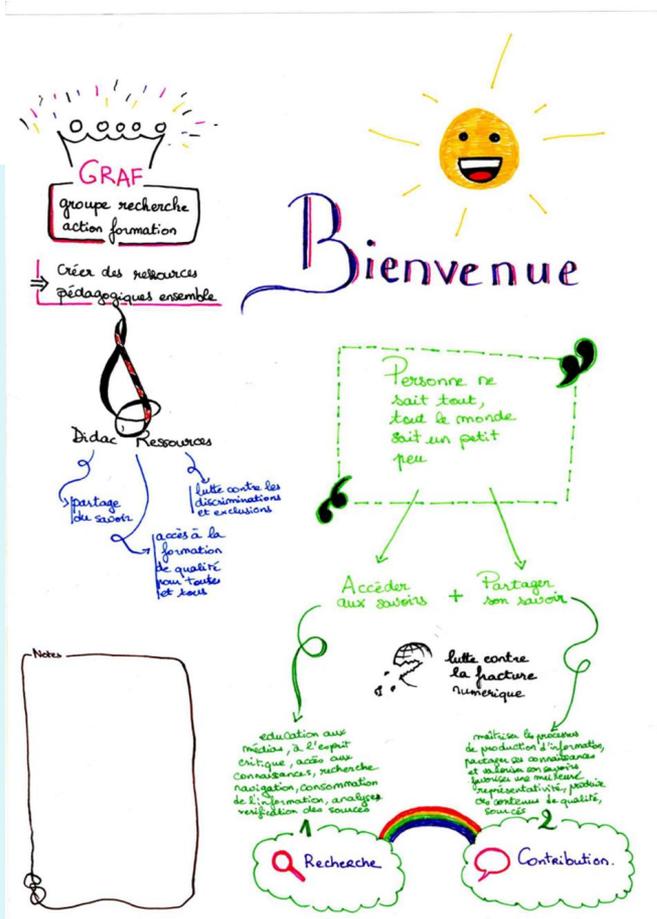


« PERSONNE NE SAIT TOUT, TOUT LE MONDE SAIT UN PETIT PEU » JW

Un jeu Wikipédia pour tous



DIDAC'RESSOURCES/
ECLORE

Objectif

- Lutter contre la fracture numérique
Comment :
- Co-cr er un jeu /Wikip dia
- 2 grands axes :
 - Acc s aux savoirs : ( ducation aux m dias et   l'esprit critique).
 - Contribution : produire des contenus de qualit , sourc s, les partager.

Cadre général

- ❖ Un jeu de piste avec une quête et des missions. Sorte de chasse au trésor.
- ❖ L'univers graphique et la mécanique de jeu générale etc., : déterminés dans un second temps

Pour qui ?

- toutes et tous, quels que soient l'âge avec une attention particulière pour les personnes atteintes de handicaps invisibles, neuroatypismes (troubles de l'apprentissage (dys) et du spectre autistique, haut potentiel...).
- outil d'éducation : utilisable en groupes hétérogènes (scolaire, formation d'adultes, publics éloignés du numérique ...),

Spécificité

- La **création du jeu est participative**, elle mobilise un groupe ouvert, Groupe de Recherche Action Formation (GRAF) composé, entre autres, de professionnels de l'ingénierie pédagogique et du game design, de l'enseignement, de l'éducation aux médias et à l'information, des contributeurs Wikipédia, des jeunes, de personnes neuroatypiques.
- Nous avons proposé à plusieurs reprises à d'autres personnes de participer (rencontres de l'Orme, Wikimania, maintenant, wiki convention)

Qui ? Le GRAF (groupe de recherche action formation)

- **Didac'Ressources, partenaire de WMF,** se construit autour de l'idée que "Le partage du savoir, c'est le partage du pouvoir". Ses actions se construisent autour de 3 axes :

- **Créer** des outils pédagogiques ludiques et innovants
- **Partager** des ressources et des réseaux
- **Former** et accompagner l'accès à la formation pour tou.te.s

- Coordination du projet : Sophiedidacressources et Tonpseude



- *Sophie : autrice, ingénieure pédagogique, Dr, chercheuse associée en sciences de l'éducation, (U.Lille) contributrice régulière WP (ref Paca, co-fond LSPMed,*
- *Léa : responsable associative et consultante, création de dispositifs ludopédagogiques et numériques, accompagnement à la modélisation pour des porteurs de projets, contributrice ponctuelle Wikipédia*
- *Léo : étudiant en psychologie et sciences cognitives, illustrateur, expérience dans l'éducation populaire, passionné de jeux et d'outils pédagogiques*
- *Matteo : jeune passionné de jeu, contributeur Wikipédia*
- *Tawess : intervenante pédagogique auprès de jeunes en difficulté/l'estime de soi, co-fondatrice de « être et devenir »*
- *Stéphanie : formatrice experte des troubles de l'apprentissage / neuroatypisme. Fondatrice de Dans Ma Maison Tu Viendras (DMMTV)*
- *Terry : formatrice expérimentée,*
- *Elias : animateur d'ateliers, étudiant concerné lui-même par les neuroatypismes*
- *Nadège : ingénieure, passionnée d'éducation, porteuse de projets à destination de jeunes des quartiers, spectre autistique*
- *Céline : « ateliers et formation Montessori 3/6 »*
- *Tristan : BPJEPS en cours, autiste Asperger, passionné de sport, il souhaite « aider les personnes à mieux comprendre l'autisme et son image, en la rendant positive ».*

Quand



- 2018-2019 : organisations d'ateliers, Wikipédia sur Marseille, constat des difficultés pour les jeunes de l'association Pas à part (atteints de trouble du spectre de l'autisme), d'accéder à internet et d'utiliser Wikidia et Wikipédia, ils avaient besoin d'étapes intermédiaires.
- Premier trimestre 2019, prise de contacts, partenariats avec des partenaires mobilisables (Diversité Handicap + travail sur la préparation de la journée de la diversité 2019 prévue en novembre 2019 à Marseille, associations Éclaire, Voya'Jeux, [DMMTV](#), ...)
- 19 avril 2019 : première réunion de travail à Marseille avec les personnes motivées.
- 26 avril : petit hackathon aux [rencontres de l'Orme](#) pour la création du jeu pour Wikipédia. (voir aussi lien sur [FB](#))
- Août 2019, poster session à la wikimania de Stockholm
- Septembre 2019 : suite, participation à wiki convention Bruxelles, Hackathon sur le jeu
- Octobre 2019 : réunion avec le groupe,
- 29 nov présentation des résultats aux journées de la diversité et petit jeu avec les personnes présentes.
- Décembre 2019 -2020 : suite du travail

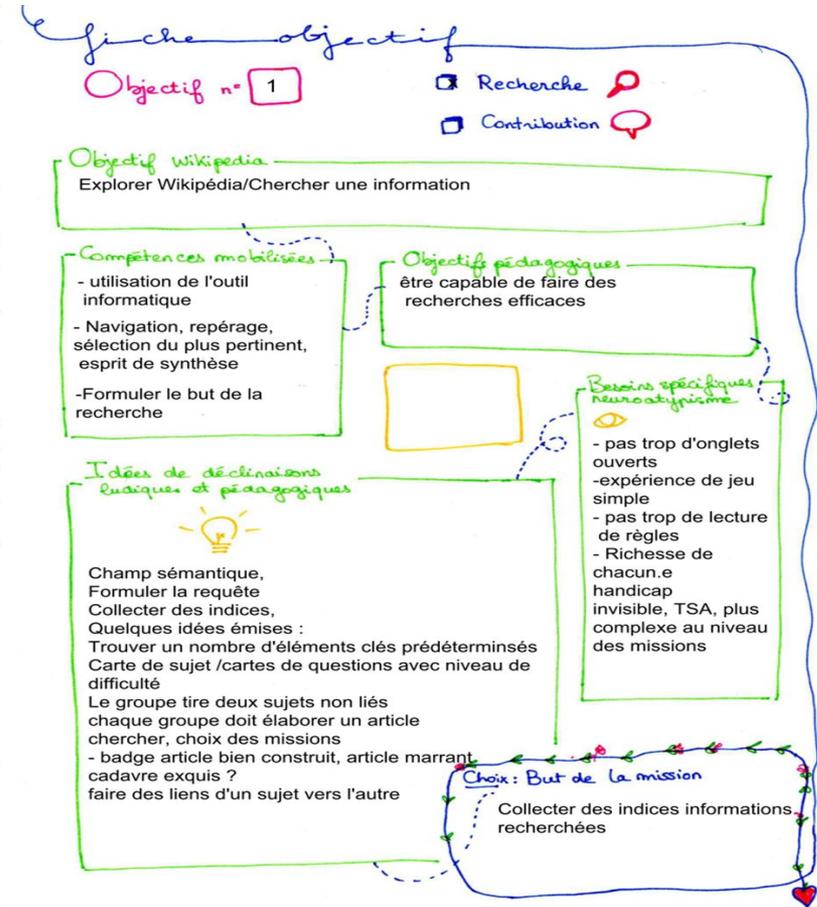
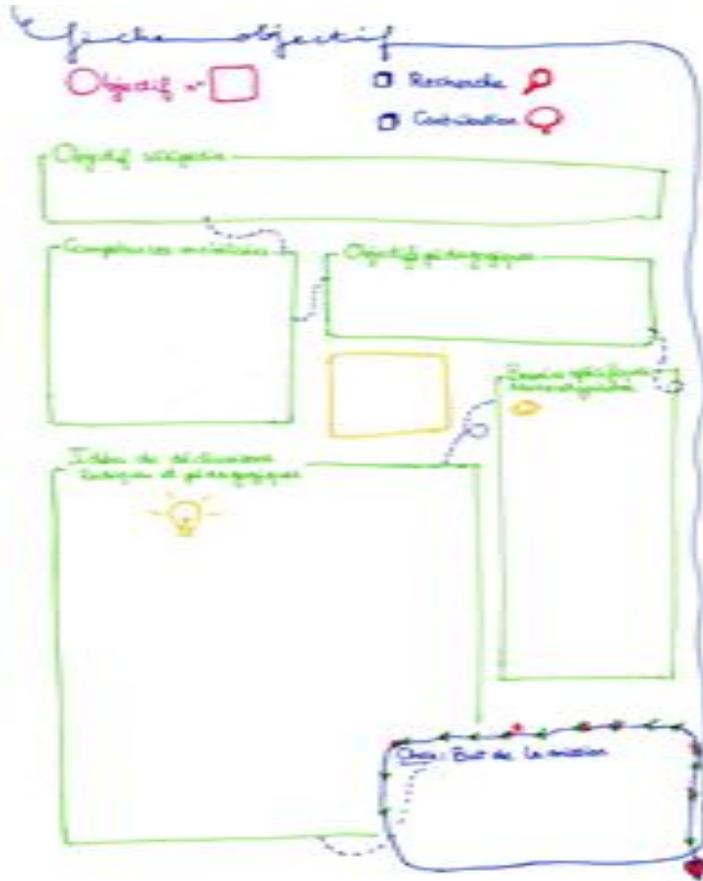
Ce qui est avancé

● Sujet général (cartes de sujets)

● NB : les Challenges permettent de gérer l'hétérogénéité.

- Se repérer dans l'article (sommaire) et lire rapidement l'article (comprendre sa composition)
- Formuler une question précise liée à l'article qui m'intéresse (et dont la réponse n'est pas dans l'article)
- Chercher dans Wikipédia la réponse à ma question
- Observer, Vérifier les sources
 - Challenge : circuler dans l'encyclopédie de lien en lien pour atteindre un article déterminé = trouver la clé
 -
- Créer un compte et comprendre les principes de Wikipédia (choisir son pseudo etc)
 - Challenge : créer sa page utilisateur
 - Challenge : éditer depuis un mobile
- Identifier quel article on peut améliorer grâce à notre recherche
- Chercher des erreurs
- Préparer une liste
- Identifier ce que je veux ajouter dans l'article
- Ajouter un lien bleu
- Chercher une source
- Ajouter une source
- Ajouter des catégories
- Améliorer une phrase
 - Challenge : illustrer un article (WMC),
 - Challenges : identifier un article inexistant, créer la structure de l'article, chercher des sources, créer l'article, demander la relecture de l'article ou la publication

Votre expertise de wikipédien.ne.s



Aujourd'hui

- Réflexion.
 - Production
- 4 groupes

vous êtes dans	quels sont les besoins ?	Quels peuvent être les freins à l'utilisation de WP
une école, (classe de CM1)		
une université		
une association,		
une maison de retraite,		
un institut médico-éducatif		
un hôpital de jour...		

vos propositions

Missions :

- Recherche
- Production

Challenges :

- Recherche
- Production