

Fiche de dépôt de projet : expérimentation article L401.1 ou action innovante

Rectorat

**Pôle académique recherche, développement, innovation, expérimentation
(PARDIE)**

Pôle académique Recherche
Développement Innovation et
Expérimentation (PARDIE)

Année scolaire 2016-2017

| | |
|---|---|
| <p>ANTERIORITE</p> | <p>Première demande : <input checked="" type="checkbox"/></p> <p>Si non :</p> <p>Intitulé de l'action en cours :</p> <p>Année de la contractualisation de l'action avec le PARDIE :</p> |
| <p>FICHE D'IDENTITE DU PROJET</p> | <p>Intitulé de l'action : Jeu sérieux inter-disciplinaire et inter-établissements</p> <p>Etablissements : Lycée Jean Michel (Lons le Saunier), Collège de l'Arc (Dole) et Lycée Pasteur (Besançon)</p> <p>Courriel : anne-cecil.marie@ac-besancon.fr francois-xavier.maisier@ac-besancon.fr</p> |
| <p>COORDINATION</p> | <p>Nom et prénom des coordonnateurs : Anne-Cécile MARIE / Séverine MOLLIER / Mickaël GOICHOT / François-Xavier MAISIER</p> <p>Adresse électronique du coordonnateur anne-cecil.marie@ac-besancon.fr severine.mollier2@ac-besancon.fr mickael.goichot@ac-besancon.fr francois-xavier.maisier@ac-besancon.fr</p> |
| <p>DESCRIPTIF DE L'ACTION (10 lignes maximum)</p> | <p>Faire concevoir un « escape game » à des élèves pour qu'ils le proposent à des élèves d'autres établissements de l'académie.</p> <p>Un groupe d'élèves entre dans une pièce et doit résoudre des énigmes pour en sortir. La résolution de ces énigmes nécessitera des connaissances et compétences en anglais, en littérature, et en mathématiques ainsi que dans le domaine numérique.</p> |
| <p>BESOINS DIAGNOSTIQUÉS À L'ORIGINE DU PROJET</p> | <p>Innovation pédagogique / Coopération interdisciplinaire et entre collège et lycée</p> |

| | |
|--|---|
| OBJECTIF(S) | <p>Objectifs visés Pour le collège, préciser le lien avec :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Le socle commun de connaissances, de compétences et de culture • Les axes de la réforme du collège <ul style="list-style-type: none"> - <input checked="" type="checkbox"/> renforcer l'acquisition des savoirs fondamentaux en combinant des apprentissages théoriques et pratiques - <input type="checkbox"/> tenir compte des spécificités de chaque élève pour permettre la réussite de tous - <input checked="" type="checkbox"/> donner aux collégiens de nouvelles compétences adaptées au monde actuel ; - <input checked="" type="checkbox"/> faire du collège un lieu d'épanouissement et de construction de la citoyenneté, une communauté où l'expérience individuelle et l'activité collective sont privilégiées. |
| | <p>Effets escomptés</p> <ul style="list-style-type: none"> - sur les élèves et leurs acquis Anglais : pratique de la langue (CO / EO / CE) Français : genres et concepts littéraires Mathématiques : travail sur le codage, la logique, appliquer les compétences mathématiques Arts : réalisations concrètes et créatives - la pratique des enseignants Fédération des disciplines autour d'un projet en Anglais Fédération des élèves – Echanges inter-établissement dans l'académie Travail en équipe interdisciplinaire Environnement Optimisé pour et par les Langues - sur l'établissement ou l'école Découverte du lycée par les collégiens Innovation pédagogique dans les établissements |
| MODALITES DE MISE EN ŒUVRE PREVUE | <p>Élèves impliqués Nombre : 120 lycéens et 60 collégiens Nombre de classes et niveaux des classes : 2 classes de 3^{ème} et 4 classes de 2^{nde}</p> |
| | <p>Apprentissages visés en termes de connaissances/compétences/attitudes Modalité de communication de ces apprentissages aux élèves</p> |
| | <p>Nombre d'acteurs éducation nationale / ATOS impliqués Nombre : 15 Fonctions : Enseignants</p> |
| | <p>Partenariats</p> <ul style="list-style-type: none"> -préciser les partenaires -préciser les liens avec la recherche -préciser la nature et le contenu du partenariat |

| | |
|---|--|
| | <p>Modalités d'organisation : -temporelle (rythme...) Projet annuel pour réaliser un jeu d'une ou deux heures</p> <p>Phase 1 : Septembre-Janvier : conception de la trame de l'histoire, de la pièce, de l'atmosphère, création des personnages et des énigmes Phase 2 : Février-Mars : création matérielle de la pièce, des décors et des accessoires, des sons, etc... Phase 3 : Avril – Mai - Test du jeu avec des élèves et des enseignants du lycée et corrections (semaine des langues ?) Phase 4 : 1-10 juin jeu dans un autre établissement</p> <p>-spatiale Lons-le-Saunier ↔ Dole ↔ Besançon</p> <p>-concertation A distance</p> |
| <p>INSCRIPTION DANS LA POLITIQUE DE L'ETABLISSEMENT/ L'ECOLE</p> | <p>Lien avec le projet d'établissement/d'école/contrat d'objectifs Lien avec le projet EOL</p> <p>Positionnement et impact du projet au sein de l'établissement Cohésion de groupe</p> |
| <p>EVALUATION DE L'ACTION</p> | <p>Indicateurs (qualitatifs et/ou quantitatifs) en termes de résultats et comportements des élèves, de plus-value pour l'équipe pédagogique, etc.</p> <p>Modalité de l'évaluation</p> |
| <p>RESSOURCES</p> | <p>Ressources hors numériques</p> <p>Ressources numériques : Tablettes / ipods / Clé USB / ordinateurs portables / mp3 / caméra / micros Logiciel de création vidéo / audio Intégrer des outils numériques à chaque discipline au service des apprentissages. Emprunt de matériel numérique à la DANE et/ou à CANOPE39 Matériel lié aux arts plastiques et à la musique</p> <p>Formations suivies ou demandées « MOOC Enseigner avec les jeux Sérieux » de la plateforme FUN</p> |
| <p>CARACTERE INNOVANT DU PROJET</p> | <p>En termes de résultats et comportements des élèves, de nouveaux usages numériques par l'équipe pédagogique, ... Implication et motivation. Apprendre en jouant et en créant des énigmes Le projet est-il dérogatoire par rapport à l'organisation du temps scolaire, aux structures, à la mobilisation des ressources humaines. Si oui, en quoi ? Non</p> |