

L'ACCÉLÉRATEUR

D'INNOVATIONS

PÉDAGOGIQUES

DE RÉSEAU CANOPÉ



Dé-mots



2024

**CADRE
DE CONFIANCE**

**RAPPORT
D'ANAYSE**



cano.pe/accélérateur

CADRE DE CONFIANCE

RAPPORT D'ANALYSE

Les auteurs

Clotilde Chaize, Médiatrice de ressources et services en numérique éducatif - Réseau Canopé

Natacha Grondin, Assistante en médiation de ressources et services - Réseau Canopé

Emmanuelle Savigny, Directrice d'Atelier Canopé - Réseau Canopé

Action suivie par

Claire Nikitopoulos, Chargé d'expertise et des partenariats sur les usages du numérique éducatif et de formation - Réseau Canopé

Directrice de publication : Marie-Caroline Missir

Coordination de projet : équipe Accélérateur – canope-pro@reseau-canope.fr

© Réseau Canopé, 2024

SOMMAIRE

Sommaire	3
Avant-propos.....	4
Introduction	5
RÉPONSES ET ANALYSE.....	6
Domaine pédagogique.....	6
Domaine technique.....	8
Domaine éthique	10
Synthèse des scores.....	11

PROPOSITIONS	12
notice score	13

AVANT-PROPOS

L'Accélérateur d'innovations pédagogiques est une offre de service proposée par Réseau Canopé à la filière *EdTech* française ayant pour but de développer la qualité pédagogique des produits existants et en cours de création afin les faire correspondre aux besoins repérés de la communauté éducative ainsi qu'aux règles et usages qui régissent son fonctionnement.

La démarche *Cadre de confiance* est proposée à titre gracieux car elle est au bénéfice mutuel de Réseau Canopé, comme veille techno-pédagogique, et de Dé-Mots, comme objectif de développement.

Le présent rapport présente les résultats du positionnement au 22 mars 2024 du projet "dé-mots" présenté par Florence Lebouteux vis-à-vis du cadre de confiance, une grille de critère répartie en trois domaines : pédagogique, technique et éthique. La notice de scores est indiquée en fin de ce document.

Le rendez-vous Cadre de confiance s'est déroulé en visio, en présence de Florence Lebouteux.

INTRODUCTION

“Dé-mots” est un jeu de société basé sur l’écriture de petits textes, à partir de contraintes, pour “Imaginer, écrire et rire”.

Ce jeu s’adresse aux enfants à partir de 8 ans.

Au cours de la partie, les joueurs devront produire des petits textes, en 3 minutes, à partir d’images, de consignes et défis proposés par l’intermédiaire de cartes et sur le plateau de jeu. A chaque tour de jeu, les joueurs liront/écouteront les textes produits. Il s’agit d’un jeu “compétitif” : le premier arrivé au “bar des écrivains” aura gagné la partie.

Des compétences en lien avec la maîtrise de la langue, l’écriture et la lecture, pourront être développées par l’intermédiaire de ce jeu.



RÉPONSES ET ANALYSE

Domaine pédagogique

CRITÈRE	NIVEAU ET PONDERATION DU SCORE	RÉPONSE	OBSERVATION	SCORE
Adéquation aux programmes scolaires et aux référentiels de l'Éducation nationale	Obligatoire (4)	Oui. Le jeu a été créé sans penser aux programmes mais la rencontre avec les enseignants a permis de constater que "ça marchait super bien". L'écriture, l'oralité puis la partie créativité dans le jeu sont en adéquation avec les programmes du cycle 3.	Le jeu permet de travailler diverses compétences en français citées dans les programmes scolaires, du cycle 2 au lycée. Le jeu est en adéquation avec les attendus des cycles 3 et 4 en matière d'écriture. Présence d'un livret pédagogique numérique appréciable. Il détaille les compétences travaillées en lien avec les programmes scolaires (cf : Livret Pédagogique Dé-mots.pdf).	A
Interrogation préalable des besoins des utilisateurs	Obligatoire (4)	Il n'y a pas eu d'interrogation des besoins des utilisateurs.	Nous recommandons d'élargir la collecte des besoins des utilisateurs à un groupe plus vaste pour mieux cerner leurs attentes et améliorer le jeu.	D
En cas d'expérimentation, critères d'évaluation visés par une structure externe indépendante	Fortement recommandé (2)	Non réalisé	Pas d'expérimentation du jeu visée par une structure externe indépendante pour le moment.	D
Valeur ajoutée au niveau pédagogique ou éducatif	Obligatoire (4)	Les élèves mis devant le jeu ont une envie d'écrire très forte. Motivation	Le jeu favorise, par son côté ludique, l'entrée dans l'écriture, la production	A

		<p>forte au démarrage de l'écriture. Concentration importante.</p> <p>Permet de proposer un support à la progression dans l'amélioration de l'écriture.</p>	<p>de l'écrit et de l'oral, l'imagination tout en alliant plaisir de jouer.</p> <p>Il dispose de nombreuses valeurs ajoutées :</p> <ul style="list-style-type: none"> - La variété des défis proposés par le jeu permet de travailler différents types de textes (narratif, biographique, poème, recettes de cuisine...) et styles de phrase (figures de style, expression, proverbes) ainsi que l'oralité (intonation). - Les productions écrites peuvent servir de support pour travailler différents domaines (grammaire, vocabulaire, orthographe...) et permettent d'évaluer le niveau de chaque élève (évaluation diagnostique et formative), notamment suivre sa progression au cours de l'année. - Possibilité pour l'enseignant d'enrichir les défis existants avec ses propres défis, permettant ainsi de réinvestir les notions vues en classe. - Variété des supports (image, mots ou sujets imposés...) et donc des productions. - Le système de vote force à améliorer sa production. - Jeu facile à comprendre, à mettre en place. Règles du jeu simples et concises, et adaptables. - Le nombre de cartes permet de sélectionner selon les thématiques souhaitées : l'enseignant peut créer un parcours d'écriture qui correspond à sa programmation. - Le temps d'écriture étant limité, les phases d'écritures ne sont pas trop longues, et permettent des productions comparables pour le vote. 	
Suivi de l'apprenant	Obligatoire (4)	Non	<p>Possibilité de suivre le niveau des apprenants en écriture/oralité en mettant en place des rituels hebdomadaires</p>	B

			<p>autour de ce jeu.</p> <p>L'enseignant peut garder une trace des productions des élèves et ainsi voir leur progression sur une période ou l'année scolaire. C'est un jeu à réaliser de façon régulière.</p> <p>Le livre d'or incite l'enseignant à garder une trace.</p>	
--	--	--	--	--

Le jeu permet de travailler des compétences en lien avec les programmes de cycles 3 et 4. La variété des défis, le plateau de jeu avec ses contraintes créatives et les règles simples créent un jeu riche et pertinent pour une utilisation dans le cadre scolaire. La dynamique du jeu est intéressante et le côté ludique favorise l'engagement des élèves. Des adaptations pédagogiques peuvent être facilement envisagées afin que les enseignants puissent différencier les activités.

Domaine technique

CRITÈRE	NIVEAU ET PONDERATION DU SCORE	RÉPONSE	OBSERVATION	SCORE
RGPD	Obligatoire (4)	Non concerné	<p>Non concerné pour le jeu.</p> <p>Cependant, nous observons que le site internet ne semble pas respecter le RGPD. Ce critère est nécessaire pour une communication en Europe. Il a pour objectif de protéger les données personnelles des citoyens de l'Union Européenne. Nous recommandons une prise de contact prioritaire et préalable à toute autre démarche avec un juriste, avocat ou DPO.</p>	Non noté comme le jeu en lui-même n'est pas concerné.
Accessibilité, d'installation et de fonctionnement	Obligatoire (4)	Pas satisfaisant. Pas de travail particulier sur cet aspect. Prévision de travail sur les couleurs mais peu de connaissances sur ce sujet. A étudier.	<p>Le fonctionnement du jeu est simple. Possibilité de jouer sans le plateau de jeu, uniquement avec les cartes défis et images. L'installation du jeu est rapide (5 min).</p> <p>Les défis d'écriture sont accessibles à tous : défis à partir de photos ou d'une consigne écrite. Possibilité d'écrire dans une autre langue que le français (adapté pour les EANA). Toutefois, certains défis</p>	B

			<p>d'écriture peuvent être difficiles et rebutants pour les élèves. Nécessité de trier les cartes en fonction du profil et du niveau des élèves joueurs.</p> <p>L'écriture sur les cartes est parfois trop petite (différentes tailles d'écriture) et peut rendre difficile l'accessibilité aux personnes ayant des problèmes visuels. De même, certaines cartes image sont trop petites.</p>	
Ergonomie	Fortement recommandé (2)	Amélioration de la logique et de l'ergonomie à partir d'un travail sur les couleurs. Une graphiste fait des propositions actuellement qui travaille sur l'ergonomie.	<p>Le jeu et le site internet sont pratiques à utiliser, bien lisibles et contiennent de beaux graphismes.</p> <p>Cependant, nous notons quelques améliorations à réaliser sur le plan ergonomique afin que le jeu soit utilisable par les personnes ayant des troubles visuels (couleurs, taille, etc.).</p>	B
Robustesse de la solution pour mise à l'échelle nationale	Fortement recommandé (2)	Les jeux ont été produit initialement à 4000 exemplaires et en 2 formats (coffrets/ pochette). De grosses ventes ont été réalisées sur la Suisse. A ce jour, une nouvelle production est en cours avec un fonctionnement différent (plus de plateau mais des dés pour limiter les coûts et permettre de créer plus d'ambiances différentes) d'ici quelques mois. Nombre envisagé entre 2000 et 4000 exemplaires.	La solution nous semble tout à fait robuste pour une mise à l'échelle nationale.	A

Jeu ergonomique, mais des modifications pourraient être envisagées pour une meilleure accessibilité (couleurs, police d'écriture, taille des cartes...).

La solution est robuste et convient pour une mise à l'échelle nationale.

Domaine éthique

CRITÈRE	NIVEAU ET PONDERATION DU SCORE	RÉPONSE	OBSERVATION	SCORE
Hébergement souverain Européen	Obligatoire (4)		L'utilisation du jeu se fait hors connexion au site internet puisqu'il s'agit d'un jeu de plateau. Cependant, nous observons que le site internet présentant le jeu est hébergé sur un serveur hors UE (Canada).	Non noté
Numérique responsable – prise en compte des enjeux environnementaux	Fortement recommandé (2)		Le jeu est fabriqué en Chine.	Non noté
Retours aux expérimentateurs	Obligatoire (4)	Fait mais de façon informelle.	Il n'y a pas eu de retours aux expérimentateurs de manière formelle.	C
Modèle commercial et absence de publicité	Obligatoire (4)	Interventions dans les médiathèques de l'île de la Réunion via des prestations pour faire connaître le jeu. A fait des propositions sur pass Culture. Intervention en collège. Jeu en vente en librairie à la Réunion. Un peu de télé et de radio. En Suisse, un gros distributeur de livres distribue le jeu et s'occupe de toute la publicité et la représentation commerciale. Métropole : Réseaux sociaux (Facebook et Instagram avec vidéos). De manière générale, le bouche à oreille. Pour l'instant, le prix du jeu au collège est au même prix que pour un particulier.	Le jeu est distribué dans diverses enseignes. Un grand travail de communication est mené pour présenter le jeu dans différents lieux et à travers différents canaux (interventions, réseaux sociaux, radio, télévision, etc.). En ce qui concerne la publicité, nous n'en observons pas sur le jeu, ni sur le site internet.	A
Mentions légales et CGV / CGU / licences accessibles	Obligatoire (4)	Les mentions légales sont indiquées sur le site internet. Ce dernier est en train d'être refait pour améliorer cet aspect.	Le jeu n'est pas concerné par ce critère. Cependant, nous observons que les mentions légales et CGV / CGU ne sont pas indiquées sur le site internet.	Non noté
Mise à disposition des données pour la recherche - anonymisation	Fortement recommandé (2)	Pas de récolte de données pour la recherche à partir du jeu. Il n'y a pas de récolte de donnée sur le site internet sauf via le formulaire de contact. Certaines données sont récoltées sur le site e-commerce, via l'action d'achat (même si non finalisée).	Nous ne voyons pas de possibilité pour mettre à disposition des données pour la recherche dans la mesure où il s'agit d'un jeu physique et non numérique.	Non noté
Adossement à la recherche	Recommandé (1)	Non mais des recherches ont été effectuées à partir d'articles scientifiques sur l'écriture manuscrite et son importance sur le fonctionnement du cerveau.	Pas d'adossement à la recherche. Mais il serait intéressant que ce jeu face l'objet d'une expérience scientifique avec des groupes d'élèves	D

			(sur plusieurs mois) pour mesurer l'impact des jeux de société sur les apprentissages en classe et le comportement de l'élève.	
--	--	--	--	--

Nous félicitons le grand travail de communication mené par Mme Lebouteux ainsi que ses interventions dans différents contextes.

Même si nous n'avons pas besoin du site internet pour employer le jeu, nous préconisons d'héberger le site sur un serveur européen et d'afficher clairement les mentions légales, les CGV et CGU qui sont obligatoires.

Par ailleurs, un retour aux expérimentateurs de manière formelle nous semble important et un lien avec la recherche serait très intéressant.

Synthèse des scores

Score critère pédagogique : C

Score critère technique : B

Score critère éthique : C



PROPOSITIONS

Lors du rendez-vous, vous nous avez partagé les attentes suivantes :

- Expérimenter le jeu dans des classes avec un protocole plus rigoureux.
- Evaluer le jeu pour savoir ce qu'il peut apporter (plus-values pédagogiques, possibilités d'utilisation, etc.).

En tenant compte de l'analyse précédente et des orientations que vous nous avez exposées, et dans l'objectif stratégique d'un adressage à la communauté éducative, nous vous proposons un accompagnement par :

Conseils personnalisés

Analyse du jeu approfondie afin d'évaluer le jeu et ses intérêts pédagogiques. Un rapport sera fourni à la fin de la prestation. Il présentera l'analyse, les compétences développées par niveau, les possibilités d'utilisation (pour les différents niveaux) ainsi que les plus-values pédagogiques.

Co-conception de contenus : prolongements et utilisation

Adaptations de contenus (règles ou modalités d'utilisations) ou prolongements d'activités, possibilités nouvelles d'usages, sans modifications du jeu tel qu'il existe actuellement.

Co-conception de contenus : dans le cadre d'une séquence pédagogique

Création d'une séquence pédagogique utilisable par des enseignants, avec leurs élèves, sur un ou plusieurs niveaux, intégrant le jeu Dé-mots tel qu'il existe actuellement.

Etude thématique.

Etude sur l'acceptabilité du jeu par les enseignants. Méthodologie qualitative avec des entretiens individuels. Recrutement des participants enseignants de manière à réunir 10 enseignants (niveau de classe à définir) en métropole. Passation des entretiens individuels. Questionner les besoins et les usages. Analyse des verbatims et rédaction du rapport.

Présentation des résultats lors d'une visio. Un rapport écrit est fourni à l'issue de la prestation.

NOTICE SCORE

Les scores indiqués dans le présent document sont le résultat des échanges menés lors du Cadre de confiance et de l'observation à date.

A : totale adéquation

B : adéquation de niveau satisfaisant

C : approfondissements nécessaires

D : nécessité d'approfondissements substantiels

E : inadéquation totale ou paramètre non pris en compte par l'entreprise

L'astérisque correspond aux indicateurs évalués comme oui / non.

Sans objet : sans notation

PONDÉRATION DES SCORES

Les critères indiqués comme « obligatoires » détiennent un coefficient de 4, fortement recommandé, un coefficient 2 et recommandé, un coefficient 1.

Un critère « obligatoire » avec un score inférieur à B nécessitera une prise en charge prioritaire.

Réseau Canopé

1, avenue du Futuroscope
Bâtiment @4
Téléport 1 – CS 80158
86961 FUTUROSCOPE Cedex

Établissement public national
à caractère administratif
régé par les articles D 314-70
et suivants du Code de l'éducation

Siret : 180 043 010 014 85
© Réseau Canopé, 2024