



JEU DE PISTE – GOOGLE ET SA GALAXIE

Résumé :

Cette animation prétend stimuler certaines modalités chez les élèves, comme par exemple : l'observation, faire avec l'enseignant, la bibliothécaire, l'appropriation...Par une approche de ce que Google représente dans nos quotidiens.

Informations générales :

	10 VG/VP/DES		2 périodes (environ 90 min)		toute l'année scolaire
---	--------------	---	-----------------------------	---	------------------------

Prérequis : usage (scolaire et/ou personnel) de Google

Matériel à prévoir : 1 jeu de cartes à créer (accueil) ; 2 tableaux (flip chart) + pictogrammes (magnétiques) + jeu de questions/réponses (magnétiques) + plusieurs postes informatiques (projection capsule vidéo (casques d'écoute) + QCM)


Lien avec le PER :

Objectif(s) :	FG 31 Exercer des lectures multiples dans la consommation et la production de médias et d'informations
Composante(s) :	5 ...en identifiant les différents médias, en distinguant différents types de messages et en comprenant les enjeux
Progression des apprentissages :	Utilisation d'Internet comme source d'information et moyen de communication ; évaluation critique de l'information obtenue

Lien avec d'autres animations :

Avant :	...
Après :	...

Animation pédagogique :

Etapes	Descriptif	
<i>Introduction/amorce :</i>	Accueil (création d'un jeu de cartes contenant plusieurs logos des Apps en lien avec Google et les distribuer aux élèves en vue de constituer les groupes). Rappeler le contexte de l'animation et nommer ses différentes étapes	
<i>Consigne(s) :</i>	Rappel au besoin des règles de la bibliothèque. Les consignes sont parties intégrantes de chaque atelier (écrites noir sur blanc). Les enseignants et bibliothécaires circulent entre les différents postes, prêts à aider, échantent au besoin avec les élèves.	
<i>Activité(s) des élèves :</i>	Atelier A) Comment fonctionne un moteur de recherche ? 2 tableaux (flip chart) + pictogrammes (magnétiques) + jeu de questions/réponses (magnétiques) Atelier B) Comment fonctionne l'algorithme Google ? Comment Google détermine ses résultats de recherche (selon l'élève suivi d'une mise en application pratique) postes informatiques Atelier C) Comment Google est devenu un empire ? (capsule vidéo) postes informatiques et casques audio	
<i>Synthèse/partie commune/ mise en commun :</i>	Atelier D) Mise en commun, débat, retours sur animation : comment Google gagne-t-il de l'argent ?	
<i>Clôture :</i>	Apporter des comparaisons, donner des alternatives	
<i>Annexe(s) :</i>	<input type="checkbox"/> Documents pour les élèves : ... <input type="checkbox"/> Présentation (ex : powerpoint) : ... <input type="checkbox"/> Support/outil/programme : ...	
<i>Commentaire(s) éventuel(s) :</i>	...	

Rôle des intervenants :

Le (la) bibliothécaire : il (elle) dirige l'animation, anime les séquences d'apprentissage et fait respecter les règles de la bibliothèque.

L'enseignant(e) : gardien(ne) du temps et co-animateur(trice), il (elle) aide les élèves lors de l'atelier et participe au bon déroulement de l'animation en gérant les aspects liés à la discipline.