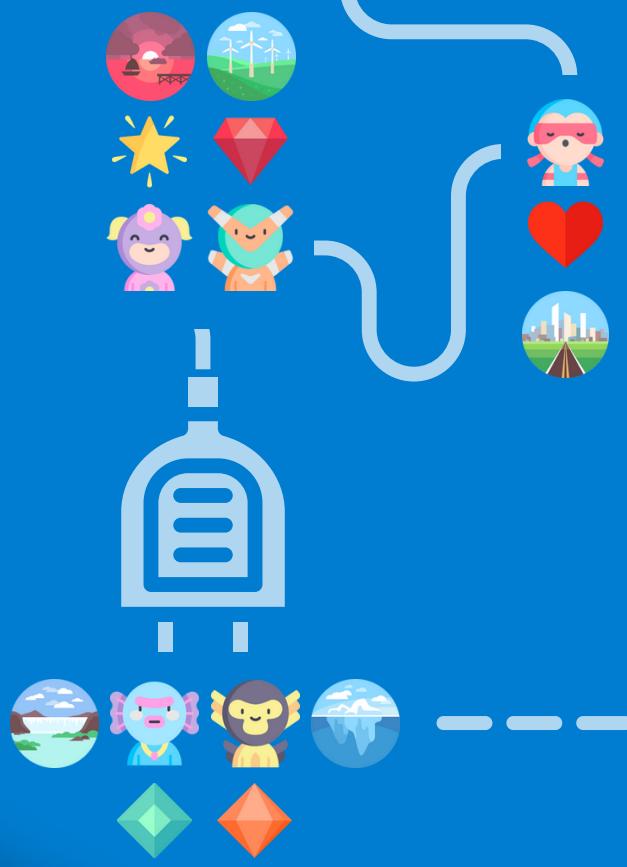
## LICENCE

### 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.



Jouer et gagner dans  
la quête Unplugged



# Récompenser les élèves



## LA FABLE UNPLUGGED - UNE FAÇON D'ENGAGER LES ENFANTS COMME EXPLORATEURS DANS LA QUÊTE

Valoriser le cheminement ludique dans Unplugged est un moyen d'engager les enfants dans l'acquisition des compétences et aptitudes visées par nos jeux. Afin de les motiver à s'impliquer et à s'engager dans ce voyage citoyen, la Quête d'Unplugged s'appuie sur un scénario féerique, qui sert à apporter du sens, un sentiment d'accomplissement et un engagement aux enfants ...

Bienvenue, petits héros, au sein de la Quête Unplugged ! Je m'appelle Susan et je vais vous guider tout au long de votre aventure ! Nous sommes entrés dans l'univers Unplugged avec une mission : Sauver 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, vous avez pour mission de réfléchir à la manière de rendre le monde meilleur en traversant quatre territoires :

- Parcourir **l'île de la paix** et devenir un citoyen concerné,
- Explorez les rues de la **Strong Community City** pour construire des sociétés collectives harmonieuses,
- Naviguez à travers le **Bayou Fou** en préservant les écosystèmes naturels,
- Et utilisez votre imagination dans l'**Usine Fantastique** pour façonner un monde meilleur.

### RETROUVONS LES COULEURS DE PLUME !

Dans chaque territoire, les enfants pourront obtenir deux **plumes de couleurs** correspondant à chacune des valeurs citoyennes promues par la Quête. L'objectif est de collecter toutes les plumes et de les assembler. Chaque enfant aura son propre petit oiseau à construire en forme de puzzle en 3D. En tant qu'enseignants, votre rôle est simple : **raconter l'histoire et faire rêver et voyager les enfants avec Plume** ! Des visuels sont proposés dans le livret 3 (le Conte de Plume) pour appuyer la narration. De plus, tout un univers est disponible en ligne pour permettre aux enfants et à vous-même de ressentir la quête grâce à un lieu social inspiré des designs de rétro-gaming 8-bit : [www.unplugged-metaverse.eu](http://www.unplugged-metaverse.eu)



#### L'île paisible - Plumes jaunes et orange

Réfléchir à ma relation avec les autres, à l'équité et à l'inclusion



01



#### La communauté forte - Plumes bleues

Réfléchir aux règles pour vivre ensemble en harmonie



#### Le bayou fou - Plumes vertes

Réfléchir à la soutenabilité des écosystèmes



03



#### L'usine fantastique - Plumes violettes et roses

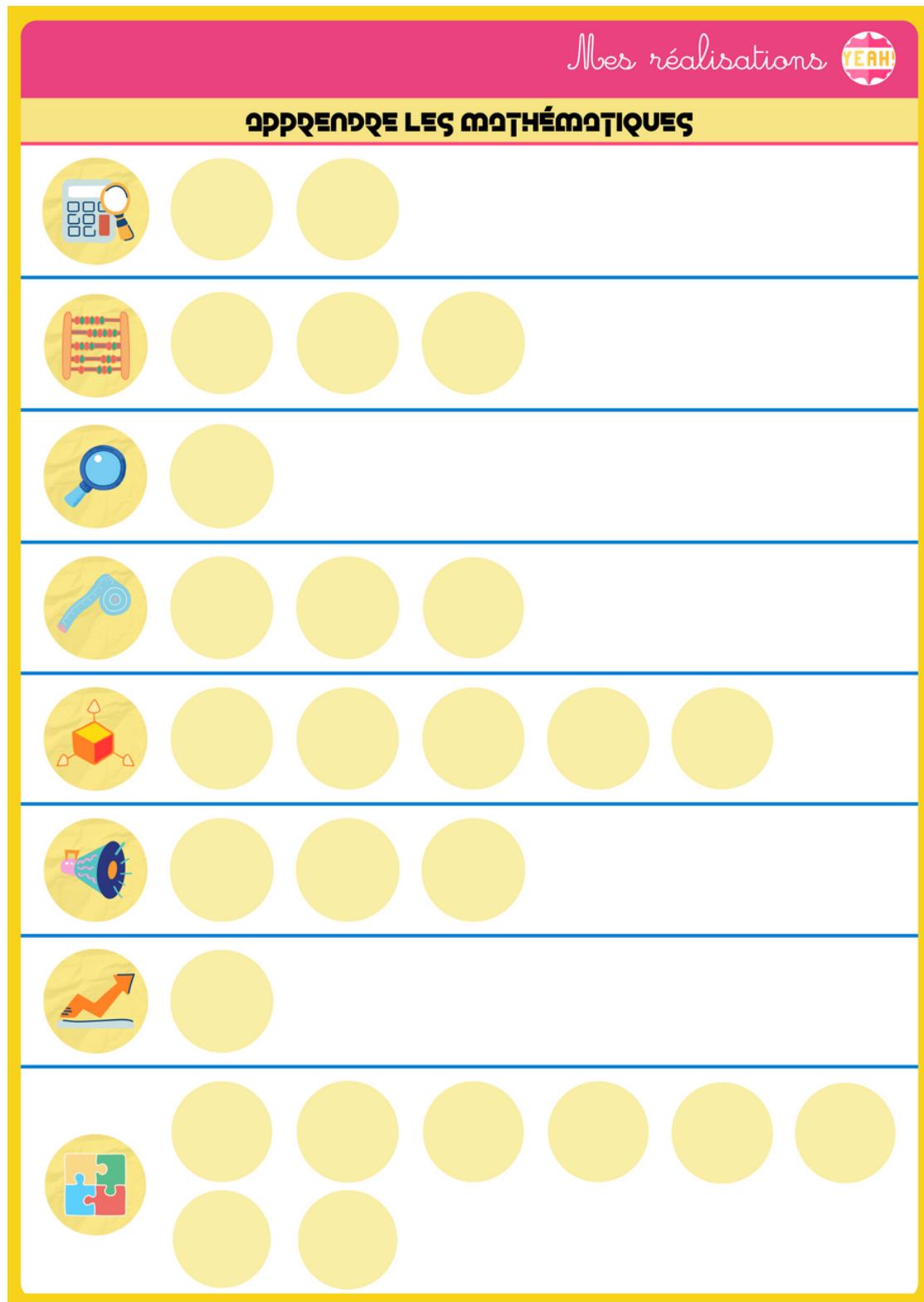
Imaginer la société du futur en utilisant toutes les compétences acquises



04

## COLLECTER DES AUTOCOLLANTS TOUT AU LONG DE LA QUÊTE

Comprendre un concept complexe ou résoudre une énigme est un excellent moyen de stimuler la motivation intrinsèque des joueurs. La quête Unplugged étant divisée en plusieurs jeux avec un engagement pédagogique clair, les enfants pourront **collecter des autocollants près avoir terminé chaque activité**, représentant les compétences acquises. A la fin du jeu lorsque tous les autocollants seront collectés et assemblés, les enfants pourront observer l'ensemble de leur accomplissements et en être fiers ! Pour collecter autocollants, du matériel, imprimable facilement, est disponible dans le livret 4 [Mes accomplissements]. L'objectif est de compléter la cartographie pédagogique avec les réalisations en classe et garder une trace du parcours de chaque élève. Ces carnets peuvent également être facilement partagés avec les parents et les familles afin de valoriser les activités réalisées à l'école !



## Evaluer le cheminement pédagogique - Des méthodes issues du monde de la recherche en sciences de l'éducation

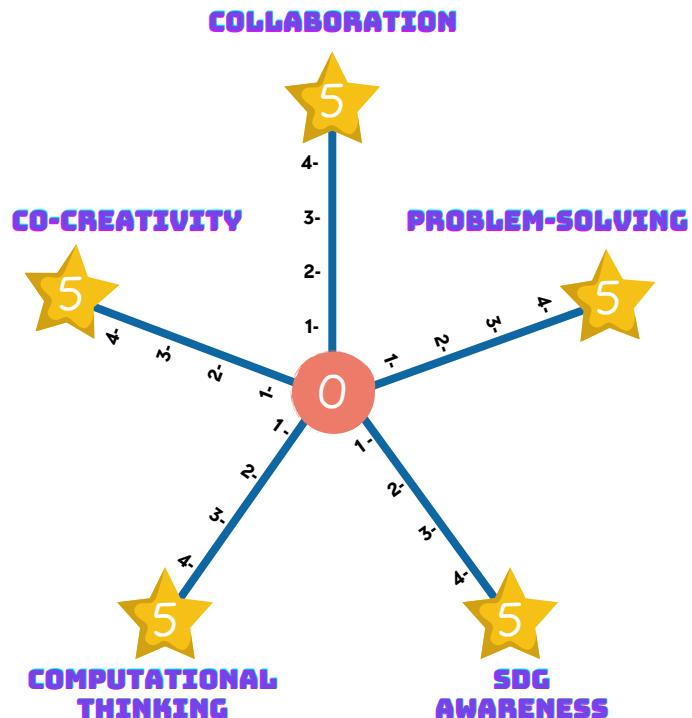
La participation active et l'évaluation de la mise en œuvre des activités Unplugged et de leur impact éducatif permettront à la communauté des enseignants, des animateurs et des élèves d'obtenir une reconnaissance au sein de la communauté de la Quête Unplugged, valorisant l'engagement envers la créativité, l'esprit critique, l'imagination et la refonte d'un avenir meilleur ! Découvrez les récompenses prévues tout au long de la quête et embarquez !

### LA ROUE SOCRATIQUE COMME INSTRUMENT D'AUTO-ÉVALUATION LUDIQUE DES RÉALISATIONS

La roue socratique est une technique d'évaluation visuelle développée par Chevalier et Buckles (2013) utilisée pour "évaluer et noter un ou plusieurs éléments ou alternatives (objectifs du projet, options à choisir, compétences individuelles, styles de leadership, produits, activités, etc.) ou plusieurs critères" (p.49). Pour notre étude, nous avons prédéfini cinq éléments qui correspondent aux compétences requises pour la conception d'activités ludiques et créatives que nous avons adaptés à la Quête Unplugged (Heiser et al., Soumis ; Romero et al., 2022 ; Romero & Lille, 2017). Les critères d'évaluation retenus inclus donc : la collaboration, la co-créativité, la résolution de problème, la pensée computationnelle et la connaissance des enjeux liés aux ODD (Objectifs de Développement Durable).

Pour évaluer l'efficacité des activités Unplugged, nous avons choisi de mesurer les critères suivants à l'aide de la roue socratique :

- Co-créativité** - Processus qui vise à concevoir en collaboration une manière nouvelle, innovante et pertinente de répondre à une situation potentiellement problématique qui est valorisée par un groupe de références dans un contexte spécifique.
- Résolution de problèmes** - Capacité à identifier une situation problématique pour laquelle le processus et la solution ne sont pas connus à l'avance. C'est aussi la capacité à déterminer, construire et appliquer une solution de manière efficace.
- Pensée computationnelle** - Ensemble de stratégies cognitives et métacognitives liées aux processus et méthodes informatiques tels que l'abstraction, l'algorithmique, l'identification de modèles, la décomposition et l'organisation structurelle complexe des connaissances en séquences logiques.
- Connaissance des ODD** - Vision claire de ce que sont les objectifs de développement durable et de la manière dont je peux agir autour en tant que citoyen.
- Collaboration** - Capacité à développer une compréhension partagée d'un objectif commun au sein d'une équipe et à coordonner les actions en vue de sa réalisation.



Nous vous encourageons à utiliser la Roue socratique Unplugged comme **outil de positionnement de votre classe** avant de commencer la quête et aux moments clés que vous identifiez dans votre progression au sein de votre voyage. Cela peut apporter un **sentiment d'accomplissement à vos élèves**, en plus d'être un moment amusant pour jouer avec eux ! Utilisez du ruban adhésif pour créer une représentation qui ressemble à une **roue de vélo** sur le sol (voir figure ci-dessus). Placez les critères d'évaluation en haut de chaque axe comme s'il s'agissait des rayons de la roue de bicyclette. Utilisez du ruban adhésif pour indiquer les niveaux d'une échelle de cinq points (0 à 5). Le milieu de la roue de bicyclette correspond à « 0 » (ou aucune compétence) et le bord de la roue représente le niveau expert de compétence, « 5 ». Préparez cette roue socratique sur une échelle pour enfants sur le sol de la classe. Demandez aux élèves d'**évaluer leurs connaissances et leur sentiment sur chacune des compétences** de 1 à 5 points ! Vous pouvez leur demander de mettre une photo d'eux sur la roue, leur nom ou, en petits groupes, de se positionner avec leur corps pour un moment encore plus ludique ! S'ils ont des doutes sur les compétences fixées dans cette évaluation, n'hésitez pas à les modifier pour qu'elles correspondent à vos besoins dans votre classe ! Réalisez cette évaluation **plusieurs fois dans l'année**. Lorsqu'un enfant atteint 5 points dans l'une des compétences, vous pouvez lui remettre le badge correspondant pour valoriser son engagement ! L'objectif est de collecter les cinq badges d'ici la fin de l'année !

# La roue socratique - Badges à imprimer



# La roue socratique - Badges à imprimer



# Valoriser l'engagement



En plus de valoriser les compétences acquises par vos élèves ou vos enfants, votre engagement pour faire de ce jeu une réalité doit être récompensé ! Nous ne vous avons pas oublié, enseignants, éducateurs et animateurs, qui prenez le temps, chaque jour, d'aider les enfants à devenir des citoyens actifs et concernés ! Découvrez les prix que nous avons prévus pour vous ...

## SOYEZ RÉCOMPENSÉ POUR VOTRE IMPLICATION

Vous souhaitez mettre en œuvre la quête Unplugged ou utiliser les jeux de manière ponctuelle pour illustrer vos enseignements ou dans vos activités quotidiennes ? Nous vous récompensons ! Pour chaque mois au cours duquel vous mettez en œuvre au moins deux jeux de la Quête Unplugged, collectez des jetons pour recevoir des surprises ! Envoyez-nous des photos des constructions de vos élèves, de vos créations artistiques, de vos projets de bricolage, ou tout simplement vos propres commentaires sur la mise en œuvre du jeu à notre adresse e-mail : [contact@unplugged-quest.eu](mailto:contact@unplugged-quest.eu) et récupérez votre jeton !

La collecte de jetons vous permettra de gagner des prix pour votre classe / votre organisme et pour vous-même ! Les jetons sont valables sur une année scolaire. Les prix sont les suivants (cumulatifs) :

- **Pour 3 jetons collectés** : Recevez un set surprise Unplugged pour stimuler vos classes / vos enfants - badges, autocollants, livrets, puzzle de Plume en bois ! Des petits cadeaux ludiques et motivants !
- **Pour 6 jetons collectés** : Recevez une version éditée et imprimée professionnellement du livret et du jeu complet, y compris le matériel de jeu, rangé dans une boîte de jeu spécifique.
- **Pour 9 jetons collectés** : Bénéficiez d'un accompagnement personnalisé avec l'un de nos partenaires et définissez ensemble vos besoins spécifiques. Cela peut prendre différentes formes (l'organisation d'un atelier d'une journée pour vous et vos élèves dans un fab lab ou maker space et/ou une visite du Fabuleux Musée, un accès gratuit à la Mallette Numérique qui est une boîte à outils créative et numérique, et à tout le contenu en ligne de La Fabulerie).



# Restons en contact



## RECUEILLIR VOS JETONS OU NOUS POSER DES QUESTIONS

Prenez contact avec nous par mail : [contact@unplugged-quest.eu](mailto: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](http://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](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://unplugged-metaverse.eu/>



@UnpluggedQuest



unplugged

---

Three small, colorful cartoon characters (a pink dog-like figure, a green figure, and a blue figure) standing next to a white electrical power outlet with a pink cord.