



Exemple de réalisation

**Imaginateur,
jeu à destination des médiatrices/eurs numériques
conçu et élaboré par Amélie Turet**



Jeu de création en ligne
Jeu pédagogique – Exemple
Titre de la séance :

**Réalisation d'un panneau d'exposition sur l'Europe
à partir de transferts sur tissu**



Jeu de création en ligne
Jeu pédagogique – Exemple

Tableau du tirage

Réalisation	Panneau d'exposition à partir de transferts sur tissu
Public	Adultes de tous horizons
Objectif éducatif	Echanger sur ses visions du monde et apprendre à découvrir l'angle de vue de l'autre en l'enrichissant
Démarche pédagogique	Adhésion du public à la proposition finalisée de l'animateur puis déroulement du projet dans le dialogue et la concertation
Thématique	L'Europe
Durée	1/2 journée
Découverte matérielle ou logicielle	Insertion d'images dans un traitement de texte
Environnement institutionnel	Budget de consommables et de petit matériel pédagogique prévu sous réserve de justification de l'utilisation
L'échéance (temps de préparation)	3 semaines



Jeu de création en ligne Jeu pédagogique – Exemple

Le médiateur indique aux participants le but de la séance :

Réaliser un panneau d'exposition à l'aide d'un transfert sur tissus sur un thème surprise.

Une fois que les participants ont posé leurs questions et donné leur accord pour poursuivre et aller au bout de la réalisation, l'animateur leur propose de commencer par un jeu d'écriture sur la base d'inducteurs obtenus par la création de questions puis par la création de réponses sans rapport forcément avec la question posée. Ces questions et ces réponses sont rédigées sur des petits papiers découpés et différents.

On mélange l'ensemble des papiers en 2 tas : celui des questions posées par les participants, celui des réponses rédigées par les participants.

Chaque personne tire au hasard une question et une réponse et a quelques minutes pour écrire un texte de son choix en utilisant la question et la réponse. Les textes sont lus à voix haute par les auteurs sur la base du volontariat.

Après avoir fait ce jeu 1 ou 2 fois selon l'ambiance du groupe, l'animateur propose au moment du tirage de la question et de la réponse d'ajouter le thème de l'Europe.



Jeu de création en ligne

Jeu pédagogique – Exemple

Dans notre cas, tout doit être réalisé en 1 journée donc l'animateur arrive avec le stock de 30 tapis de souris de récupération (si le budget est disponible, on peut acheter des tapis de souris basiques).

L'animateur fait lancer le logiciel de PAO. Il explique la manière de créer un cadre image et un cadre texte pour que tout le monde soit déjà dans la production.

Chacun est invité à écrire son prénom et son nom puis d'y associer une image copiée sur Internet. Il discute alors avec le groupe de la stratégie possible d'approcher des employeurs de la ville potentiels avec un support de communication comme un tapis de souris et les amène à accepter l'idée que la diffusion de plusieurs tapis de souris avec l'ensemble des offres est plus judicieux : économiquement (moins de tapis de souris et plus de monde), pratiquement (la même personne n'aura pas 10 tapis de souris différents) stratégiquement (si l'un des participants n'est pas disponible, la personne fait appel à l'autre en gardant le tapis, elle continue de garder la trace du premier qui sera peut-être disponible la fois d'après) professionnellement (c'est une démarche qui renvoie à la logique de l'annuaire)



Jeu de création en ligne

Jeu pédagogique – Exemple

Les participants doivent donc rédiger un texte sur la base des 3 inducteurs soit en s'en inspirant, soit en s'obligeant à les utiliser dans leur texte. Les textes sont lus à haute voix puis échangés au sein du groupe de manière à ce qu'une autre personne que l'auteur illustre le texte.

Les participants sont alors invités à s'installer chacun derrière un ordinateur (ou en binômes s'il manque des machines), à lancer le traitement de texte, sur les indications de l'animateur ou d'un des membres du groupe connaissant la manipulation requise. De la même manière est expliqué l'insertion d'image, la mise en forme des caractères, la mise en page en fonction des demandes émergeant dans le groupe car les illustrateurs ont alors des idées précises des effets qu'ils veulent obtenir. On peut expliquer les limites et les aider à trouver d'autres idées ou manières de procéder.

Il faut les avertir de la nécessité de voir grand puisqu'il s'agit de faire un panneau d'exposition visible de loin donc peut-être travailler sur de l'A3 plutôt que sur de l'A4 (expliquer la différence). Il faut également les mettre en garde sur leur grande envie d'insérer du texte dans l'image et les problèmes de visibilité que cela peut engendrer et comment contourner ces écueils.



Jeu de création en ligne

Jeu pédagogique – Exemple

Quand les textes illustrés sont prêts, il faut les imprimer sur papier normal puis rassembler tout le monde autour du tissu à imprimer grâce au papier transfert pour imaginer un titre générique et une mise en forme du panneau d'exposition.

Une fois que les emplacements sont décidés et les titres définis et préparés sur traitement de texte, il s'agit de préciser le procédé pour pratiquer le transfert.

Il faut imprimer à l'envers (impression miroir) grâce à une fonction de l'imprimante. L'ensemble des éléments à transférer sur tissu sont imprimés et les participants s'entraident pour le repassage et le découpage et la disposition des éléments sur le tissu posé sur une table à repasser (qui peut être constituée d'une simple table recouverte un épais tissu de coton ou de plusieurs draps superposés).

La même animation avec des enfants requièrent des règles de sécurité : un seul enfant à la fois ou le repassage réservé à l'animateur mais l'épinglage réalisé avec les enfants en très petit groupe.



Jeu de création en ligne
Jeu pédagogique – Exemple
Atteinte de l'objectif

Le résultat est un panneau sur l'Europe empreint de poésie et de témoignages
d'une appropriation peu commune de l'idée européenne.

C'est également un moment de partage de ses préoccupations et de ses points de vue.

C'est aussi un temps de découverte du potentiel ouvert
par la technique pour l'expression personnelle.