



RÉGION ACADÉMIQUE
BOURGOGNE
FRANCHE-COMTÉ

Appel à nouveau projet - Année scolaire 2018-2019

MINISTÈRE
DE L'ÉDUCATION NATIONALE
MINISTÈRE
DE L'ENSEIGNEMENT SUPÉRIEUR,
DE LA RECHERCHE
ET DE L'INNOVATION

Innovation / Expérimentation

Rectorat

Pôle académique Recherche
Développement Innovation et
Expérimentation (PARDIE)

Dossier suivi par les CARDIE :
Evelyne GERBERT-GAILLARD
IA-IPR de mathématiques
Philippe ROUX
IEN

Secrétariat :
Florence BARDOT
florence.bardot@ac-besancon.fr
Tel : 0381654933

Courriel à
evelyne.gerbert-gaillard@ac-besancon.fr

philippe.roux@ac-besancon.fr

10 Rue de la Convention
25030 BESANÇON cedex

FICHE D'IDENTITÉ DU PROJET	Intitulé : Création d'un escape game avec des élèves de STI pour qu'ils apprennent ! Etablissement(s) – Ecole(s) : Lycée Belin Vesoul Adresse : 18 rue Edouard Belin 70006 Vesoul Courriel : ce.0700905d@ac-besancon.fr Téléphone : 0384755323 Collège connecté : OUI - NON
COORDINATION	Nom et prénom du coordonnateur : MORALES Christine Adresse électronique du coordonnateur : christine.morales@ac-besancon.fr
BESOINS DIAGNOSTIQUÉS À L'ORIGINE DU PROJET	Les STI et leur réputation Cette filière accueille de nombreux élèves peu motivés, parfois au bord de la rupture avec le système scolaire, qui perturbent les cours et contribuent à sa mauvaise réputation. Pourtant en changeant notre façon d'enseigner on découvre des élèves créatifs, ingénieux très à l'aise avec les nouvelles technologies. Alors pourquoi ne pas leur enseigner les langues et l'histoire-géographie en partant de leur savoir faire pour modifier leur savoir être.
DIAGNOSTIC INITIAL POUR PROJET D'AMÉLIORATION DU CLIMAT SCOLAIRE	Date de passation du questionnaire climat scolaire (élèves / parents / personnels) : Pistes de travail retenues suite à la restitution du rapport :
RÉSUMÉ DU PROJET EN 10 LIGNES MAXIMUM	Faire créer aux élèves de STI un escape game sur la Guerre Civile espagnole Les élèves devront concevoir un jeu d'escape en créant les énigmes en espagnol et techniquement en enseignement transversal, pour se faire ils devront dominer cette période historique (<i>Vivre et mourir en Europe du milieu du XIXème siècle aux années 1960</i>)

	<p>Concevoir un escape game, ce n'est pas uniquement créer une série d'énigmes, c'est aussi penser à son organisation et sa scénarisation pour plonger les participants dans un univers et les inciter à collaborer entre eux.</p> <p>C'est s'impliquer dans l'utilisation et la création d'outils et de ressources numériques : <i>Compétences en électronique et en informatique, toutes les interactions deviennent possibles. Déclenchement par reconnaissance vocale. Communication sans fil entre éléments de jeu. Contrôle de la position des joueurs dans l'espace de jeu. Découpe laser imprimante 3D (boîtes, petits mécanismes. Questions à choix multiples par réponses impulsionsnelles par boutons Robots Légos. Robots Thymio. Afficheur numérique. Caméra thermique. Eclairage codes avec lumières</i></p>
<p>OBJECTIF(S) ET EFFETS ESCOMPTÉS</p>	<ul style="list-style-type: none"> - sur les élèves et leurs acquis <p>Le jeu privilégie la communication : communication au sein des groupes de joueurs, communication entre les groupes par l'intermédiaire de deux participants servant de relais, communication avec le maître du jeu par téléphone, messagerie ou visioconférence.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Impact sur le savoir-être et savoir-faire des élèves ; autonomie et collaboration entre pairs - la pratique des enseignants - Impact sur le travail collaboratif et utilisation des nouvelles technologies - pendant une heure dans une expérience immersive le professeur peut laisser les élèves collaborer et avancer par eux-mêmes en n'apportant qu'une aide ponctuelle et différenciée - sur l'établissement ou l'école - Rayonnement de l'établissement
<p>MODALITÉS DE MISE EN ŒUVRE PRÉVUES</p>	<p>Élèves impliqués : Nombre : 60 Nombre de classes et niveaux des classes : Les premières STI concepteurs de l'Escape Game et les premières L qui participeront au jeu</p> <p>Préciser si les élèves bénéficiant du projet sont scolairement ou socialement fragiles (élèves relevant de l'éducation prioritaire, décrocheurs, en grande difficulté scolaire, grande ruralité...) : En priorité ce travail se fera avec les élèves de STI qui sont souvent des élèves en difficulté scolaire et ayant une mauvaise estime de soi et peu motivés par les langues étrangères et par l'apprentissage traditionnel.</p>

	<p>Acteurs éducation nationale : Nombre : 5 Liste (nom, fonction, discipline éventuelle) : Catherine Grisard professeur documentaliste Couturier, professeur d'histoire-géographie Gisèle Depery, professeur d'arts plastiques Martial Grandjean, professeur enseignement transversal Philippe Mourey, professeur enseignement transversal</p> <p>Engagement d'un réseau (écoles/collège) : OUI - NON Accompagnement IEN : OUI - NON</p> <hr/> <p>Partenariats éventuels : Atelier Canopé 70 Votre projet est-il en lien avec un projet déposé par des enseignants-chercheurs au sein de la fédération de recherche de l'ESPÉ ? OUI - NON Si oui, titre du projet et nom du porteur :</p> <hr/> <p>Modalités d'organisation :</p> <ul style="list-style-type: none"> - temporelle (rythme...) <p>1 heure ou 2 heures par semaine</p> <ul style="list-style-type: none"> - spatiale <p>CDI - Atelier Canopé – Salle informatique</p> <ul style="list-style-type: none"> - concertation <p>Bi-mensuel</p>
<p>INSCRIPTION DANS LA POLITIQUE DE L'ÉTABLISSEMENT /L'ÉCOLE</p>	<p>Lien avec le projet d'établissement/d'école/contrat d'objectifs :</p> <p>Améliorer la réussite des élèves - Égalité des chances – Culture de l'accompagnement - Culture numérique -</p>


Le Proviseur,
J.-M. MICHOUlier