

PROJET

LOVE U, LOVE MII

MÉTHODOLOGIE DE CONCEPTION DE PARCOURS ÉLÉA

PARCOURS SANTÉ

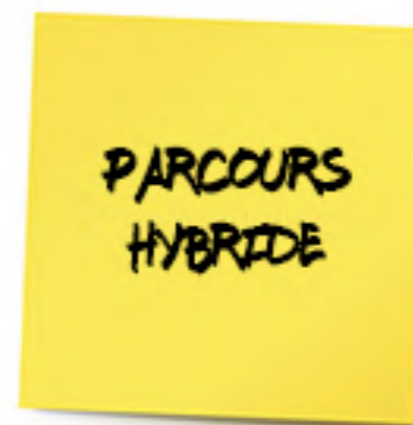
ÉDUCATION À LA SEXUALITÉ

AUTEURS

STÉPHANIE FAVARON, RENAUD TAILLARD, NATHALIE AUBRY

Sommaire

* Une démarche de design pédagogique.	page 3
* Map des process de création	page 4
* Phase d'empathie	page 5
* Phase de recherche	page 6
* Phase d'idéation	page 7
* Phase de prototype	page 8
* Phase de web-working	page 9
* Phase de médiatisation	page 10
* Phase de bêta-test	page 11
* Phase de réalisation	page 12



MAP DES PROCESS DE CRÉATION DES PARCOURS ÉLÉA "LOVE U, LOVE MII"

ADAPTATIONS DES ÉTAPES DU DESIGN THINKING



#1 - PHASE D'EMPATHIE

Elle débute par un recueil des besoins des élèves par niveau de classes. Nous avons réalisé des sondages anonymes sur la base d'un questionnaire ciblant les personnes et lieux de ressources ainsi qu'un recueil de préoccupations sur le sujet.

Afin d'être bien dans *le coeur de cible*, nous avons procédé à un traitement statistique des informations collectées pour éditer des nuages de fréquence de mots par niveau de classe de la sixième à la troisième.



https://padlet.com/renaud_taillard/tidby0sy7lqh



The image shows a digital Padlet board with a white background and a grid of notes. The top note is a word cloud for the word "amour" (love). Below it is a table of survey results for a 3rd grade class. The bottom note is another word cloud for "bebe" (baby). To the right, there are handwritten notes on lined paper, including a list of 43 responses and a list of topics related to sexual education.

amour assument-elles attac
coeur devenir embrassent **enfant** enf
nes fois filles fois garçons leve lors mam
il peut-il **peut-on** peuvent-elles pre
servatifs prix rapports **regles** respirer r
s sens sexuels signe steriles tres ventre vois voix zizi

1 classe de 3ème / 27.
Infos? Personne HHHHHH 11
vers internet HHHH 7
seurs 11 2
mère 11 2
moi 1 1
parents HHH 6
copains HHH 4
mots 11 2
En parlez-vous à vos parents?
oui HHH 6 des fois 1 1
non HHHHHHHHHH 20

bebe apparaître (1) attraper (1) bandent (1) (2) bebes (1)
(1) demande (2) dure (1) eduque (1) eme (1)
ant (2) envie (1) erection (1) exactement (1) faut (1) fellation (1)
garçons (3) homosexuelle (1) **mal** (5)
royen (1) mst (1) nuages (1) petit (1) possible (1) pouvons (1)
es (1) questions (1) rapport (2) regles (2)
re (1) sait (1) savoir (2) seul (1) sexuel (2)
t (2) sortent (1) temps (1) tomber (1) trous (1)

43 réponses
la contraception → Pilule
↳ Préservatif
Puberté et vie sexuelle
Différences (physiques - sexualité)
Pulsions sexuelles
Désir
Pornographie
IST / SIDA

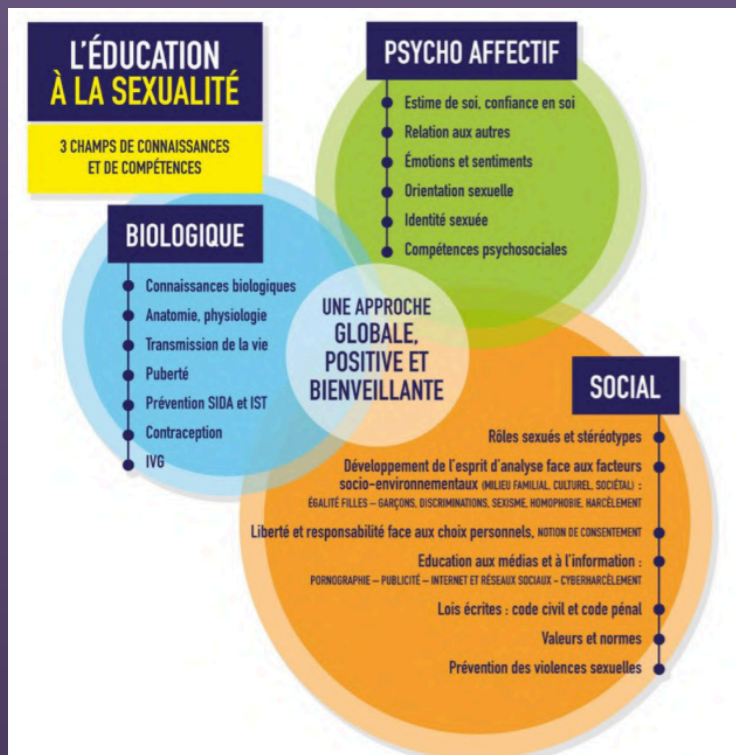
- rôle des responsabilités
- fidélité
- masturbation
- test de grossesse
- virginité
- mariage
- Perfor
- religion

#2 - PHASE DE RECHERCHE

https://padlet.com/renaud_taillard/tidby0sy7lqh

Cette phase consiste à regrouper l'ensemble des ressources théoriques et didactiques ainsi que les documents multimédias pouvant répondre aux besoins exprimés par les élèves.

Un fois les ressources réunies, elles sont publiées sur un padlet dédié afin de favoriser le travail et les échanges à distance entre les concepteurs du parcours (enseignants de SVT, infirmière scolaire et coordonnateur du dispositif ULIS).



CHAB L@b Pontoise +1 ● 4 jours
Présentation Love U, Love Mii, Épisode 1
Parcours hybride EVAS, plate-forme ELEA, collège Chabanne, Pontoise (95)

Visuel 0 du parcours
Gif post-it

MAP origines du projet
Synthèse de la phase de brainstorming initial

Nuage de mots
Brainstorming janvier 2018

Éléments de scénarisation
Organisation des missions de l'épisode 1 & gamification

Love U Love Mii - épisode 1 - 30 minutes

Mission 1 : QCM → créer un jeu (avec les trames) capture
Mission 2 : jeu de rôle (pêche) le mariage
Mission 3 : situation « fait le mariage »
Mission 4 : chef d'information de la capture
Mission 5 : classement d'informations de la capture
Mission 6 : travail physique de le mariage
Mission 7 : rôle de pêche le mariage
Mission 8 : rôle à jouer → rôle à jouer, à donner sans être le mariage
L'avis final : rôle à jouer → conseil

Essentiel

Principes partagés

- Promouvoir l'égalité ;
- Respecter les principes de laïcité et de neutralité ;
- Se référer aux lois en vigueur et aux valeurs humanistes ;
- S'inscrire dans la sphère publique, permettre aux élèves de poser les limites entre leur intimité, qui relève de l'espace privé et ce qui peut être dit, vu, entendu et exercé de la sexualité dans l'espace public. Il ne s'agit pas, pour les jeunes comme pour les adultes, de parler de leur intimité, ni d'être dans la transparence ;
- Partir des préoccupations et des interrogations des jeunes et favoriser les échanges entre eux.

GUIDE ACTIVITÉ
THÉMATIQUES

Module 1 - Les trois champs de la sexualité (collège et lycée)

Objectif de la séance
Faire émerger les représentations de jeunes sur la sexualité.
Les amener à identifier les champs de la sexualité et les développer avec eux.

À l'issue de ce module
Les élèves devraient avoir compris que la sexualité humaine ne se résume pas à la seule genitalité et peut englober ses dimensions biologique, psychologique et sociale, et ainsi englober d'identifier et de reconnaître ces trois dimensions.
Il est important de développer leur participation avec eux le champ social, notamment par rapport aux médias et aux liens sociaux avec les autres, ces liens particuliers peuvent être représentés à l'aide des rôles et des personnages de ces médias.
Les élèves devront reconnaître que la notion de consentement concerne la sexualité pour être influencée par le groupe social d'appartenance.

Activations proposées

- Brainstorming initial à partir du jeu "Démocratie"
- Brainstorming individuel

Développer aux élèves d'autres compétences à groupe ouvert et individuel.
L'axe principal de ce module est de regarder en groupe de jeunes ou avec élèves pour intégrer leurs idées pour rédiger un document de travail par chapitre d'élève.
À partir de l'analyse de leurs idées, il est possible d'identifier les champs de la sexualité et de les développer par thème en fonction des différents domaines possibles : biologique, psychologique, social.

Modules_d_activites_complet_guideEAS_janv2017...
Document PDF
padlet drive

Enjeux de l'éducation à la sexualité
Vie affective

L'ÉDUCATION À LA SEXUALITÉ
SOMMETS DE CONNAISSANCES ET DE COMPÉTENCES

- BIOLOGIQUE**
 - Connaissances biologiques
 - Anatomie, physiologie
 - Transmission de la vie
 - Puberté
 - Prévention SIDA et IST
 - Contraception
 - IVG
- PSYCHO AFFECTIF**
 - Estime de soi, confiance en soi
 - Relation aux autres
 - Émotions et sentiments
 - Orientation sexuelle
 - Identité sexuée
 - Compétences psychosociales
- SOCIAL**
 - Rôles sexués et stéréotypes
 - Développement de l'esprit d'analyse face aux facteurs socio-environnementaux (MILIEU FAMILIAL, CULTUREL, SOCIÉTAL) : ÉGALITÉ FILLES - GARÇONS, DISCRIMINATIONS, SEXISME, HOMOPHOBIE, HARCÈLEMENT
 - Liberté et responsabilité face aux choix personnels, NOTION DE CONSENTEMENT
 - Éducation aux médias et à l'information : PORNOGRAPHIE - PUBLICITÉ - INTERNET ET RÉSEAUX SOCIAUX - CYBERHARCÈLEMENT
 - Lois écrites : code civil et code pénal
 - Valeurs et normes
 - Prévention des violences sexuelles
- UNE APPROCHE GLOBALE, POSITIVE ET BIENVEILLANTE**

Puberté
Les signes de puberté EN DISTANCIEL (vidéo)
Recherche de supports pour le débat...

<https://www.youtube.com/watch?v=8dFPmhSJEWE>
<https://www.youtube.com/watch?v=2y-gne5bBNY>
<https://www.youtube.com/watch?v=ltX8bhxJl-g>
<https://www.youtube.com/watch?v=6Lm0lwf-Qti>
<https://www.youtube.com/watch?v=taM8SF3yUgY>
<http://www.matilda.education/app/course/view.php?id=88>

#3 - PHASE D'IDÉATION

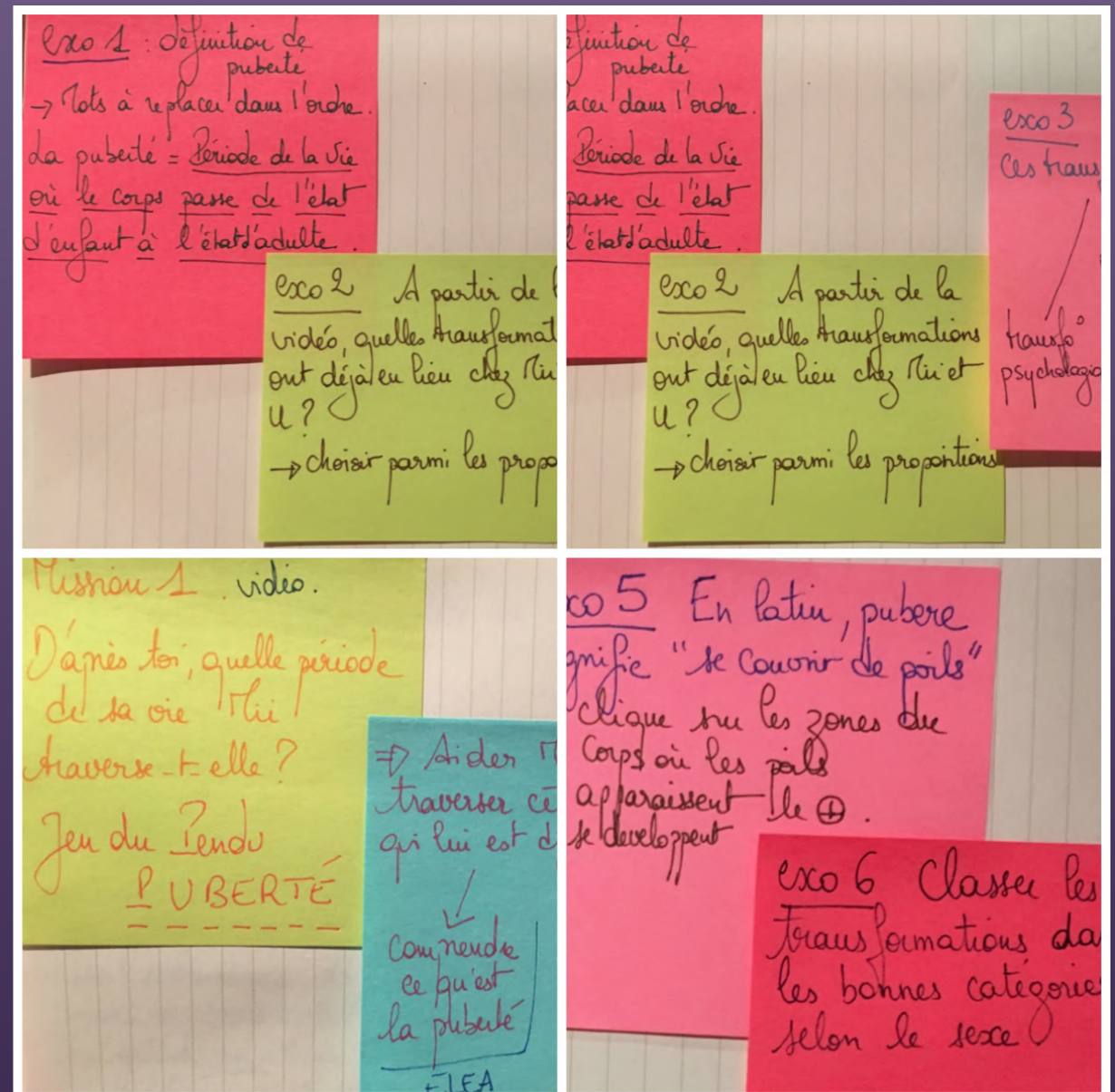
https://padlet.com/renaud_taillard/tidby0sy7lqh

La phase d'idéation concerne la scénarisation globale de l'épisode du parcours.

Pour stimuler la créativité des concepteurs, cette phase fait recours au brainstorming sur post-it afin de produire un maximum d'idées et de pistes de scénari (phase divergente du brainstorming).

Ensuite les idées sont triées, sélectionnées et choisies pour constituer une banque d'idées pour le futur story-board (phase de convergence).

Le brainstorming s'appuie sur les différentes thématiques issues de la phase d'empathie.

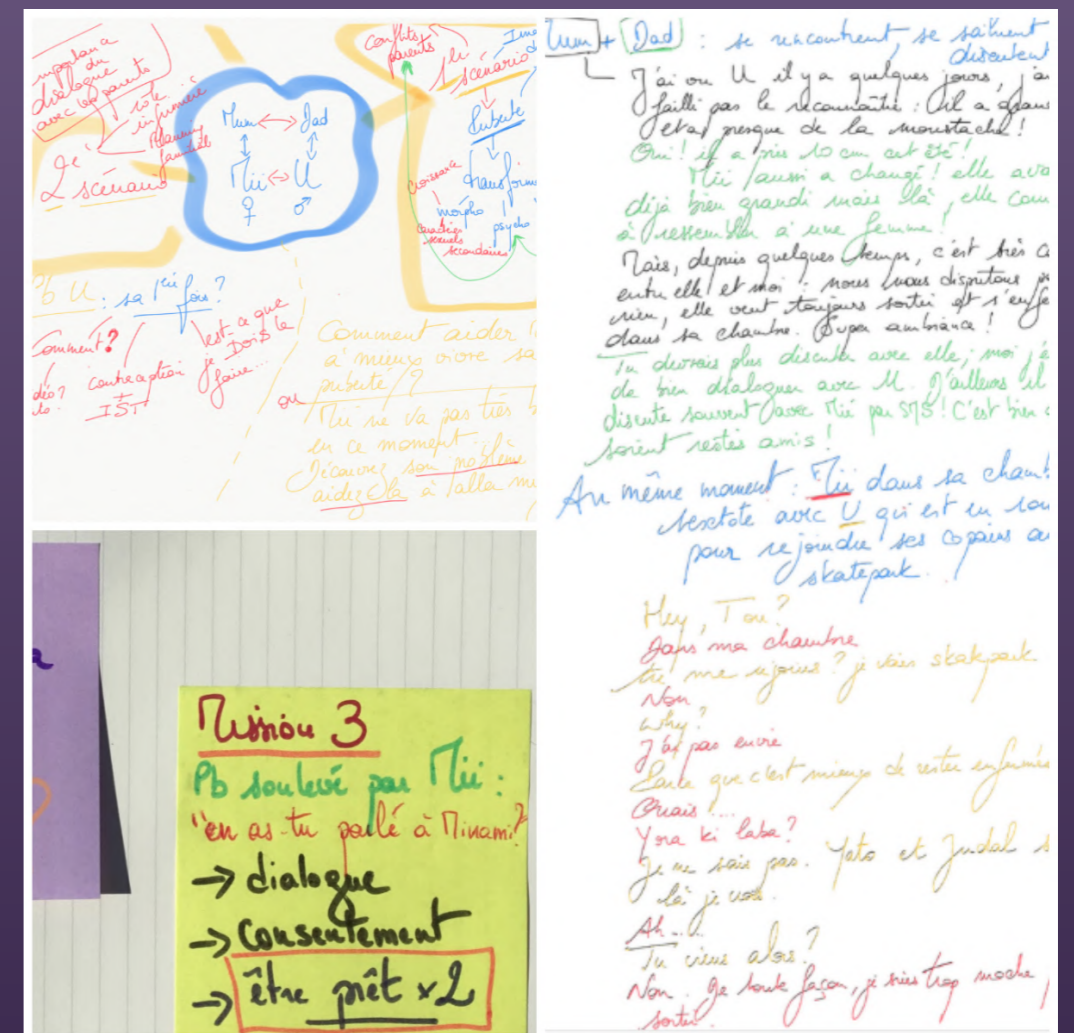
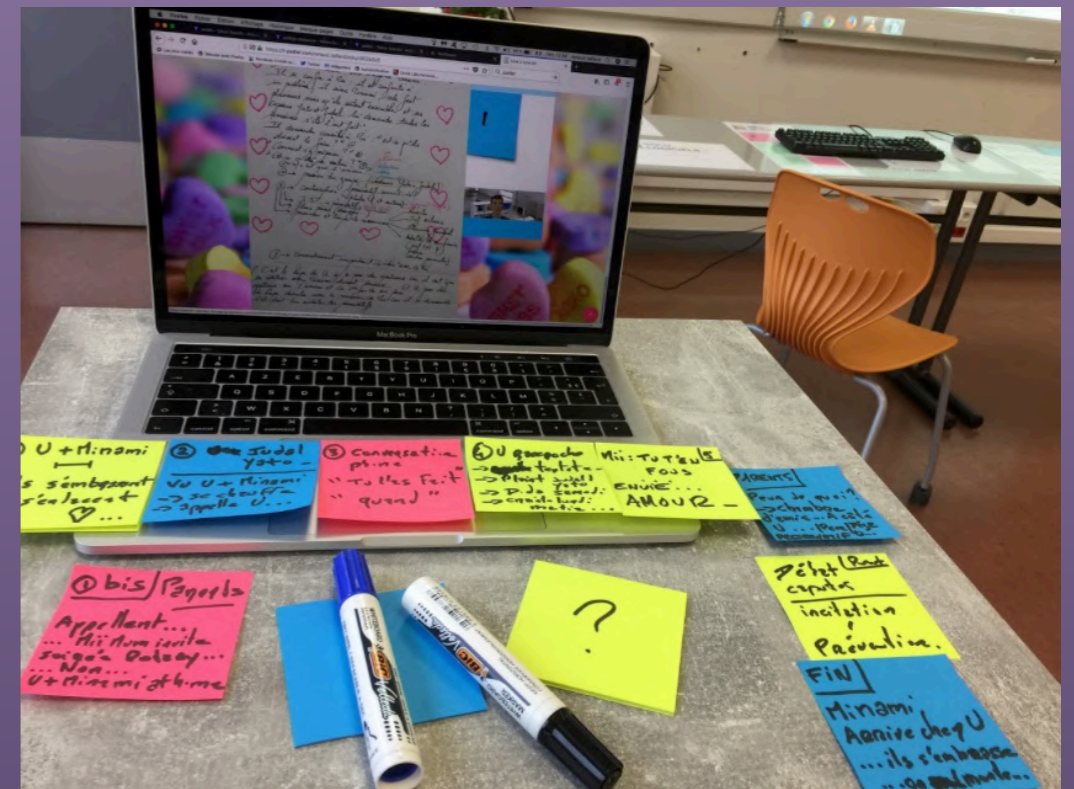


#4 - PHASE DE PROTOTYPAGE

Elle consiste à déterminer la scénarisation globale de l'épisode en ayant recours à la construction rapide de plusieurs prototypes de storyboard.

Cette scénarisation comporte trois axes distincts :

- la scénarisation des capsules éditoriales présentant les avatars de Mii et U et des protagonistes : écriture des échanges, création de visuels, scénario et pistes d'exploitations pédagogiques).
- la décomposition de l'épisode en missions correspond à l'attribution des badges : ces missions sont organisées selon une progression pédagogique qui prend en compte les priorités définies par le cœur de cible (cf. phase d'empathie) au regard des connaissances et compétences du socle commun.
- la planification des activités à réaliser par l'élève.



https://padlet.com/renaud_taillard/tidby0sy7lqh

#5 - VISUAL THINKING & WEB WORKING

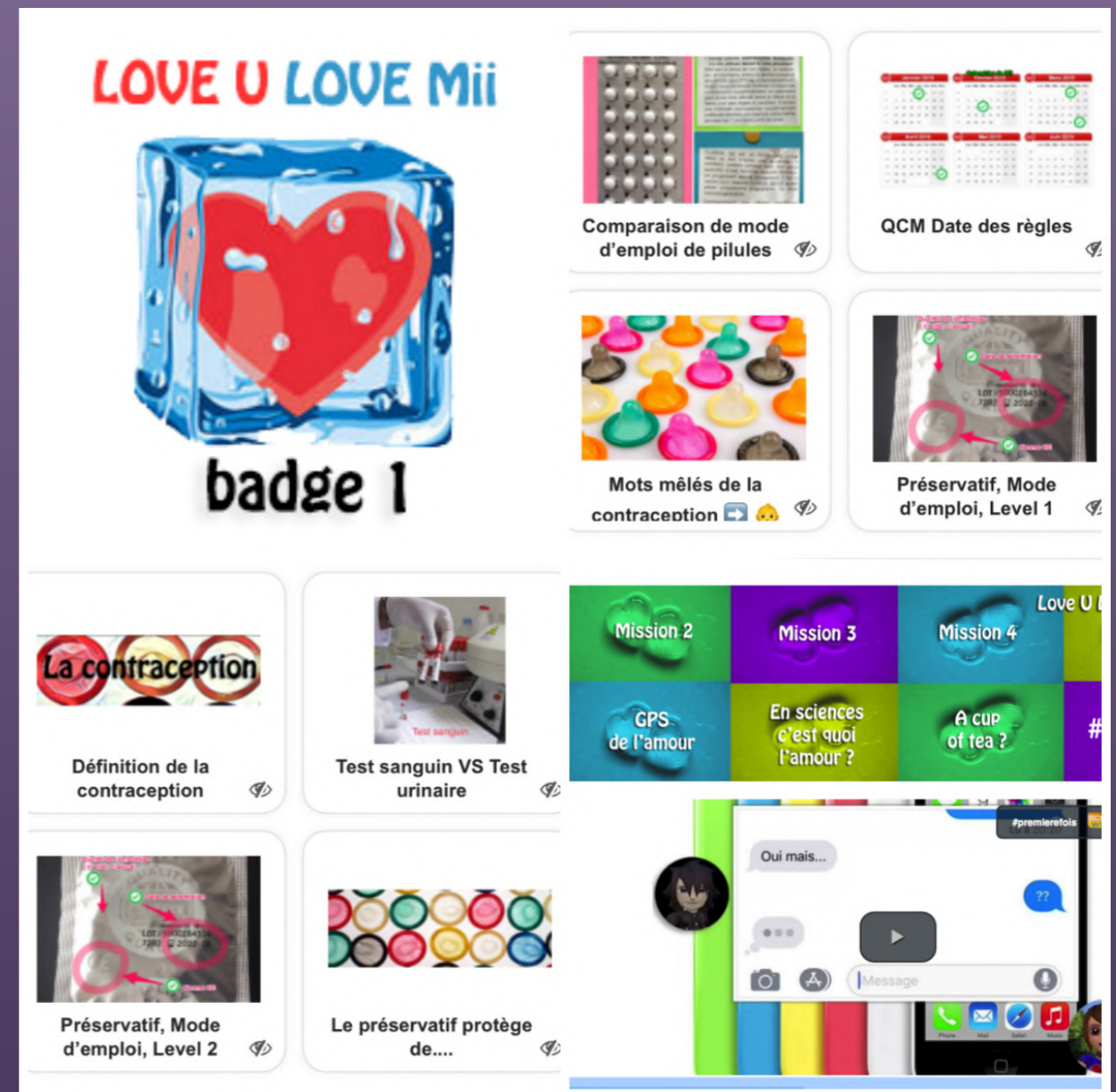
La phase de web working consiste à créer les ressources visuelles qui illustreront le parcours (images des missions, barres de progression, illustrations des exercices...).

C'est également dans cette phase que les différents exercices et activités sont développés à l'aide de multiples plateformes externe à ELEA (powtoon, Learning apps, Eduppuzzle, Genially...).

Chacun d'eux est ensuite exportés en codes iframe pour pouvoir être intégrés aux exercices déjà existants sur la plateforme ELEA.

Chaque épisode démarre par une capsule qui répond à la logique du feuilleton.

Elle est ensuite complétée par d'autres documents multimédias qui vont servir de point d'appui pour aborder l'ensemble des compétences visées.



https://padlet.com/renaud_taillard/tidby0sy7lqh

#6 - PHASE DE MÉDIATISATION

Cette étape consiste à rendre le parcours attractif en y intégrant des ressources audiovisuelles et/ou multimédia.

Cette détermine également en grande partie la fluidité du parcours.

Cette étape, plus technique, est consacrée à la mise en place concrète des éléments du parcours : blocs, activités, ressources etc...

Elle regroupe également la rédaction des différents niveaux de consignes et des feed-back.

Chaque épisode se termine par une phase asynchrone individuels de rédaction de conseils ou d'avis par les élèves à destination des avatars.

Ces contributions servent de points de départ au présentiel en classe.



https://padlet.com/renaud_taillard/tidby0sy7lqh



The screenshot shows a mobile interface for a Padlet board. At the top, the URL 'pontoise.elea.ac-versailles.fr' is visible. The board features a section titled 'TO DO OR NOT TO DO...' with a sub-section 'Préparation présentiel 2'. Below this, there is a grid of mission cards: Mission 1 (QCM avatars), Mission 2 (GPS de l'amour), Mission 3 (En sciences c'est quoi l'amour?), Mission 4 (A cup of tea?), Mission 5 (#premierefois), and Mission 6 (To do or not to do?). A large graphic below the grid shows two avatars, a girl with purple hair and a boy with black hair, with the text 'TO DO... or not ...to do?'. Below the graphic, there is a text prompt: 'En quelques phrases, envoie tes conseils à U pour l'aider dans ce moment important (que doit-il faire avec Minami et comment réagir face à la pression du groupe, comment le rassurer ?)'. The interface includes buttons for '+ Ajouter une activité ou une ressource' and '+ Ajouter des sections'.

#7 - PHASE DE BÉTA-TEST

Elle permet de vérifier le fonctionnement et l'aboutissement du parcours. Lors de cette phase sont paramétrés les accès restreints aux activités et programmés l'attribution finale des badges.

Une fois cette étape achevée, le parcours est testé dans son intégralité par un enseignant non concepteur, l'infirmière scolaire, un élève et un parent d'élève.

L'ensemble des remarques et observations collectées sur les bugs ou autres difficultés de réalisation sont alors prises en compte pour améliorer la fluidité du parcours.



https://padlet.com/renaud_taillard/tidby0sy7lqh



21:32 Lun. 15 avr. 75 %

pontoise.elea.ac-versailles.fr

ÉLÉA Numérique

Mon espace > Love U Love Mii 2

QUITTER LE MODE ÉDITION

LOVE U LOVE MII - ÉPISODE 2 - AMOUR ETC... Modifier

Parcours Éducation à la Vie Affective et Sexuelle, collège Jean-Claude Chabanne, Pontoise.

Deux adolescents, un garçon, U, une fille, Mii, rentrent dans l'adolescence.

Lors de l'épisode 1, tu les as aidés à résoudre les missions qui leur ont permis de comprendre les changements liés à la puberté.

Ta seconde mission sera d'aider nos deux avatars à comprendre les sentiments qui les habitent et les guider vers des comportements responsables dans le domaine de la sexualité: respect de l'autre, découverte des sentiments...

Love U, Love Mii :-)

Bonne aventure !



+ Ajouter une activité ou une ressource

#8 - PHASE DE RÉALISATION

Cette étape finale peut être réalisée à domicile, au CDI ou en salle informatique. Elle est en relation avec les programmes de SVT et dans le cadre de l'éducation à la sexualité.

Elle s'achève avec un présentiel en demi-groupe ou classe entière, planifié avec l'infirmière scolaire.

L'ensemble des parcours de l'épisode 1 à 3 (puberté, amour etc... et safe you, safe me) sont exploitables de la classe de 6ème à la 3ème et constituent l'un des piliers du parcours éducatif de santé.



https://padlet.com/renaud_taillard/tidby0sy7lqh



