

SENSIBILISONS AUX BONS USAGES DE LA RECHERCHE EN LIGNE

«La recherche sur Internet en jeu»

Séance n° 8

🕒 5 X 50 min

Contexte de la séance

Les élèves ont été conscientisés aux usages du numériques et particulièrement à la recherche en ligne. Ils ont construit une charte en classe.

Sur base de leurs découvertes, les élèves vont maintenant créer un jeu sur le thème de “la recherche en ligne” à destination des autres classes et de leurs parents.

Objectif de la séance

Créer un jeu pour structurer les apprentissages liés aux outils et la méthodologie de recherche d'informations en ligne.

Acquis d'apprentissage

Au terme de la séance, l'élève sera capable:

- de chercher efficacement une information à partir d'une interface.

Matériel nécessaire

- Le matériel nécessaire dépendra du jeu créé par les élèves.
- Une connexion Internet et, au minimum, un ordinateur connecté.

Déroulement

Mise en situation.

L'enseignant présente le projet aux élèves :

« Nous avons découvert ce qu'est un moteur de recherche et la manière efficace de rechercher des informations sur Internet. Nous allons maintenant créer un jeu pour partager nos découvertes avec les autres classes et nos parents.»

1. Les élèves commencent par définir le principe du jeu. Pour cela, il leur est conseillé de s'inspirer de jeux qu'ils connaissent déjà (jeux de l'oie, quizz...).
 - Le principe du jeu : amener les joueurs à répondre à des questions et à relever des défis liés à la recherche en ligne.
 - Le support du jeu (à débattre et définir par les élèves) doit tenir compte des spécificités de la classe (le matériel à disposition, l'âge des élèves, le temps dont on dispose pour réaliser le jeu...).
 - *Quelques exemples :*
 - *Le jeu de l'oie.* Les cases du jeu sont coloriées selon des couleurs spécifiques. En fonction de la couleur, le joueur doit répondre à une question, effectuer une recherche sur Internet en

un temps donné ou ... En cas de mauvaise réponse, le joueur doit retourner sur la cas où il se trouvait initialement.

- *Le défi chronométré.* Il s'agit de répondre correctement à un maximum de questions en un temps donné. Chaque question se trouve sur une carte spécifique. Lorsque le joueur a répondu à une question, il pioche une nouvelle carte.
- ...

2. Les élèves créent les questions du jeu. Certaines sont relatives au contenu de la charte sur les usages médiatiques élaborée en classe précédemment et d'autres sollicitent une recherche sur Internet pour y répondre.

- *Quelques exemples (qui peuvent être présentés aux élèves comme modèles) :*

 <p>Tu disposes d'une minute pour trouver sur Internet :</p> <p>Le titre et l'auteur de cette poésie ?</p> <p>Bon dieu, que de choses à faire! Enlève tes souliers crottés, Pends donc ton écharpe au vestiaire, Lave tes mains pour le goûter,</p> <p>Revois tes règles de grammaire. Ton problème est-il résolu ? Et la carte de l'Angleterre, Dis, quand la dessineras-tu?</p> <p>Aurai-je le temps de jouer A mes jeux préférés, De rêver assise par terre, Devant mes châteaux de nuées, Bon dieu, que de choses à faire!</p>	 <p>Sur quel icône vas-tu cliquer pour rechercher la photo d'un acteur de cinéma.</p> 
<p>Voici une proposition de site sur le moteur de recherche « Google ».</p> <div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <p>Histoire d'Internet ?</p> <p>histoire-internet.vincaria.net/ ▼</p> <p>L'histoire d'Internet : ses origines, ses acteurs 1996 - Hotmail 1995 - Altavista 2009 - Rétrospectives</p> </div> <p><u>Que signifie le sigle :</u> ?</p> <p>A. Le site répond à des questions B. Les pages du site n'existent plus C. On ne sait pas si le site est dangereux D. On ne connaît pas l'adresse du site E. Le site ne contient pas la réponse à l'objet de ma recherche</p>	 <p>Tu disposes d'une minute pour trouver sur Internet :</p> <p>La hauteur actuelle de la Tour Eiffel (antennes comprises) ?</p> 

<p>Dis quelle information est FAUSSE</p> <p>A. Les moteurs de recherche utilisent le contenu des sites dans le monde entier pour trouver ce que je cherche.</p> <p>B. Les moteurs de recherche utilisent les informations contenues dans les ordinateurs des gens connectés pour trouver ce que je cherche.</p>	<p>Dis quelle information est VRAIE</p> <p>A. Tous les sites proposés par un moteur de recherche ne comportent que des informations vraies.</p> <p>B. Les sites proposés par un moteur de recherche sont classés en fonction de la qualité des informations.</p> <p>C. Des gens paient pour que leur site apparaisse en premier dans un moteur de recherche.</p>
<p> Tu disposes d'une minute pour trouver sur Internet :</p> <p>Une photographie du poète Maurice Carême</p> 	 <p>Que signifie le logo Annonce ?</p>

3. Elaboration du support et des cartes de jeu (questions)

- *La mise au net des questions peut être réalisée sur ordinateur. Cela constitue une belle opportunité pour les élèves d'appréhender le clavier et le travail de mise en page. Cette phase peut, par exemple, être réalisée dans le cadre d'un atelier. En fonction des savoir-faire des élèves dans le domaine, l'enseignant peut concevoir une fiche numérique vierge dans laquelle l'élève n'a plus qu'à intégrer sa question. Exemple :*

<p>Réponds</p> <p>Q ?</p> <p>A. L</p> <p>B. L</p> <p>C. L</p>	<p> Tu disposes d'une minute pour trouver sur Internet :</p> <p>L</p>
---	--

4. Les élèves testent leur jeu en classe. Ils tentent de répondre aux questions formulées par leurs camarades. Cela permet de s'assurer que toutes les questions sont à la fois compréhensibles, pertinentes et réalisables. Des adaptations sont apportées si nécessaires.
5. Présentation du jeu aux autres classes pour qu'ils puissent y jouer.
6. Selon une gestion du matériel à prévoir, les élèves se rendent chez eux avec le jeu créé afin de le proposer à leurs parents.

Piste d'évaluation

Proposer aux élèves de jouer au jeu qu'ils ont réalisé.

Suggestion d'indicateur:

Les élèves répondent à X questions dans le temps imparti.



Il existe de nombreux logiciels et applications qui permettent de créer des "flashcards". Il s'agit de cartes où la question apparaît sur une face et la réponse sur l'autre. Utilisées généralement pour réviser, elles peuvent également l'être dans le cadre du jeu inventé par les élèves.

Pour en savoir plus, n'hésitez pas à taper "comment créer des flashcards" dans un moteur de recherche... Vous trouverez rapidement votre bonheur...