

# « A la découverte des (QR-) Codes secrets du CDI » :

## Jeu de piste interactif avec tablettes (ou smartphones) à partir de QR Code

Séance construite à partir d'une idée, proposée par une Professeur Documentaliste de l'Académie de Versailles. Son projet s'intitule « Jeu de piste : découvrir le CDI à travers un voyage par QR code » :

<https://documentation.ac-versailles.fr/spip.php?article356>

J'ai « revisité » la séance et ajouté quelques modifications dans la conception et les règles du jeu.

### Public ciblé :

- les **classes de 6<sup>e</sup>** pour la visite du CDI en début d'année mais aussi pour **tout nouvel élève** qui arrive au cours de l'année dans l'établissement et qui peut ainsi découvrir le CDI de manière autonome et active.
- Peut aussi être proposé à des élèves de **6<sup>e</sup> Segpa ou Ulis** mais avec moins de points à observer (sélectionner les QR code principaux) sinon, le parcours est trop long.
- Séance faite par **½ classe, avec 10 ou 12 élèves mis en binômes.**

### Objectifs :

- **Actualiser** la traditionnelle visite du CDI en la rendant plus **vivante** et **attractive** pour tout le monde !
- Rendre les élèves **acteurs** et **autonomes** et non plus « spectateurs » pour s'approprier les lieux et les outils du CDI.
- Augmenter la **motivation, l'intérêt** et le **plaisir** de chercher des élèves (mais aussi du Prof-Doc !) par le biais des nouvelles technologies alliées au jeu créé.

### Compétences visées :

- Se repérer de manière **autonome** dans les différents espaces du CDI
- **Identifier** les **ressources**, découvrir leur classement (première approche) et leurs caractéristiques.
- Découvrir les **règles et le fonctionnement** du CDI
- **Agir en équipe** et **s'entraider** lors du jeu de piste (pour trouver les QR code cachés, pour manipuler la tablette, pour lire les affiches derrière les QR code, pour répondre à la petite énigme en fin d'affiche...)
- **Manipuler une tablette** et les gestes basiques pour se servir de l'outil et d'une application de lecture de QR code.

### Ressources nécessaires :

- **5-6 tablettes.** 1 par binôme (ou smartphone mais écran un peu petit parfois pour lire les affiches derrière les QR code...)
- **Une appli de lecture de QR code installée** : soit « QR Droid » pour les tablettes sous Android, soit l'appli « Barcode » sur les tablettes SGOOL (ou QR Reader) du Conseil départemental, soit l'appareil photo des tablettes IPAD ou smartphones Apple.

- **1 feuille de route** créée pour permettre aux élèves de chaque binôme, de se repérer dans le CDI à partir d'un **plan du CDI** (comme les « cartes aux trésors ») et de noter les réponses aux énigmes qui jalonnent le parcours, dans un **tableau**.
  - Cette feuille de route se veut **pratique** et **réutilisable** pour chaque séance et sur plusieurs années !
 

De ce fait, je l'ai plastifiée pour la renforcer et j'ai ajouté dessus du papier Velleda<sup>®</sup> pour écrire les réponses au feutre de la même marque.

Ça change et les élèves aiment beaucoup ! Et grande économie de papier !
  - De plus afin de faciliter la recherche des QR code dispersés et parfois cachés dans le CDI, j'ai ajouté sur le plan de la feuille de route, des **gommettes de couleurs différentes** avec les **numéros** des QR Code à trouver (19 en tout) dans le CDI, et cela avant de plastifier la feuille.
- **19 QR code** enfin (ou le nombre que l'on souhaite et qui correspond au nombre de points sur lesquels on veut attirer l'attention des élèves dans le CDI !), imprimés, numérotés, plastifiés et collés avec de la patafix<sup>®</sup> près des meubles ou objets stratégiques à scanner.

### Création du jeu de piste :

1. **Réfléchir aux points stratégiques** du jeu de piste (bureau, porte d'entrée, coin des fictions, Kiosque Onisep, ordinateurs, etc), aux **infos** que vous voulez indiquer et éventuellement à la petite **question d'observation**.
2. **Créer les images** où seront mentionnées les infos que vous souhaitez donner aux élèves.  
Personnellement, j'ai créé **2 « blocs » de textes assez courts** :
  - 1 premier **bloc d'infos** sur le point à observer
  - 1 deuxième **bloc d'observation** avec une **consigne** donnée et une **petite énigme** à résoudre en observant.
  - Vous pouvez réaliser ces affiches sur le logiciel gratuit et en ligne, **Piktochart** : <https://piktochart.com/> . Des tutos existent en ligne, en format pdf : [http://cdi.ac-dijon.fr/IMG/pdf/tutoriel\\_piktochart.pdf](http://cdi.ac-dijon.fr/IMG/pdf/tutoriel_piktochart.pdf) ou sur Youtube pour se l'approprier en quelques minutes. Simple d'utilisation après création d'un compte !
  - Les affiches réalisées sont très visuelles et s'enregistrent sur votre PC sous le format d'image, **.png**.
3. Il faut maintenant **transformer ces images en QR code**. Pour cela, il vous faut obtenir un **lien URL** de ces images afin de coller ce lien sur un site créateur de QR code.  
J'ai utilisé le **site gratuit et très simple, hébergeur d'images : Zupimages.net** : <https://www.zupimages.net/>  
En quelques clics, vous allez rechercher vos images d'affiches via votre PC, et en quelques secondes, vous obtenez 4 liens URL par image ! Il faut alors récupérer et copier **le 2<sup>e</sup> lien** sans pub du site (le premier qui est « conseillé » porte des pubs pour ce site) !
4. Vous ouvrez alors, sur un nouvel onglet d'Internet, le site « Unitag » : <https://www.unitag.io/fr/qrcode> qui permet de **générer des QR code et même de les customiser** (avec des logos, des couleurs différentes et même de les inscrire dans une forme de smartphone vertical ou horizontal quand on enregistre !) et sur la colonne de gauche, vous collez le lien de l'image, obtenu sur Zupimages.net.. Et hop ! vous avez très vite, votre QR code !

5. **Imprimez-le, ajoutez un numéro pour aider la recherche, plastifiez-le** (attention alors à le fixer sur une zone où la lumière des plafonds du CDI ne fait pas de reflets et gêne pour le scan !) et fixez-le dans un des coins du CDI ! Recommencer l'opération autant de fois que de QR Code à faire...  
Le jeu est prêt !

### Déroulement du jeu :

- **Préparer quelques tables en îlots avec le matériel** : 1 tablette + 1 feuille de route (+ un feutre et un petit chiffon) pour chaque binôme.
- Les élèves une fois répartis en binôme et assis aux tables, **décrire le jeu, les objectifs et fixer les règles** :
  - **On explique le fonctionnement de la tablette et de l'appli** pour scanner les QR code. On fait un exemple sur un QR code fixé quelque part et on explique la lecture de l'affiche observée !
  - **On peut indiquer quelques indications et précautions** : quand les élèves ont scanné un QR code, ils s'assoient quelque part non loin (même par terre) pour éviter les chutes de tablette, et ils prennent le temps de bien lire l'affiche avec les 2 blocs (infos et observation). Ils réfléchissent ensemble à l'énigme, notent la réponse sur la feuille de route et passent à un autre QR Code.
  - **Important** : Pas obligé de démarrer au QR code n°1 (là, je me distingue de la collègue de l'Ac. De Versailles), au contraire, pour éviter plusieurs binômes au même endroit, on peut répartir les élèves dans tout le CDI, le but étant de scanner un max de QR code !
  - **On parle du chronométrage du temps** : Respecter le temps indiqué (soit 30 mn environ) par le « Maître du temps » (vous ! ^^). Le jeu s'arrête 20-25 mn avant la fin de l'heure : les tablettes sont rendues et les élèves assis aux tables pour faire le point ensemble sur ce qu'ils ont découvert les uns les autres. On leur pose des questions sur leurs découvertes des « secrets » à travers les Qr Code et ainsi on refait le point pour vérifier leurs découvertes et connaissances acquises !
  - A la fin, je leur offre un marque-page qui récapitule les « codes secrets » du CDI (classement des fictions et des documentaires, horaires du CDI, lien internet d'Esidoc, QR code d'accès direct à Esidoc, codes couleur des fictions et des documentaires...)

### Bilan :

- Des élèves **ravis, actifs, autonomes, calmes et concentrés** (!!!) qui ont trouvé pour certains, la visite « trop stylée » !
- Au vu de leurs retours et réponses, j'ai pu voir qu'ils avaient joué le jeu **en lisant vraiment les affiches jusqu'au bout**, curieux de trouver l'énigme et d'y répondre.
- Selon les groupes et les classes, certains étaient assez rapides et ont même réussi en 30 mn à répondre aux 19<sup>e</sup> énigmes... D'autres, ont mis plus de temps et ont fait les ¾ du jeu... Les plus lents, la moitié. Ce qui compte, c'est le retour à la fin sur les découvertes de chacun et la discussion lancée dessus et la mise en commun des réponses ! Chacun a envie d'indiquer une découverte !

- La création de ce jeu demande un peu de temps, surtout pour créer les affiches mais on peut gagner du temps par cette **astuce** : créer une première affiche sur Picktochart ou autre logiciel d'infographie et la **dupliquer** dans sa structure et ses codes couleurs pour les suivantes ! Ne modifier que les titres/infos/consigne d'observation et question pour l'énigme ! De garder la même structure visuelle et les couleurs, aide les élèves à se repérer rapidement dans les images. Et puis tout est prêt pour l'an prochain et d'avance, je suis remotivée pour cette visite interactive du CDI ! ^^

## Quelques photos du jeu de piste :

Un des QR code créé (non numéroté encore)

Les tables préparées avec le matériel :

et son affiche reliée derrière :



La feuille de route recto-verso avec le plan numéroté et le tableau de réponses :



