

Padlet



Thématique : Intégration pédagogique, collaboration, brainstorming et storytelling



Moteur de jeu : Tous types



Lien : <https://padlet.com>



Pourquoi et quand utiliser cette ressource

Padlet est une plateforme collaborative en ligne qui permet aux utilisateurs de rassembler, d'organiser et de partager des idées de manière visuelle et interactive. Elle est particulièrement utile pendant les phases de planification et de conception du développement d'un jeu éducatif, lorsque les participants doivent réfléchir ensemble à des concepts, organiser le contenu pédagogique et collaborer sur les scénarios, les personnages et les objectifs d'apprentissage.

Dans le cadre de jeux éducatifs sur les valeurs européennes, Padlet peut servir à rassembler des idées liées à des thèmes tels que la citoyenneté numérique, l'inclusion, la diversité, la participation et l'implication démocratique. Les membres de l'équipe peuvent partager des ressources, des commentaires, des images, des vidéos et des liens dans un espace commun, ce qui rend la collaboration plus efficace et plus accessible.

L'utilisation de Padlet aide les professionnels de l'éducation et du secteur de la jeunesse, ainsi que les jeunes adultes, à structurer leurs idées avant de passer à la phase de développement technique du jeu. La plateforme ne nécessite aucune compétence en codage et facilite le travail collaboratif aussi bien lors d'ateliers en présentiel que dans des environnements en ligne.



Points forts

- ◆ Facile à utiliser pour les débutants.
- ◆ Permet de collaborer en temps réel.
- ◆ Permet d'intégrer du texte, des images, des vidéos, des liens et des documents.
- ◆ Encourage la créativité et le brainstorming.
- ◆ Accessible depuis différents appareils.
- ◆ Utile pour organiser des concepts et des ressources de jeux éducatifs.
- ◆ Facilite le travail d'équipe dans le cadre de projets internationaux et multiculturels.
- ◆ Favorise le partage d'idées et les feedbacks collaboratifs.



Limites

- ◆ Certaines fonctionnalités avancées nécessitent un abonnement payant.
- ◆ Les comptes gratuits peuvent limiter le nombre de Padlets actifs.
- ◆ Les grands tableaux peuvent devenir difficiles à gérer sans une organisation claire.
- ◆ Connexion Internet nécessaire.
- ◆ La qualité du contenu dépend de l'implication des participants et de la modération.



Fiche pratique



Comment utiliser cet outil

Padlet peut servir d'espace de travail collaboratif pour rassembler, organiser et développer des idées lors de la planification d'un jeu éducatif. Les utilisateurs peuvent créer des tableaux visuels et y ajouter des publications contenant du texte, des images, des vidéos, des documents, des liens et des commentaires. Elle permet aux équipes de réfléchir ensemble à des concepts de jeu, d'organiser le contenu pédagogique, de développer des scénarios et des personnages, et de rassembler des ressources dans un même espace partagé.

Dans les projets de jeux éducatifs axés sur les valeurs européennes, Padlet facilite la génération collaborative d'idées, l'organisation des contenus et la collecte des feedbacks. La plateforme aide à transformer les concepts initiaux en supports structurés, qui pourront ensuite être mis en œuvre dans des outils de développement de jeux tels que Genially ou RPG Maker MV. Son interface visuelle et conviviale la rend accessible aux professionnels de l'éducation et du secteur de la jeunesse, ainsi qu'aux jeunes adultes, sans expérience en codage.



Guide étape par étape

✦ ÉTAPE 1 : Créer un compte Padlet

Rendez-vous sur le site web de **Padlet** et créez un **compte gratuit** avec votre **adresse e-mail, votre compte Google, votre compte Microsoft ou votre identifiant Apple**.

Une fois inscrit, **connectez-vous** pour accéder au tableau de bord de Padlet et commencer à créer des tableaux collaboratifs.





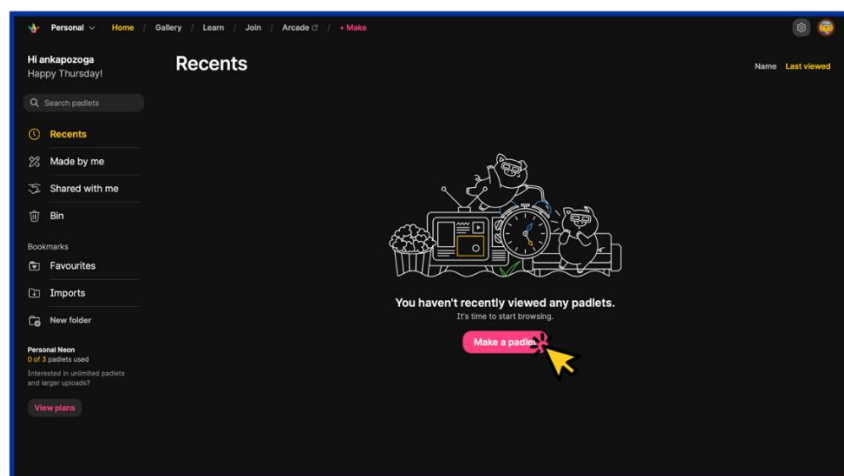
La création d'un compte permet aux utilisateurs d'enregistrer leur travail, de collaborer avec d'autres personnes, de gérer plusieurs tableaux et d'accéder à leurs projets depuis différents appareils.

✦ ÉTAPE 2 : Créer un nouveau tableau

Une fois connecté, cliquez sur le bouton « **Créer un padlet** » ou « **+Créer** » pour créer un **nouveau tableau**. Padlet propose différents formats de tableaux pouvant être utilisés pour le brainstorming, la collaboration, l'organisation de contenu et la planification de projets.

La création d'un nouveau tableau offre un espace partagé où les membres de l'équipe peuvent rassembler des idées, organiser du contenu pédagogique, partager des ressources et collaborer tout au long du processus de développement du jeu.

Le titre du tableau peut être personnalisé en fonction du thème du jeu éducatif en cours de développement.



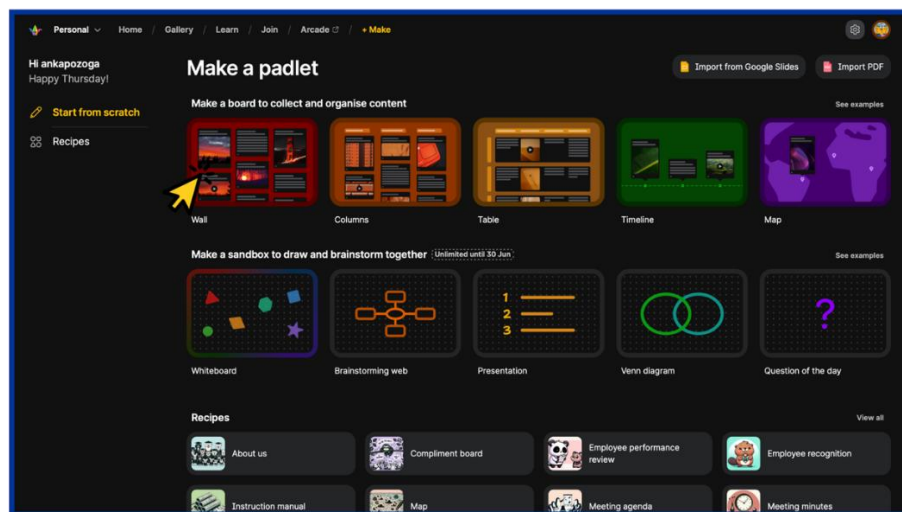
✦ ÉTAPE 3 : Choisir un format de tableau

Padlet propose différents formats de tableau conçus pour des types spécifiques de collaboration et d'organisation de contenu. Vous pouvez choisir des mises en page telles que « **Mur** », « **Colonnes** », « **Tableau** », « **Chronologie** » ou « **Carte** », selon les objectifs de votre projet. Par exemple, le format « Mur » est utile pour le brainstorming, « Colonnes » pour classer les idées par catégories, « Chronologie » pour présenter des événements par ordre



chronologique, « Tableau » pour des informations structurées, et « Carte » pour des activités ou des projets liés à des lieux.

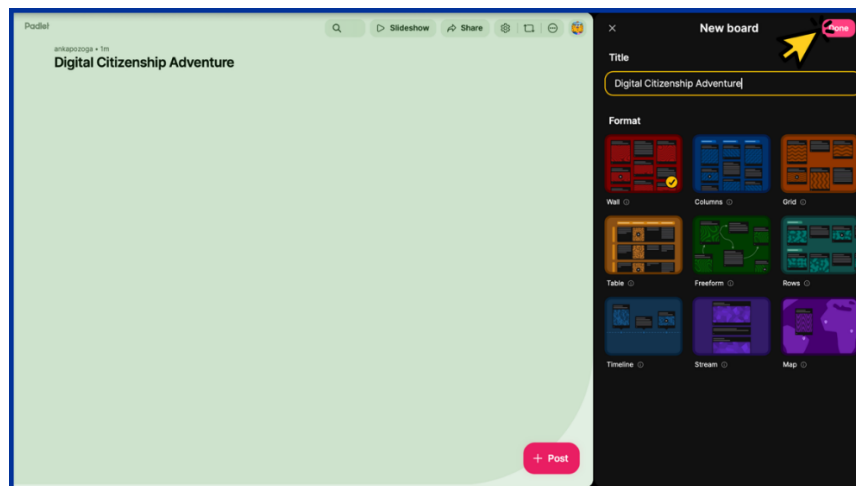
Pour la conception d'un jeu éducatif, le format « **Mur** » est particulièrement utile car il permet d'afficher visuellement les idées, les ressources et le contenu dans une structure organisée et facile à suivre. Cette mise en page facilite les activités de brainstorming et la collecte collaborative de contenu pendant les premières étapes de développement du jeu.



✦ ÉTAPE 4 : Configurer le tableau Padlet

Donnez au tableau un titre clair et pertinent en lien avec le projet de jeu éducatif. Choisir un titre adapté permet aux participants d'identifier facilement l'objectif du tableau et favorise une collaboration efficace tout au long du processus de développement.

Dans cet exemple, le tableau s'appelle « **Digital Citizenship Adventure** » et servira à rassembler les idées, les ressources pédagogiques, les personnages, les mécanismes de jeu, les énigmes, les idées de dialogues, les sources d'inspiration visuelle, les éléments pertinents, les défis et les feedbacks liés à un jeu éducatif sur la citoyenneté numérique et les valeurs européennes. Avoir une structure claire dès le début permet d'organiser le contenu plus efficacement et facilite la collaboration pour tous les participants.

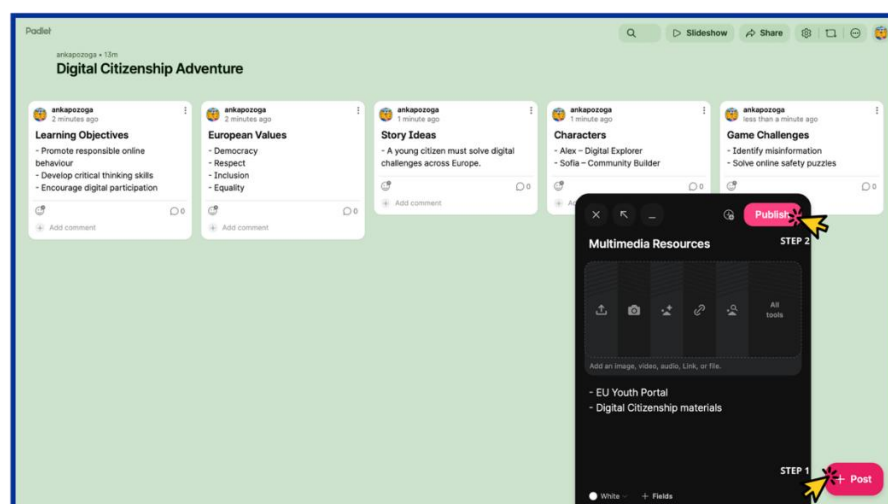


✦ ÉTAPE 5 : Ajouter du contenu et organiser des idées

Utilise le bouton « **+ Publier** » pour créer de nouvelles publications et organiser les idées liées au projet de jeu éducatif. Chaque publication peut contenir du texte, des images, des liens, des vidéos, des documents ou des commentaires, ce qui permet aux participants d'apporter des ressources et de collaborer dans un espace de travail partagé.

Dans cet exemple, les publications servent à rassembler les objectifs d'apprentissage, les valeurs européennes, les idées d'histoires, les personnages, les défis du jeu et les ressources multimédias. Une fois le contenu ajouté, cliquez sur « **Publier** » pour enregistrer la publication et la rendre visible sur le tableau.

Organiser les informations au moyen de publications individuelles aide les équipes à structurer leurs idées, à suivre l'avancement du projet et à faciliter la collaboration pendant le développement des jeux éducatifs.

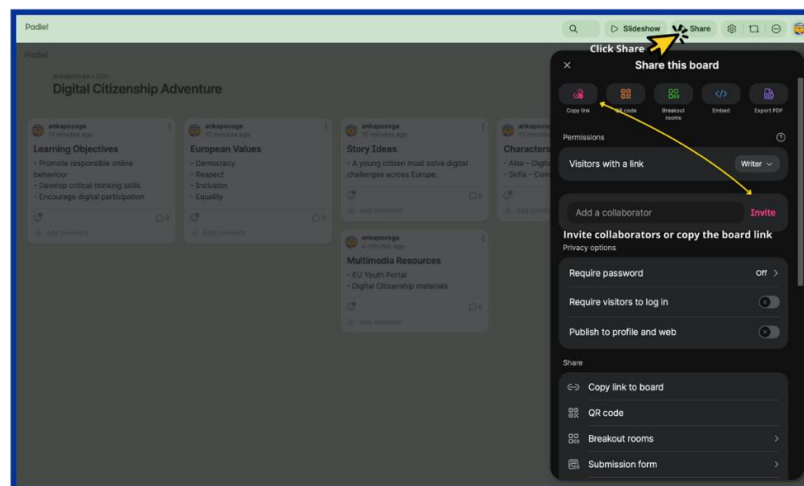




✦ ÉTAPE 6 : Partager le tableau Padlet avec les collaborateurs

Padlet permet aux utilisateurs de collaborer en temps réel en partageant des tableaux avec d'autres participants. Les membres de l'équipe peuvent être invités à consulter, modifier, commenter et ajouter du contenu au tableau en fonction des autorisations choisies par le créateur.

Pour partager un tableau, cliquez sur le bouton « **Partager** » et choisissez les options de partage appropriées. Un lien peut être généré et transmis aux partenaires du projet, aux professionnels de l'éducation, aux apprenants ou à d'autres parties prenantes impliquées dans le développement du jeu éducatif. L'accès collaboratif favorise le travail d'équipe, encourage l'échange d'idées et permet à plusieurs utilisateurs de partager des ressources et des feedbacks au sein d'un même espace numérique partagé.

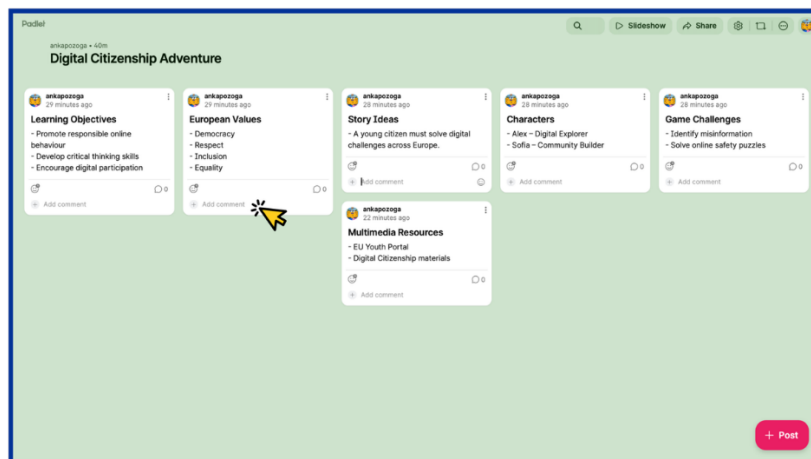


✦ ÉTAPE 7 : Recueillir les feedbacks et les commentaires

Padlet permet aux participants de donner leur feedback directement sur le contenu partagé via des commentaires et des réactions. Cette fonctionnalité facilite les processus de révision collaborative et encourage les échanges entre les membres de l'équipe pendant le développement des jeux éducatifs. Les utilisateurs peuvent commenter des publications individuelles, suggérer des améliorations, poser des questions ou partager des ressources supplémentaires. Les feedbacks peuvent servir à affiner les objectifs d'apprentissage, améliorer les scénarios, renforcer le contenu éducatif et identifier les points à approfondir.



L'utilisation des commentaires et des feedbacks permet de s'assurer que le jeu éducatif final bénéficie de multiples points de vue et reflète les contributions de tous les participants impliqués dans le projet.



Autres ressources pédagogiques et tutoriels

- ◆ Padlet : Tableaux collaboratifs pour le travail d'équipe, l'apprentissage et la planification de projet : <https://padlet.com>
- ◆ Commencez à utiliser Padlet : <https://padlet.help/l/fr/article/9j9aad8tn-how-do-i-get-started-with-padlet>
- ◆ Ajouter une publication à votre tableau : <https://padlet.help/l/fr/article/7hwq09wbop-how-to-add-a-post-to-a-padlet>
- ◆ Common Sense Education post about Padlet : <https://www.commonsense.org/education/reviews/padlet>



**Cofinancé par
l'Union européenne**

Financé par l'Union européenne. Les points de vue et avis exprimés n'engagent toutefois que leur(s) auteur(s) et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne sauraient en être tenues pour responsables. Code du projet : KA220-YOU-000286883