



Cofinancé par
l'Union européenne



Passerelle

Cartes pédagogiques pour aider les personnes formatrices et enseignantes à concevoir des activités où l'on apprend par l'action authentique

Des activités ancrées dans le réel, utiles aux autres, où le numérique sert à agir.

1. Pourquoi “Passerelle” ?

Les cartes relient formation et monde réel, apprentissages et situations concrètes, intentions pédagogiques et activités faisables.

Elles aident à passer



d'un exercice scolaire	à une activité porteuse de sens
d'un usage du numérique centré sur l'outil	à un usage orienté vers l'action
d' “apprendre puis agir”	à apprendre par l'action

Une passerelle n'est ni un saut dans le vide, ni une rupture brutale.

Elle :

- sécurise ceux qui hésitent,
- offre un chemin praticable,
- permet d'avancer progressivement.

Passerelle n'est pas une fin...

... ce sont des cartes qui aide les **personnes formatrices et enseignantes** à créer des **passages** entre **apprendre, faire et être utile**, en s'appuyant sur le **numérique** quand il fait **sens**.

2. À quoi sert ce jeu ?

Passerelle est un **outil d'aide à la conception, à l'analyse et à l'amélioration d'activités d'apprentissage** mobilisant le numérique de manière réfléchie.

Il s'adresse à des personnes formatrices, conseillères pédagogiques ou enseignantes qui souhaitent **concevoir des activités** :

porteuse de sens pour les apprenants	ancrées dans des situations réelles
favorisant l' apprentissage par l'expérience	laissant une place à la diversité des parcours et des stratégies

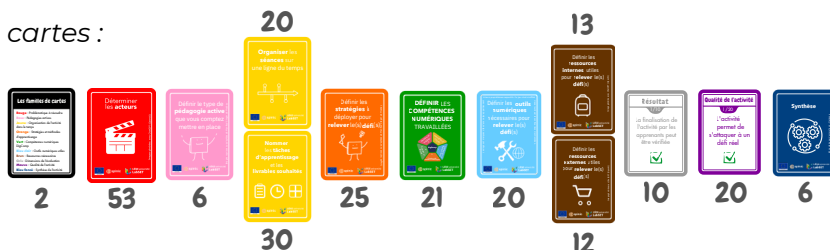
Le jeu n'impose ni scénario unique, ni ordre strict. Il propose un **cadre souple** pour rendre visible la **réflexion pédagogique**, faciliter les **échanges** et soutenir l'**adaptabilité** des activités aux contextes et aux publics.

3. De quoi se compose le jeu ?

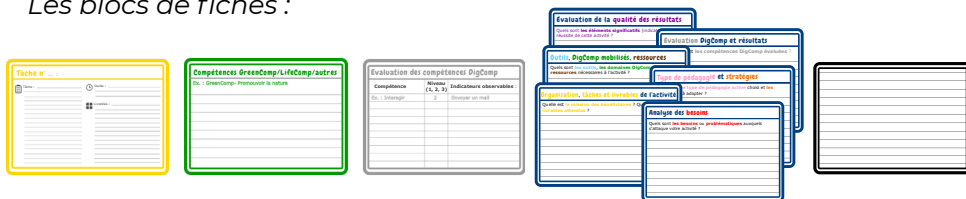
Le jeu **Passerelle** contient :

- **238 cartes**, réparties en 9 familles identifiées par des couleurs, ainsi que des cartes repères et de **synthèse**.
- **10 blocs de fiches à compléter**, utilisés pour approfondir, préciser et structurer les idées issues des cartes.

Les cartes :



Les blocs de fiches :



4. À quoi servent les cartes et les fiches ?

Les **cartes** sont des déclencheurs de réflexion. Elles permettent d'explorer différents aspects d'une activité d'apprentissage :

- **intentions et problématiques identifiées**

acteurs, actions, contexte, domaine , freins potentiels, leviers potentiels, manques

- **tâches et organisation dans le temps,**
- **type de pédagogies actives** et **stratégies d'apprentissage,**
- **compétences DigComp mobilisées,**
- **outils numériques utilisés,**
- **ressources externes et internes nécessaires,**
- **évaluation de l'apprentissage** et **qualité de l'activité prévue,**
- **synthèse** pour une vue d'ensemble de l'activité.

Les cartes peuvent être combinées librement. Leur ordre, leur nombre et leur sélection dépendent du contexte et des choix de l'équipe.

Les **fiches** servent à ancrer les choix. Elles permettent d'écrire, de préciser, de nuancer et de formaliser ce qui émerge grâce aux cartes. Elles transforment une réflexion en décisions pédagogiques concrètes :

- **1 bloc jaune** : fiches dédiées à la définition des tâches, durées et livrables,
- **1 bloc vert** : fiches pour compléter ou ajouter des cadres de compétences (LifeComp, GreenComp, compétences métiers...),
- **1 bloc gris** : fiches consacrées à l'évaluation des compétences DigComp (niveau de maîtrise et indicateurs observables),
- **1 bloc vierge ligné** : fiches libres pour toute idée, stratégie ou adaptation non prévue par les cartes,
- **6 blocs bleu foncé** : fiches de synthèse, en lien direct avec chacune des cartes bleu foncé.

Les cartes peuvent être utilisées seules pour réfléchir ou débattre. Les fiches permettent d'aller plus loin lorsque l'on souhaite structurer, garder une trace ou partager une activité conçue.

5. Quels rôles endosser ?

Le jeu peut être utilisé seul ou en groupe.

En travail collectif, il est possible (sans obligation) de se répartir des rôles :



L'animateur.trice : il.elle prend en charge l'animation de l'activité et structure les échanges en fonction du déroulé.



Le.la cartographe : il.elle a pour mission de traduire les propos à l'aide des cartes et de les organiser séance par séance.



L'analyste : il.elle analyse les échanges, garde trace de la façon dont se construit l'activité et prête attention à l'usage fait des cartes.

6. Comment utiliser "Passerelle" ?

Il n'existe pas de scénario unique.

a. Choisir un point de départ

On peut commencer par :

- un **sujet**,
- un **objectif pédagogique**,
- une **problématique**,
- une **activité existante** à transformer,
- ...

c. Réaliser une cartographie

Les cartes retenues sont posées sur la table pour représenter l'activité :

- **une carte = une idée** principale,
- les cartes forment une **cartographie visuelle** du projet pédagogique.

b. Sélectionner des cartes

Les cartes ne sont pas tirées au hasard.

Elles sont **choisies** pour :

- **explorer** des idées,
- **organiser** la réflexion,
- **questionner** les choix.

On ne cherche pas à utiliser toutes les cartes.

d. Utiliser les fiches

Les fiches permettent de :

- **préciser** les décisions,
- **ajouter** des idées absentes des cartes,
- **formaliser** l'activité.