AN#2 France





# Le memory des émotions

## Matériel

À l'école	À la maison
<ul> <li>Les cartes du jeu à retrouver en PDF à la fin de la description</li> <li>Ordinateur</li> <li>Connexion internet</li> <li>Projecteur</li> <li>Imprimante (en couleur si possible)</li> <li>Ciseaux</li> </ul>	<ul> <li>Smartphone/Tablette/Appareil photo numérique</li> <li>Connexion internet</li> </ul>

# Logiciels / Apps:

Camera du smarpthone	Learning apps
<b>Objectif</b> : Prendre des photos	<b>Objectif:</b> Créer votre jeu du memory.
<b>Média:</b> Smartphone; Tablette; Appareil photo numérique	Média: Ordinateur ou tablette (peut fonctionner avec un smartphone mais l'app n'est pas responsive.)
Alternatives Appareil photo analogique, polaroid	Lien: https://learningapps.org/
	Alternatives Interacty

## Résumé

Commencez par regarder le tutoriel vidéo ici :

https://tube.tchncs.de/w/f568YZTmHmLytmTgaRQydX

Dans un contexte social, il est important de savoir reconnaître ses émotions (les siennes et celles de ses camarades) pour communiquer. Cet atelier aide les enfants à reconnaître les émotions en utilisant un emblème de la culture numérique : les smileys.

Dans la première partie, les enfants découvrent les émotions et les miment. Ils jouent à un memory où ils doivent associer des smileys et des visages.

Dans un second temps, les enfants utilisent Learning Apps pour créer à l'école leur propre memory avec des photos prises à la maison avec leur famille. Ce jeu sera ensuite joué à l'école avec tous les élèves afin qu'ils apprennent à connaître les membres de la famille de leurs camarades d'une manière amusante.

# Pas à pas

## Étape 1

---À l'école L'éducateur.ice imprime et découpe les cartes.

Il commence l'activité en montrant les smileys aux élèves et leur demande s'ils connaissent l'émotion que le smiley représente. S'ils ne la connaissent pas, il donne le nom de l'émotion. Il demande ensuite aux enfants de mimer cette émotion : exemple : montre-moi ce que tu fais quand tu es triste.

Une fois que les élèves ont parcouru toutes les cartes smiley, il est temps de jouer au memory. Le jeu peut être joué avec les cartes que l'enseignant a imprimées ou en ligne avec ce lien :

https://learningapps.org/watch?v=p4mg3nmfa22

C'est un memory classique. Il commence avec la carte face à la table. Chaque enfant essaie de retourner deux cartes et s'il elles correspondent (un smiley et la photo correspondante), il peut garder les cartes. À la fin, l'enfant qui a le plus de cartes a gagné.



Avec de très jeunes enfants, l'enseignant peut jouer à un autre jeu. Il étale les cartes smiley sur la table et donne à chaque enfant une carte photo. Ils doivent ensuite placer la carte photo sur la bonne carte smiley.

Astuce : le memory n'as pas besoin d'être joué avec toutes les cartes pour le rendre encore plus simple.

#### En cas d'enseignement distanciel

Le professeur envoie aux parents le lien du memory auquel ils sont invités à jouer chez eux avec leurs enfants :

https://learningapps.org/watch?v=p4mg3nmfa22

## Étape 2

À la maison L'enseignant donne une carte d'émotion à chaque enfant. À la maison, ils doivent prendre une photo de chaque membre de la famille (y compris eux-mêmes) en train de mimer l'émotion de la carte.

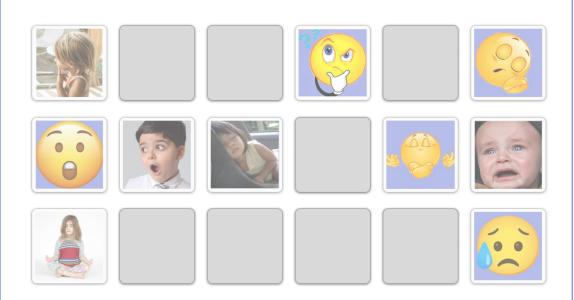
Les parents envoient ensuite les photos prises par leur enfant à l'enseignant. Si l'enseignant utilise un réseau social pour communiquer avec les parents, il peut l'utiliser pour partager les photos.

Si vous souhaitez en savoir plus sur les applications que vous pouvez utiliser pour communiquer avec les parents, reportez-vous au module d'autoformation en ligne 5 disponible sur le site Web du projet Keep in Touch

#### Étape 3

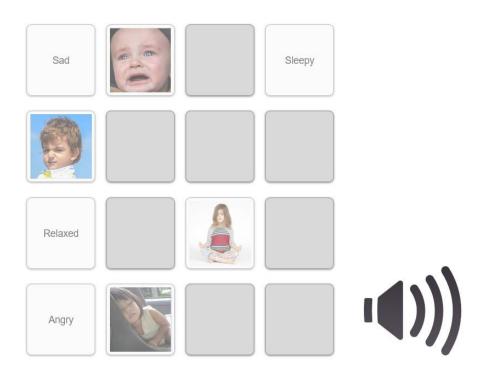
---À l'école Le professeur crée un jeu de mémory avec les smileys et images reçues. Il peut imprimer les images ou créer le jeu sur Learning Apps: <a href="https://learningapps.org/">https://learningapps.org/</a>.

Pour apprendre à utiliser Learning Apps, vous pouvez vous référer au module d'autoformation en ligne n5 du projet Keep in Touch <a href="https://www.keepintouch-project.eu/wp-content/uploads/2022/11/KIT-Module5-learningapps-FR.pdf">https://www.keepintouch-project.eu/wp-content/uploads/2022/11/KIT-Module5-learningapps-FR.pdf</a>



Astuce : Avec Learning Apps, vous pouvez également créer un jeu de mémoire dans lequel vous associez un son à une image. L'enseignant écrit le nom de l'émotion, choisit la langue et l'intègre dans la mémoire des Learning Apps à la place des smileys. Cette fonction peut être utilisée pour travailler l'écriture ou pour apprendre des langues. Vous pouvez essayer l'exemple ici:

https://learningapps.org/display?v=psnthnvwk22



### En cas d'enseignement distanciel

L'enseignant crée un memory avec les smileys et les photos collectées. Il crée un memory avec Learning Apps et envoie un lien aux parents. Les enfants seront ravis de voir les membres de la famille de leurs camarades de classe dans le jeu.

## Conclusion

#### Présence

L'enseignant peut imprimer un memory pour chaque enfant. Ainsi, ils pourront jouer à ce jeu à la maison et faire en sorte que leur famille connaisse mieux les parents de leurs camarades de classe.

L'enseignant peut plastifier un des memorys qui reste dans la classe pour que les enfants puissent y jouer.

#### Virtuel

La famille peut créer son propre jeu de mémory des émotions à la maison en utilisant Learning Apps. Ces memorys peuvent ensuite être partagés sur le réseau social utilisé par l'éducateur.ice pour communiquer avec les parents. Cela peut aider à créer des liens entre les familles, même si tout le monde est confiné.





