

Avec
la petite tortue
BABAYAGAGOGO

Molo-molo

SUR LE WEB



La règle du jeu

CONTENU DE LA BOITE

- ❖ Une fiche de présentation du dispositif : La règle du jeu
- ❖ Un livre CD, la petite tortue Babayagagogo de Chyc Polhit
- ❖ 6 jeux de cartes Molo-molo sur le web
- ❖ 6 plateaux « Comment je me sens par rapport au sujet ? »
- ❖ 6 tortues + 1 tortue 'totem'
- ❖ 6 bâtons de parole en bois
- ❖ 30 pions (5 couleurs différentes)
- ❖ 1 toise composée de 8 images séquentielles issues du conte
- ❖ 1 pince en bois
- ❖ 1 diplôme pour la classe et un modèle pour les élèves

EN LIGNE : molomolo.fr

- ❖ L'univers de Babayagagogo (musique, conte audio, tapuscrit etc.)
- ❖ Le dossier pédagogique pour l'enseignant
- ❖ Les ressources d'accompagnement des cartes



OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Dans un contexte où le numérique rythme notre quotidien, l'Éducation nationale se doit d'accompagner les usages de l'internet de manière raisonnée tout en préservant la vie privée. C'est la raison d'être du dispositif **#aucalmesurleweb** de l'académie de Nancy-Metz.

Molo-molo sur le web est un **kit d'animation** qui a été réalisé afin d'encourager les comportements responsables en ligne en invitant les élèves de cycle 3 à échanger, partager, s'interroger sur leur manière d'utiliser les outils numériques, le temps passé sur les écrans ou encore à déchiffrer la masse d'informations reçue chaque jour.

Apprendre le vivre ensemble et la citoyenneté numérique devient possible.

Il s'agit également de leur faire prendre conscience de l'importance qu'il y a de penser par soi-même et d'exercer son esprit critique.

Ainsi, l'objectif est de les amener à adapter leur vision du monde, leur comportement pour qu'ils comprennent l'importance du vivre ensemble pour un avenir commun et serein, dans la classe, hors de la classe, dans leur quotidien et en tant que futurs citoyens.

Chaque animateur pourra s'approprier librement le kit et les thématiques proposées afin de s'adapter au public et aux contraintes de l'établissement. Une proposition d'animation est disponible page 4.

Voici les différents thèmes abordés dans ce kit d'animation :



KIT D'ANIMATION MOLO-MOLO SUR LE WEB

La mise en place des activités repose sur deux éléments, le **conte** et le **débat**.

Le conte, acteur de toutes les traditions orales, est un outil pédagogique polyvalent : support de réflexion, il amorce le débat ; libérateur de la parole, il provoque des échanges.

Le **conte** choisi est **Babayagagogo**, un conte étiologique (conte des origines) de Chyc Polhit illustré par Myriam Schott, nos partenaires en médiation culturelle de l'association lorraine **Les Parableurs**. Il met en **scène** une **petite tortue** qui est en **recherche d'identité** et part en **quête d'informations**. C'est en réalité une **passerelle** vers la **discussion** avec les **élèves** autour des **usages raisonnés d'internet**.

Le **débat** permet à chacun de s'affirmer comme un individu et de trouver sa place dans le groupe.

Telles des palabres, le débat réunira les élèves, les invitant à réagir sur les aventures de la tortue. L'enseignant pourra ritualiser ces moments collectifs en créant un environnement propice aux échanges :

- les élèves sont installés en ilots. Cette disposition instaure un cadre identifié par les élèves et concentre leur attention sur l'activité ;
- la séance débute avec la musique associée au conte disponible sur le site molomolo.fr ;
- chaque élève, au sein du groupe, reçoit un pion en bois et se positionne par rapport au sujet à aborder sur le plateau de jeu ; c'est un outil d'auto-évaluation qui permet aux élèves d'entrer plus facilement dans le débat ;
- une figurine tortue, posée sur le plateau de jeu, permettra aux élèves de transposer leur propos au nom de Babayagagogo sur le principe de l'objet transitionnel ;
- la toise permet de visualiser la progression collective de la classe sur les thèmes abordés.

Chacun disposera alors d'un environnement rassurant et sécurisé par l'animateur dans lequel il peut croiser librement son expérience et ses représentations avec les autres. Il s'agira de développer la pensée réflexive, créatrice et l'esprit critique chez les élèves à partir de discussions permettant la confrontation des idées, des débats régulés par le bâton de parole.

Le conte revendique une fonction d'enseignement voire d'initiation, ce sont les objectifs poursuivis par le dispositif #aucalmesurleweb : sensibiliser et responsabiliser les élèves au bon usage du numérique, développer leur esprit critique et leur argumentaire.

Durant cette aventure, les élèves sont accompagnés par la petite tortue Babayagagogo qui sera leur guide... Venez découvrir son histoire ...



PROPOSITION D'ANIMATION

L'animateur organise sa classe en îlots. La séance peut démarrer par l'écoute de la musique du conte. L'animateur rappelle les règles d'or de la prise de parole et distribue le matériel disponible pour l'animation.

MATÉRIEL PAR GROUPE

- un plateau « comment je me sens par rapport au sujet ? » ,
- un pion en bois par joueur,
- une carte de jeu,
- un bâton de parole,
- une tortue,
- une feuille,
- un stylo.



PROPOSITION DE DÉROULÉ DE SÉANCE

TEMPS 1 : Débat au sein du groupe d'élèves (20 minutes)

Dans chaque groupe sont désignés un animateur, un lecteur, un secrétaire et un rapporteur.

Chaque élève, au sein du groupe, se positionne sur le plateau de jeu par rapport au sujet mentionné sur la carte à l'aide d'un pion de couleur. L'enseignant peut ainsi rapidement évaluer le ressenti des élèves sur le sujet.

=> Le lecteur lit la première question au groupe.

Chaque élève réfléchit. L'animateur donne ensuite le bâton de parole à chaque élève qui souhaite s'exprimer. Les élèves discutent puis le secrétaire rédige une courte réponse du collectif.

Chaque groupe doit répondre à l'ensemble des questions en étant le plus précis possible !

L'enseignant circule au sein des groupes afin de vérifier la compréhension de la consigne et du vocabulaire, engager la discussion si besoin.

Le débat peut être minuté : 5 minutes par question environ.

TEMPS 2 : Visionnage des ressources (5 minutes)

Une fois les questions de la carte traitées, l'animateur peut flasher le qr-code au dos de la carte à l'aide d'une tablette connectée, sur internet (ou tape l'adresse URL figurant dans le dossier pédagogique) où il pourra trouver des compléments d'information.

TEMPS 3 : Discussion et synthèse par groupe (5 minutes)

Suite à la lecture des ressources, le secrétaire relit les propositions de réponses apportées pendant la discussion. Les élèves peuvent réagir et revenir sur leurs réponses. Le rapporteur récupère la feuille afin de pouvoir proposer les réponses du groupe lors de la mise en commun.

TEMPS 4 : Mise en commun en classe entière (20 minutes)

L'animateur prend la parole et engage la mise en commun. Les rapporteurs donnent le titre de leur carte et le thème principal est alors mis en avant (identité numérique, réseaux sociaux, info-infox, cyberharcèlement). Les questions sont ensuite lues et le rapporteur de chaque groupe intervient. Les autres élèves peuvent réagir en levant la main afin de compléter les propos du rapporteur si nécessaire.

2 options sont alors possibles :

- Une trace écrite ou orale peut alors être élaborée soit de manière collégiale, soit par groupe.
- Un travail de création peut alors être proposé : réaliser une affiche, un quiz, un nuage de mots, un cherche et trouve, un slam etc.