



Parcours Bien-être numérique

Livret enseignant

Ce livret offre des suggestions pédagogiques, que chaque enseignant est libre d'adapter selon sa propre pratique et dans le respect de sa liberté pédagogique. A noter, les prérequis indiqués à la fin du premier temps sont à prendre en compte avant votre venue au Campus Numeria.

Premier temps du parcours – Activité préparatoire en classe

L'objectif est de préparer la classe transplantée au Futuroscope. Pour cela, des éléments sous formes visuelles et audios vont créer un horizon d'attente à la portée des élèves : le voyage scolaire va se dérouler au parc du Futuroscope. Ils vivront une aventure avec quatre personnages (Josette, Apécus, Cosinus et James de MATHebdo) dans le bâtiment du Campus Numeria, plus précisément dans une salle qui s'appelle le Mini-Lab, adaptée à des enfants de leur âge.

Cette phase préparatoire vise à leur donner des repères en amont de la visite : photos du parc du Futuroscope et des quatre personnages de l'histoire dans laquelle ils vont être immergés. Ils pourront développer leur imaginaire en formulant des hypothèses sur la suite de l'histoire, au regard des éléments découverts.

Un projet de création d'un livret leur sera également proposé. Celui-ci circulera dans les familles pour leur donner à voir le contexte investi lors du voyage scolaire. Ce livret, tant dans la forme que dans le contenu sera laissé à la discrétion de l'enseignant.

Pour tous les élèves, mais particulièrement pour les élèves à besoins éducatifs particuliers ou les élèves en situation de handicap, cette phase de préparation devra aborder le trajet, le moyen de locomotion, le temps de trajet, les changements éventuels, le matériel à apporter si un pique-nique est prévu, la présence ou non de l'AESH...

Objectifs de la séquence

- Ecouter et comprendre un message oral, produire des discours variés.
- Se familiariser avec les personnages (Josette, Apécus, Cosinus et James).
- Explorer l'espace à travers des photos, en tirer des éléments significatifs.
- Garder une trace écrite pour la classe des informations connues et des hypothèses des élèves.

Le matériel nécessaire

- Un vidéoprojecteur, tableau blanc interactif (TBI) ou écran numérique interactif (ENI) avec des enceintes audios.
- Des affiches, des marqueurs.
- Des photocopies des images fournies en version numérique (en couleurs si possible).



Le déroulé de la séquence

Cette séquence comporte une séance collective et deux séances à organiser en ateliers à destination de l'ensemble de la classe.

Séance 1 (20 minutes) : Découvrir le lieu du voyage scolaire

Objectifs de la séance

- Se familiariser avec différents lieux du parc du Futuroscope.
- Décrire des images le plus précisément possible en utilisant un lexique adéquat.
- Construire des phrases à l'oral transcrivant des messages écrits.

Matériel et ressources

- Des affiches vierges (papier A3 ou chevalet), des marqueurs.
- La plaquette du parc du Futuroscope dont on aura pris soin de découper au préalable les photos individuelles en couleurs (Annexe 1, disponible à la fin de ce livret et téléchargeable sur la page web du Campus Numeria).
- Le plan de visite du parc du Futuroscope en couleurs (Annexe 2, disponible à la fin de ce livret et téléchargeable sur la page web du Campus Numeria).

Présentation de la séance (3 minutes)

Lors d'un atelier avec un petit groupe d'élèves, l'enseignant présente l'objectif de la séance : « Vous savez que nous allons bientôt aller en voyage scolaire dans un grand parc qui s'appelle le Futuroscope. Ce parc a plusieurs bâtiments qui ont une drôle de forme, il y a aussi des endroits avec des jeux, de l'eau... Aujourd'hui, nous allons regarder des images de cet endroit où nous irons bientôt. Chaque élève aura une image, il devra la présenter à la classe. Vous aurez réussi si vous êtes capables de décrire ce qu'il y a sur cette image avec vos mots. » L'enseignant fait reformuler la consigne et distribue ensuite une image par élève. Il en profitera pour demander aux élèves s'ils connaissent déjà le parc et s'ils veulent en parler à leurs camarades.

Activité individuelle puis collective (15 minutes)

L'enseignant laisse les élèves observer l'image quelques instants puis leur demande, tour à tour, de la présenter. Il aide à obtenir à l'oral une formulation correcte la plus proche possible d'un énoncé écrit et à l'enrichir si besoin en posant des questions ou en demandant aux autres élèves s'ils voient des éléments à ajouter. Il nomme chaque bâtiment (Campus Numeria, Gyrotour, Kinemax etc.) et les zones du parc (Futuropolis : zone des enfants) sans exiger qu'ils mémorisent tous les noms des bâtiments.

Une trace écrite récoltée sous forme de dictée à l'adulte sur des affiches est réalisée pour chaque photo. L'objectif de ce travail sera précisé aux élèves par l'enseignant : « Nous allons préparer un petit livret pour présenter le voyage scolaire à votre famille. Aujourd'hui, nous allons y mettre les images du parc où nous irons. Ce parc s'appelle le Futuroscope ». Ce livret sera complété lors des deux séances suivantes et servira à la fois de communication sur le voyage à venir en direction des familles mais également de document de référence à emporter lors de la classe transplantée au Futuroscope afin de pouvoir s'y référer si besoin.

Bilan de la séance (2 minutes)

L'enseignant félicite les élèves car ils ont réussi à présenter l'image avec leurs mots aux autres élèves (et à la formuler lors de la dictée à l'adulte). Il questionne les élèves sur ce qu'ils ont appris aujourd'hui et sur ce qu'ils ressentent.

Séance 2 (20 minutes) : Découvrir l'aventure

Objectifs de la séance

- Se familiariser avec les personnages de l'aventure qu'ils vont vivre au Campus Numeria (Futuroscope).
- Retenir des informations présentées sous format vidéo et les communiquer à autrui.

Matériel et ressources

- Un moyen de vidéoprojection avec du son (tableau numérique interactif (TNI), écran numérique interactif (ENI)...).
- La vidéo de présentation des personnages Josette, Apécus, Cosinus et James.
- Des affiches vierges (papier A3 ou chevalet), des marqueurs.
- Les affiches préparées lors de la séance 1 (Parc du Futuroscope).
- Un studio de Webradio ou WebTV si enregistrement des élèves.

Présentation de la séance (2 minutes)

Au coin regroupement, l'enseignant présente l'objectif de la séance : « Rappelez-vous : nous allons bientôt aller en voyage dans un parc. Quelqu'un se souvient-il de son nom ? » L'enseignant amène les élèves à se remémorer le nom du parc et des différents lieux présentés lors de la première séance. Les productions écrites peuvent être relues.

« Aujourd'hui, nous avons reçu un message qui nous parle de notre voyage au Futuroscope. Vous devez bien écouter et regarder la vidéo pour ensuite dire ce que vous avez compris. Vous aurez réussi si vous êtes capables de dire ce que vous avez appris sur le voyage que nous allons faire. » La vidéo de présentation du parcours « Bien-être numérique » permet de comprendre qu'il y a 4 personnages (Josette, Apécus, Cosinus et James) qui attendent les élèves au Campus Numeria (Futuroscope). La vidéo permet de découvrir quelques caractéristiques et goûts des personnages.

Activité collective (10 minutes)

L'enseignant montre la vidéo qui présente les différents personnages de l'histoire dans laquelle ils seront immergés au Campus Numeria (Futuroscope). Il interroge les élèves pour récolter un maximum d'éléments qu'il note au fur et à mesure sur une affiche. La vidéo est visionnée plusieurs fois pour être sûr d'avoir repéré les informations principales (le nom des personnages, ce qu'ils aiment faire, où ils vivent...).

Proposition : questionner les élèves pour émettre des hypothèses sur ce qui va se passer lors de ce voyage. Noter les hypothèses.

Bilan de la séance (8 minutes)

L'enseignant félicite les élèves car ils ont réussi à présenter l'ensemble des informations données par la vidéo qui vient du Campus Numeria (Futuroscope). Il interroge les élèves sur ce qu'ils ressentent et les questions qu'ils se posent encore sur cette prochaine sortie scolaire. Il note, enregistre ou filme les élèves à ce sujet.

Séance 3 (20 minutes) : Mieux connaître les personnages de l'aventure

Objectifs de la séance

- Dresser le portrait des personnages en décrivant leurs caractéristiques physiques et mentales, leurs goûts, les liens entre eux en utilisant le lexique adéquat.
- Décrire des images le plus précisément possible.
- Formuler à l'oral des phrases destinées à être écrites.

Matériel et ressources

- Des affiches vierges (papier A3 ou chevalet), des marqueurs.
- La plaquette des personnages dont on aura pris soin de découper au préalable les photos individuelles en couleurs (Annexe 3, disponible à la fin de ce livret et téléchargeable sur la page web du Campus Numeria).

Présentation de la séance (3 minutes)

En atelier avec un petit groupe d'élèves, l'enseignant présente l'objectif de la séance : « Nous allons étudier des photos des personnages que vous verrez au Futuroscope. Vous rappelez-vous leur nom ? Josette, James, Apécus et Cosinus. Chaque élève ou binôme aura une image qu'il devra présenter aux autres groupes. Vous aurez réussi si vous êtes capable de décrire le personnage sur la photo : comment il est habillé, à quoi il ressemble et ce qu'on a appris de lui lors de la présentation... Vous me dicterez ce que je dois écrire sur l'affiche pour le petit livre que nous fabriquons à propos de notre voyage au Futuroscope. » L'enseignant fait reformuler la consigne et distribue ensuite une photo par élève ou binôme.

Activité individuelle puis collective (15 minutes)

L'enseignant laisse les élèves observer la photo quelques instants, puis leur demande de la présenter tour à tour. Il aide à obtenir une formulation orale correcte la plus proche possible d'un énoncé écrit et à l'enrichir si besoin en posant des questions ou en demandant aux autres élèves s'ils voient des éléments à ajouter. Il note sous forme de dictée à l'adulte les formulations des élèves.

Bilan de la séance (2 minutes)

L'enseignant félicite les élèves car ils ont réussi à présenter leur photo aux autres élèves (et à construire des phrases lors de la dictée à l'adulte). Il questionne les élèves sur ce qu'ils ont appris aujourd'hui et sur ce qu'ils ressentent.

Prolongements

Ce travail pourra être poursuivi afin de développer les compétences langagières des élèves. Les élèves pourront être amenés, selon le choix de l'enseignant, à s'entraîner au geste d'écriture en partant de mots découverts dans les séances précédentes, à acquérir des habiletés phonologiques et le principe alphabétique. Des essais d'écriture peuvent être envisagés.

Le langage oral peut également être travaillé par une production enregistrée ou filmée avec des outils numériques et transmises aux familles via un Environnement Numérique de Travail (ENT) dans un cahier de vie numérique.

Afin de renforcer l'engagement de chacun dans le projet et l'ancrage des connaissances, des rappels réguliers devront être réalisés afin de remobiliser le vocabulaire spécifique (noms de lieux, des personnages...), en s'appuyant sur les affichages réalisés (Apprendre en mémorisant et en se remémorant). Un support collectif en version papier plastifié (format A3) pourra être créé : lors de la classe transplantée, il permettra de faire le lien entre classe et réel.

Prérequis pour se rendre au Campus Numeria

Pour les enseignants

- Organiser le planning de la visite en tenant compte des activités possibles selon l'âge des élèves et des temps de découverte de Futuropolis et du parc.
- Apporter au Futuroscope le ou les livrets préparés en classe pour retrouver les lieux observés sur les photos, les hypothèses de visite, les personnages de l'histoire.

- Avoir collecté les autorisations de droit à l'image et à la voix de ses élèves.
- Avoir communiqué avec les accompagnateurs sur les attendus et le déroulé de la sortie scolaire.
- Avoir anticipé un nombre suffisant d'accompagnateurs en fonction de la classe et de l'âge des élèves
- Avoir constitué les groupes en amont de la classe transplantée.

Pour les élèves

- Disposer de représentations de la classe transplantée (lieux, activités imaginées, hypothèses formulées, personnages de MATHebdo...).
- Avoir mémorisé quelques mots spécifiques (Futuroscope, Campus Numeria, Futuropolis, noms des personnages...).



Deuxième temps du parcours – Organisation de la séance au Campus Numeria (Futuroscope)

Cette séance sur site de deux heures consécutives, au Mini-Lab du Campus Numeria, offrira aux élèves une expérience sensorimotrice. Celle-ci leur permettra d'identifier certaines compétences clés des compétences psychosociales (CPS), qui contribuent à l'émergence de l'éducation à la citoyenneté numérique et à la santé.

Selon le Conseil de l'Europe, l'éducation à la citoyenneté numérique a pour objectif de **donner aux apprenants de tous âges** les compétences nécessaires pour participer activement à la société numérique. Elle vise à leur permettre d'exercer et défendre leurs droits et responsabilités démocratiques en ligne. Elle contribue à la promotion et à la protection des droits humains, de la démocratie et de l'État de droit dans le cyberspace.

La santé est définie par l'Organisation Mondiale de la Santé comme « un état de complet **bien-être physique, mental et social** et ne consiste pas seulement en une absence de maladie ou d'infirmité » dans le préambule de sa Constitution depuis 1946.

Au travers d'une scénarisation adaptée à de jeunes élèves, ils devront aider les personnages de l'histoire à être en bonne santé dans un monde à la fois physique et numérique. Pour cela, ils agiront individuellement et collectivement en petits groupes pour identifier quelques leviers à activer pour être en bonne santé (physique, mentale et sociale).

Objectifs de la séance

- Identifier, nommer, exprimer, éprouver des émotions lors d'une mise en situation et s'approprier le lexique adéquat.
- Sensibiliser à la gradation des émotions.
- Résoudre des problèmes.
- Faire preuve d'une pensée créative et d'esprit critique.
- Se repérer dans l'espace.
- Adopter un raisonnement logique.
- Assembler, organiser et réunir différents éléments afin de réaliser un nouvel ensemble plan en volume.

Le matériel nécessaire

Aucun matériel spécifique pour les élèves. Ni document, ni crayon. Les élèves seront en chaussettes et/ou en chaussons. Des casiers pour poser leurs affaires seront à disposition à l'entrée du Mini-Lab, ainsi que des toilettes.

Le déroulé de la séance au Mini-Lab

Introduction de la situation problème (5 minutes)

Les élèves sont regroupés **l'espace nuage** afin de visionner un court film introductif permettant d'expliquer la situation-problème présentée par Josette et ses amis, Apécus, Cosinus et James : Josette ne va pas bien, elle est constamment sur un écran de téléphone portable, elle ne joue plus avec ses amis et leur manifeste des émotions peu agréables. **Cette situation ne devra pas être présentée en amont de la visite aux élèves !** Elle est donnée pour information de l'enseignant uniquement.

3 ateliers tournants (25-30 minutes)

L'enseignant prévoit en amont trois groupes hétérogènes de 8 élèves maximum, accompagnés chacun d'un ou deux adultes. Une fois au Campus Numeria, chaque groupe participera à des ateliers tournants dans trois espaces différents : le parc des émotions, le village des amis et la forêt des défis. Chaque

espace mettra en avant un des amis de Josette qui demandera le soutien des enfants pour trouver comment aider Josette à être en bonne santé. L'atelier dans le parc des émotions sera supervisé par un médiateur numérique. Les deux autres ateliers seront animés par l'enseignant de la classe et les adultes accompagnants les enfants. Les consignes seront explicitées par des fiches dans chaque zone. Elles seront illustrées et facilement appréhendables par les accompagnateurs.

Les activités réalisées dans les trois espaces permettront d'identifier des leviers pour être en bonne santé et limiter l'usage des écrans. Le parc des émotions mettra en jeu des compétences émotionnelles, le village des amis des compétences relationnelles et la forêt des défis des compétences cognitives. Ces trois catégories de compétences psychosociales sont à renforcer conjointement pour être en bonne santé (bien-être physique, mental et social).

Conclusion (15-20 minutes)

Les élèves sont regroupés dans **l'espace nuage** où le médiateur montre une courte vidéo de Josette qui attend les enfants. Le médiateur questionne les élèves sur l'objectif de l'aventure, sur ce qu'ils ont fait dans les différents ateliers afin de balayer l'ensemble des activités. Il invite ensuite les élèves à parler de leurs ressentis et des conseils qu'ils retiennent pour se sentir bien et ne pas se laisser absorber par les écrans.



Troisième temps du parcours – le retour en classe

De retour en classe, la mallette numérique fournie et le livret préparatoire à la visite permettront de revenir avec les élèves sur l'ensemble de la classe transplantée et ses apprentissages principaux en lien avec la citoyenneté numérique et les compétences psychosociales. L'objectif sera aussi de transmettre aux familles ce qui aura été appris.

Objectifs de la séquence

Approfondir les compétences clés de la citoyenneté numérique et développer des compétences psychosociales (CPS) :

- Renforcer les compétences des élèves sur des valeurs, des attitudes, aptitudes et connaissance/compréhension critique : coopération, empathie, régulation des émotions, gestion du stress, conscience de soi et des autres, de ses besoins, confiance en soi, estime de soi ;
- Prendre conscience que les usages excessifs du numérique peuvent influencer négativement sur le bien-être physique, mental et social.

Le matériel nécessaire

- La mallette numérique.
- Des affiches vierges (papier A3 ou chevalet), des marqueurs.
- Un moyen de vidéoprojection avec du son (TNI, VPI, ENI...).
- S'il le souhaite, l'enseignant pourra prendre appui sur les photos qu'il aura prises lors du temps 2 au Campus Numeria (Futuroscope).

Le déroulé de la séquence

Séance 1 (25 minutes) : Se remémorer la sortie scolaire

Présentation de la séance et premiers rappels (5 minutes)

Au coin regroupement, l'enseignant présente l'objectif de la séance : « Rappelez-vous : nous sommes allés en voyage dans un parc. Quelqu'un se souvient-il de son nom ? Il s'appelle le Futuroscope. » L'enseignant amène les élèves à se remémorer l'aventure immersive et les différentes activités réalisées au Mini-Lab en compagnie de Josette et de ses amis. Les productions écrites du livret de préparation au voyage scolaire et des affiches produites peuvent être également relues, ainsi que les hypothèses émises avant la sortie.

« Dans la mallette numérique, nous avons un film qui nous rappelle notre voyage au Futuroscope. Vous devrez bien écouter et regarder la vidéo. Vous aurez réussi si vous êtes capables de vous rappeler de tout ce que nous avons fait au Mini-Lab. »

Activité collective (15 minutes)

L'enseignant montre le film qui présente l'aventure immersive au Futuroscope. Il interroge les élèves pour récolter par zone la liste de toutes les activités réalisées qu'il note au fur et à mesure sur trois affiches. Le film est visionné plusieurs fois pour être sûr d'avoir repéré toutes les activités. L'enseignant écrit au fur et à mesure la liste des activités par atelier sur trois affiches. Il écrit également l'organisation générale de l'histoire.

Bilan de la séance (5 minutes)

L'enseignant félicite les élèves car ils ont réussi à présenter l'ensemble des activités réalisées au Mini-Lab grâce à leurs souvenirs, au livret, au film et aux photos prises par l'enseignant. Il interroge les élèves sur ce qu'ils ressentent quand ils se rappellent cette sortie et leur indique que, lors de la prochaine

séance, ils devront expliquer ce qu'ils ont appris en faisant les activités et compléter leur livret afin d'expliquer cela à leurs parents.

Séance 2 (20 minutes) : Se remémorer les apprentissages en atelier

Présentation de la séance (2 minutes)

L'enseignant partage la classe en trois groupes, correspondant aux trois ateliers de la classe transplantée « La forêt des défis, le parc des émotions, le village des amis ». Il réalisera cette séance avec chacun des groupes.

Il présente l'objectif de la séance : « Nous allons compléter notre petit livret pour présenter ce que nous avons appris lors du voyage scolaire à votre famille. Votre groupe devra présenter un des ateliers : La forêt des défis, le village des amis ou le parc des émotions. » Chaque élève aura une image d'activités qu'il devra présenter aux autres élèves quand ce sera son tour. Vous aurez réussi si vous êtes capable de dire ce que représente cette image avec vos mots et ce que vous avez appris en la faisant. » L'enseignant fait reformuler la consigne et distribue ensuite une image par élève.

Activité individuelle puis collective (15 minutes)

L'enseignant laisse les élèves observer la photo quelques instants, puis leur demande de la présenter tour à tour. Il aide à obtenir une formulation orale correcte la plus proche possible d'un énoncé écrit et à l'enrichir si besoin en posant des questions ou en demandant aux autres élèves s'ils voient des éléments à ajouter.

Une trace écrite, récoltée sous forme de dictée à l'adulte sur des affiches, est réalisée pour chaque photo.

Bilan de la séance (2 minutes)

L'enseignant félicite les élèves car ils ont réussi à présenter l'image avec leurs mots aux autres. Pour chaque photo, une trace écrite est collectée sur une affiche sous forme de dictée à l'adulte. Il questionne les élèves sur ce qu'ils ont appris aujourd'hui et sur ce qu'ils ressentent.

Séance 3 (20 minutes) : Finaliser le livret pour les familles

Présentation de la séance (2 minutes)

Au coin regroupement, l'enseignant présente l'objectif de la séance : « Aujourd'hui, nous allons finir notre livret et lui donner un titre ». L'enseignant amène les élèves à se remémorer ce qui a été réalisé lors des deux premières séances. L'ensemble des documents sont accessibles pour servir de support aux échanges.

« Aujourd'hui, chaque élève va avoir son propre livret et devra le personnaliser avant de le rapporter à la maison pour raconter à sa famille la sortie scolaire au Campus Numeria du Futuroscope. »

Activité individuelle (15 minutes)

Chaque élève reçoit un livret sous format papier en noir et blanc qu'il coloriera avec feutres et crayons de couleurs selon ses goûts.

Bilan de la séance (3 minutes)

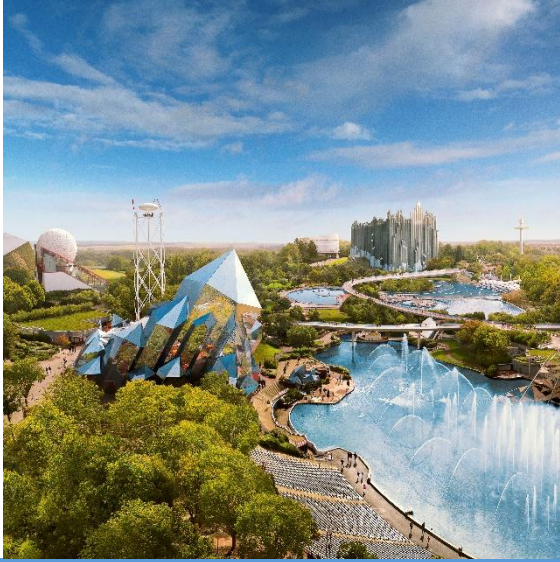
L'enseignant félicite les élèves car ils ont préparé un joli livret à présenter aux familles. Il les laisse s'exprimer sur ce qu'ils ressentent à l'idée de partager cela avec leurs proches.

Prolongements possibles

La mallette numérique comporte des propositions de support sur la place des écrans dans la vie quotidienne et les compétences psychosociales (CPS) à partager avec les familles.

NB : Une soirée pourra être organisée en aval de la visite en lien avec les parents d'élèves et leurs représentants pour familiariser les familles sur ces deux sujets en présence de l'ensemble des membres de la communauté éducative.

Annexe 1 : Photos du Futuroscope



Vue d'ensemble du Futuroscope



Arena du Futuroscope



Graines de pilotes



Elèves et Campus Numeria



Entrée du parc



Logo



Arbre métallique à l'entrée du parc



Statues près de Futuropolis



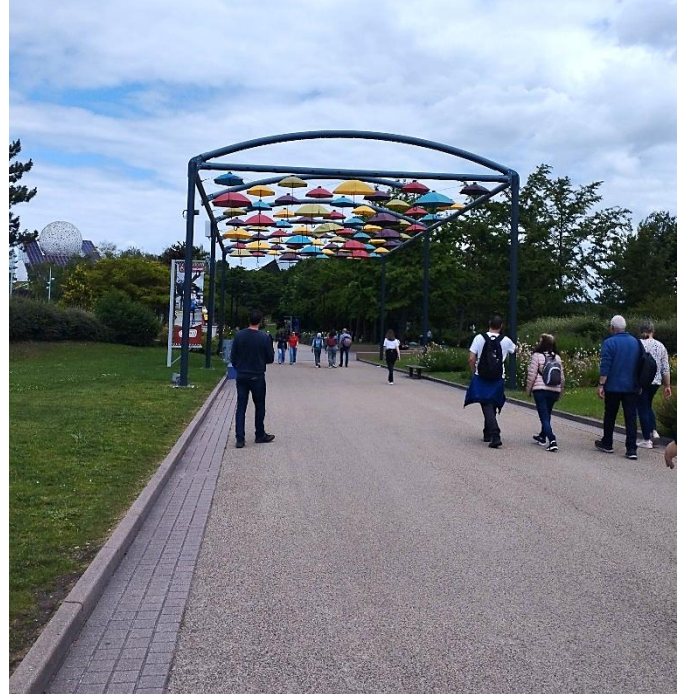
Arbres métalliques à l'entrée du parc



Campus Numeria et statues



Aquascope à l'entrée du parc



Allée du Futuroscope menant à Campus Numeria



Kiné Max



Chemin et jeux à l'entrée du Futuroscope



L'extraordinaire Voyage



Gyrotour



Gare du Futuroscope

Bâtiment du Futuroscope



Plan de Futuropolis

Annexe 3 : Photos des personnages



Josette cuisine



La maison de Josette



La grand-mère de Josette



Josette va nager dans la rivière



James se repose au manoir de Beaumont



Josette a couru 10 km



James boit du thé avec ses amis



James monte la garde



James survole la ville de Londres



James a rencontré la reine d'Angleterre



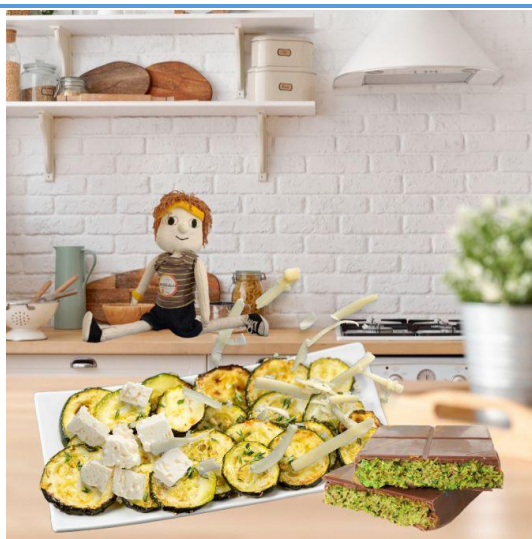
Cosinus adore découvrir le monde



Le plat préféré de Cosinus



L'hélicosinus



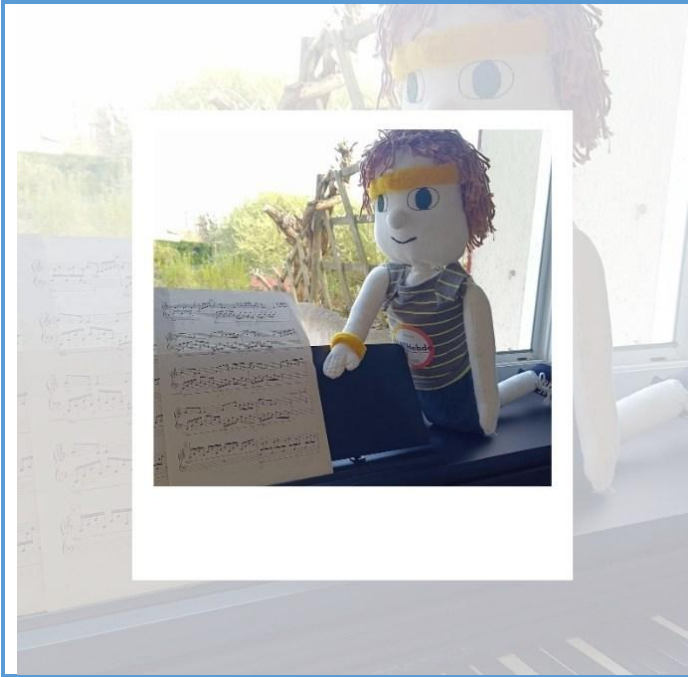
Le plat préféré d'Apécus



Apécus sur une via ferrata



Apécus à la salle de sport



Apécus adore le piano



Apécus joue du piano