



SGE Schweizerische Gesellschaft für Ernährung
SSN Société Suisse de Nutrition
SSN Società Svizzera di Nutrizione

Evaluation de matériel pédagogique par un groupe d'experts
Page 1/6

« KIDZ-BOX »

25 jeux et astuces pour bouger et se nourrir en s'amusant



TITRE : KIDZ-BOX **SOUS-TITRE :** 25 jeux et astuces pour bouger et se nourrir en s'amusant **AUTEUR(S) :** L. Zahner, F. Burgi, I. Niederer, B. Liechi, S. Kriemler, J. Puder **EXPERTS :** Aucune référence **EDITEUR ET LIEU :** Promotion Santé Suisse www.promotionsante.ch **EDITION :** 1ère édition 2008 **ISBN :** Aucune référence **FOURNISSEUR :** Promotion Santé Suisse http://www.gesundheitsfoerderung.ch/pages/Gesundes_Koerpergewicht/Tipps_Tools/kidzbox.php **DEGRE SCOLAIRE :** Ecole enfantine **THEMES :** Le mouvement : renforcer les os – renforcer les muscles – stimuler la circulation – développer l'agilité. L'alimentation : De l'eau ! – Des fruits et des légumes ! – Des repas réguliers ! – Manger de tout ! – Des repas sans écran !

TYPE DE MATÉRIEL SCOLAIRE / SUPPORT PÉDAGOGIQUE / PRIX* : Boîte : jusqu'à 5 pièces, 39.-/boîte. De 6 à 10 pièces : 29.-/boîte. Dossier enseignant : 5.- (téléchargeable gratuitement), Dossier parents : téléchargeable gratuitement

*Prix indicatif



« KIDZ-BOX »

Commentaire

Le matériel KIDZ-BOX se compose d'une boîte destinée à l'élève, contenant 25 cartes, d'un fascicule pour l'enseignant et d'un feuillet d'information à télécharger, à l'intention des parents. Les cartes sont distribuées aux enfants régulièrement durant l'année, au fil des activités et peuvent être emportées à la maison. Vingt cartes présentent des activités physiques ou des jeux à faire à l'école et à la maison et cinq autres présentent cinq messages alimentaires. Le dossier enseignant propose des conseils méthodologiques et pour chaque carte une page d'informations plus détaillées et des activités complémentaires. La fiche pour les parents informe de l'intérêt d'une bonne hygiène de vie pour le maintien d'une bonne santé et les encourage à réaliser avec leurs enfants les activités faites en classe. Aucune information alimentaire n'y est donnée.

Méthodologie/didactique :

L'outil kidz Box est dans son ensemble clairement structuré. Il propose des activités variées, réalisables et adaptées au niveau et au vécu des enfants de l'école enfantine, mais qui ne permettent pas un apprentissage autonome et ne prennent que peu en compte l'expérience de l'enfant. Le lien entre imaginaire et action présent dans les cartes est particulièrement intéressant. Le dossier fournit des informations claires aux enseignants, mais celui-ci doit créer sa démarche et prendre du temps pour la préparation du matériel. Les cartes sont trop fragiles pour être manipulées librement par les enfants et leur utilisation à la maison semble illusoire.

Point fort : le lien entre image et action

Point faible : le lien alimentation – mouvement est très intellectuel et rend la démarche artificielle

Contenu :

Au vu de ses compétences, le groupe d'évaluation s'est limité pour la partie « contenu » à l'étude des 5 thèmes alimentaires qui ont pour titre « De l'eau ! », « Des fruits et des légumes ! », « Des repas réguliers ! », « Manger de tout ! » et « Des repas sans écran ! ». Cet outil fait la promotion d'habitudes alimentaires scientifiquement reconnues comme favorables à la santé, clairement ré-

sumées et présentées positivement dans les cartes pour les enfants. Les 5 sens font l'objet d'exercices, et l'aspect social du repas est pris en compte. Les aspects culturel, écologique, hédoniste et psycho-émotionnel ne sont pas thématiques, tout comme les signaux corporels de faim, soif et satiété. L'équilibre alimentaire est expliqué, sur la base de tous les groupes d'aliments, mais dans le dossier de l'enseignant, la récurrence des comparaisons des fruits et légumes aux produits gras et sucrés (sans que ceux-ci soient clairement définis), tend à donner une image bipolaire de l'alimentation, en opposant « bons » et « mauvais » aliments. Le niveau de complexité de certaines infos pour l'enseignant est élevé (densité énergétique), sans que tous les moyens de les comprendre et de les utiliser ne soient donnés.

Point fort : présenter 5 messages alimentaires clairs et reconnus

Point faible : un brin moralisateur

Forme :

Sur le plan graphique, l'outil est excellent. Il est attrayant, adapté au public cible, clairement structuré et facile d'accès. Ces seuls défauts tiennent d'une part à la fragilité des cartes, qui semblent ne pas pouvoir résister à une utilisation libre par le jeune enfant et d'autre part au coût écologique et financier si l'outil est utilisé comme prévu, c'est-à-dire en procurant une boîte de cartes à chaque enfant.

Point fort : attrayant et clairement structuré

Point faible : coût et fragilité

Conclusion :

La KIDZ BOX est un outil global de promotion de la santé particulièrement axé sur le mouvement. La partie alimentation étant très basique, il ne s'agit pas d'un outil d'éducation alimentaire complet, mais il peut être utilisé pour une première approche ou comme complément à une autre démarche alimentaire. L'achat d'un dossier enseignant et d'une seule boîte de cartes semble plus adapté au budget d'une classe et permet déjà un certain travail.

> **Evaluation détaillée :**
Voir la grille de critères annexée



« KIDZ-BOX » Evaluation par critères

1 Brève description

1.1 Publication	1.3 Type de matériel scolaire / support pédagogique
<p>Titre : « KIDZ-BOX » Sous-titre : 25 jeux et astuces pour bouger et se nourrir en s'amusant</p> <p>Auteur(s) : L. Zahner, F. Burgi, I Niederer, B. Liechti, S. Kriemler, J. Puder</p> <p>Experts : Aucune référence</p> <p>Editeur et lieu : Promotion Santé Suisse www.promotionsante.ch</p> <p>Edition: 1ère édition 2008</p> <p>ISBN / Prix* : Aucune référence; CHF 29.- / 39.-</p> <p>Fournisseur : Promotion Santé Suisse http://www.gesundheitsfoerderung.ch/pages/Gesundes_Koerpergewicht/Tipps_Tools/kidzbox.php</p> <p>Degré scolaire : Ecole enfantine</p> <p>*Prix indicatif</p>	<p>> Pour les enfants : un boîte contenant 25 cartes</p> <p>> Pour les enseignants : un dossier A4, 31 pages</p> <p>> Pour les parents : un dossier (électronique) de 4 pages</p>
1.2 Thèmes / spécificité	1.4 Particularité
<p>Le Mouvement</p> <ul style="list-style-type: none">> Renforcer les os> Renforcer les muscles> Stimuler la circulation> Développer l'agilité <p>L'alimentation</p> <ul style="list-style-type: none">> De l'eau !> Des fruits et des légumes !> Des repas réguliers !> Manger de tout !> Des repas sans écran !	<p><input type="checkbox"/> Fait partie d'un programme de promotion de la santé (mouvement, toxicomanie, consommation)</p> <p><input type="checkbox"/> Fait partie d'une série visant différents âges</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Utilisation interdisciplinaire et polyvalente possible</p> <p><input type="checkbox"/> Renseignements au sujet de supports complémentaires</p> <p><input type="checkbox"/> Bibliographie, références et sources</p> <p><input type="checkbox"/> Adresses/services spécialisés</p> <p>Autre :</p>
1.5 Remarques	
<p>> Le dossier parents est disponible en français, allemand, italien, espagnol, portugais, anglais, albanais, serbo-croate, turc, et tamil</p>	



Evaluation de matériel pédagogique par un groupe d'experts

Page 4/6

« KIDZ-BOX »

Evaluation par critères

2

Méthodologie – didactique

Indicateurs	Points	Remarques	
2.1 Les objectifs sont formulés. Les compétences pouvant être acquises sont clairement définies (connaissances et aptitudes/capacités).	3	3	Oui. Mais le lien entre alimentation et mouvement est purement intellectuel.
2.2 Le contenu est adapté au vécu des enfants et des jeunes, leur expérience et leurs intérêts sont pris en compte.	3	2	Oui pour le vécu. Moins pour l'expérience.
2.3 Des expériences concrètes sont proposées, les activités sont réalisables.	3	3	Oui.
2.4 Les supports sont variés, permettent diverses approches et divers types d'enseignement.	3	1	Le support est unique. Propositions didactiques variées.
2.5 Les supports sont adaptés aux degrés scolaires et structurés de manière claire et appropriée.	3	3	Oui.
2.6 Le matériel encourage le travail et l'apprentissage spontané et autonome.	3	1	Les cartes, par le lien entre image et action, suscitent l'intérêt mais sont trop fragiles pour permettre un travail autonome. Les activités nécessitent l'apport de l'enseignant.
2.7 Le matériel permet une extension des moyens d'enseignement et d'apprentissage (par ex. atelier, plan hebdomadaire) et diverses formes de travail (individuel, en groupe).	3	2	Peu pour le mouvement, mais plus pour l'alimentation.
2.8 L'outil pédagogique est modulable. Une adaptation à des besoins particuliers est possible.	3	2	Le contenu du dossier seul, est modulable. Le concept dans son ensemble beaucoup moins.
2.9 Le matériel fournit des informations aux enseignants, spécifiques au thème, en rapport étroit avec le matériel destiné aux enfants et compréhensibles également par des non spécialistes de la nutrition.	3	3	Oui.
2.10 Les indications destinées aux enseignants facilitent la conception, la planification et le déroulement de l'enseignement, elles constituent une aide véritable.	3	1	L'enseignant doit créer la démarche, préparer du matériel.



« KIDZ-BOX »

Evaluation par critères

3 Contenu scientifique (alimentation)

Indicateurs	Points	Remarques	
3.1 Différents aspects abordés (globalité)			
> Aspect santé (relation entre alimentation, santé et mouvement)	3	3	Thème central de l'outil.
> Aspects biologiques (par ex. aspect sensoriel, connaissance de la denrée)	1	0.5	Aspect sensoriel abordé. Peu de connaissance des denrées.
> Aspects sociaux (par ex. partager un repas)	1	1	Oui.
> Aspects socioculturels (par ex. les traditions)	1	0	Non thématiqué.
> Aspects psycho-émotionnels (par ex. les mets préférés)	1	0	Non thématiqué.
> Aspects hédonistes (par ex. le plaisir, la joie de manger)	1	0.5	Pas véritablement thématiqué mais sous-jacent.
> Aspects écologiques (par ex. culture, saison, transport)	1	0	Non thématiqué
> Aspect corporel (signaux corporels)	1	0.5	Evoqué dans une carte. Mais pas développé.
3.2 Transmission du contenu scientifique			
> Définition actuelle de la santé et du bien-être (par ex. la genèse Saluto)	2	1	Définition partielle essentiellement axée sur la prévention des maladies et l'augmentation des performances.
> L'alimentation saine et équilibrée est globalement mise au premier plan. Elle est présentée de façon pratique (par ex. en mettant l'accent sur les aliments plutôt que sur les nutriments).	3	2	Alimentation minoritaire dans l'outil. Equilibre au premier plan dans les cartes alimentation.
> Prise en compte de tous les groupes d'aliments, sans exclusion.	3	2	Oui. Mais aliments protéiques et matières grasses peu ou pas présents.
> Aucun groupe d'aliments en particulier n'est présenté comme globalement bon / sain, ou mauvais / malsain voire interdit.	3	1	Dans le dossier pour l'enseignant, les aliments « gras, sucrés et industriels », sans être clairement définis, sont nettement montrés du doigt, même s'il est dit qu'ils peuvent être consommés avec modération.
> Les formulations/les données chiffrées ne simulent aucune fausse assurance/exactitude.	1	0.5	Quelques chiffres et commentaires tendancieux.
> Les informations sont actuelles, scientifiquement correctes et ne sortent pas du contexte.	3	2	Globalement oui, mais quelques données désuètes, imprécises ou maladroites qui entretiennent certains clichés.
> Les informations sont complètes.	3	2	Parfois insuffisantes pour le niveau de complexité visé.
> Les références scientifiques sont mentionnées.	2	1	Partiellement, mais les auteurs sont cités.



« KIDZ-BOX »

Evaluation par critères

4 **Forme**

Indicateurs	Points		Remarques
4.1 Fonctionnalité			
> Cohérence du contenu et du support pédagogique	4	4	Oui.
> Adéquation entre la présentation visuelle et la complexité du contenu	3	3	Oui.
> Matériel techniquement adapté à l'utilisation	3	1	Matériel trop délicat.
4.2 Concept créatif			
> Le concept créatif est aménagé en tenant compte des degrés et des groupes cibles	3	3	Oui.
> Le concept de base est clair	2	2	Oui.
> Le design est fonctionnel et correspond aux conventions actuelles (par ex. les informations au sujet des marques).	2	1	Design démodé.
> Unité graphique	2	2	Selon l'usage proposé, le coût écologique est trop élevé et le prix inadapté au budget d'une classe.
4.3 Réalisation visuelle			
> Adéquation du contenu et du style	3	3	Oui.
> Le style et la réalisation visuelle sont adaptés aux degrés et aux groupes-cibles	4	4	Oui.
> Utilisation des illustrations / graphiques / tableaux en adéquation avec le sujet («infotainment»)	2	2	Oui.
> Le layout (typographie, intégration image / texte) facilite la lecture en général	2	2	Oui.