

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

<p>FICHE D'IDENTITÉ DU PROJET</p>	<p>Intitulé : <u>S'Cape game</u></p> <p>Ecole Daniel Jeanney REP 25200 Grand Charmont</p> <p>Adresse : 1 rue de Normandie</p> <p>Courriel : ecole.daniel-jeanney.grand-charmont@ac-besancon.fr</p> <p>Téléphone : Ecole avec <u>TBI et tablettes</u></p>
<p>COORDINATION</p>	<p>Nom et prénom du coordonnateur : David Loyseau</p> <p>Adresse électronique du coordonnateur : David.loyseau@ac-besancon.fr</p>
<p>BESOINS DIAGNOSTIQUÉS À L'ORIGINE DU PROJET</p>	<p>-Nécessité de travailler à partir de situations problèmes, mais difficultés rencontrées par les élèves dans la résolution de problèmes</p> <p>-Les élèves peinent à travailler de manière collaborative, les relations sont souvent tendues entre eux.</p> <p>-Manque de motivation et difficulté à se mettre dans la tâche.</p>
<p>DIAGNOSTIC INITIAL POUR PROJET D'AMÉLIORATION DU CLIMAT SCOLAIRE</p>	<p>Date de passation du questionnaire climat scolaire (élèves / parents / personnels) : X</p> <p>Pistes de travail retenues suite à la restitution du rapport :</p>
<p>RÉSUMÉ DU PROJET EN 10 LIGNES MAXIMUM</p>	<p>Création d'un Escape Game par les élèves s'appuyant sur la résolution de problème en mathématiques. L'escape Game sera créé par les élèves de CM1 pour les autres élèves de l'école et les élèves de 6^{ème}.</p> <p>Objectifs :</p> <ul style="list-style-type: none"> -Motiver les élèves à entrer dans la résolution de problème, en s'appuyant sur l'esprit jeu/défi de l'escape game. - Pour l'enseignant : Travailler autrement sur les problèmes : étudier les différentes typologies de problèmes, travailler sur l'erreur par le biais de la création de QCM, diversifier des types de problèmes proposés -Travailler l'interdisciplinarité (maths + français pour rédiger des énoncés de problèmes + arts plastiques pour les décors) -Développer la coopération : entre les élèves de la classe, à terme de l'école + coopération entre les enseignants qui pourront peut-être se greffer petit à petit sur le projet (idée

	<p>de fédérer l'école autour d'un projet et de faire du lien dans le réseau)</p> <p>-A terme : utiliser les TICE dans l'escape game (QR codes, codage...). Classe numérique avec tablette qui arrive en fin de cette année.</p> <p>Modalités :</p> <p>Dans la première partie de l'année, l'enseignant crée pour les élèves un Escape game à dominante résolution de problèmes, afin que les élèves comprennent de quoi il s'agit et commencent à y prendre gout.</p> <p>Deuxième partie de l'année : les élèves créent un Escape Game pour une autre classe. La création prend appui sur la résolution de problème en maths, qui sera travaillée toute l'année. Les problèmes s'appuieront notamment sur Mathenvie (site avec photos de la vie quotidienne qui permettent de créer des problème)</p> <p>Projet de fin d'année :</p> <ul style="list-style-type: none"> -jouer à un Escape game d'adultes avec les parents ? - la classe propose sa création d'escape game à une classe de collègue dans le cadre du projet REP
<p>OBJECTIF(S) ET EFFETS ESCOMPTÉS</p>	<ul style="list-style-type: none"> - sur les élèves et leurs acquis <p>Le travail sur la création de problèmes par les élèves va leur permettre de prendre de la hauteur par rapport à la résolution de problème (créer un énoncé, formuler des questions, se projeter dans les erreurs courantes lors de l'élaboration des réponses d'un QCM...)</p> <p>Travailler la coopération.</p> <p>Dépassement de soi par rapport à une difficulté : meilleure estime (savoir résoudre des problèmes, savoir en créer pour des élèves plus grands)</p> <p>Impliquer davantage les élèves dans la résolution de problème, avec le jeu comme motivation</p> <p>Développer des compétences orale</p> <p>Développer des stratégies de résolution de problème/ d'énigme (analyser ce qu'il faut faire pour réussir la résolution d'un problème)</p> <p>Développer la prise d'initiative : oser, essayer, prendre des risques (dans l'escape game, et en classe)</p> <p>Travailler dans un autre environnement de travail : debout, dans une salle, dans la cour...</p> <ul style="list-style-type: none"> - la pratique des enseignants <p>Sortir du frontal et mettre les élèves en situation de recherche/d'essai, erreurs.</p> <p>Se questionner sr la typologie de problèmes proposés aux élèves, enrichir son panel de problèmes (vie courante, puzzle travaillant des compétences spatiales, énigmes, problèmes numériques, cryptologie, travail de repérage sur cartes, jeu du portait avec des solides...)</p> <p>Les leçons permettront de se questionner et de trouver des idées de problèmes : les problèmes de l'Escape Game sont issus du travail mené en classe en mathématiques, l'escape game n'est pas un travail satellitaire</p> <p>Proposer davantage de problèmes avec prise d'initiative : aller chercher du matériel dans la classe, faire des recherches pour obtenir des informations....</p> <ul style="list-style-type: none"> - sur l'école : - Innover, valoriser l'école et mettre en valeur les compétences des élèves. - Initier un projet susceptible de fédérer, de donner

	des idées à des collègues
MODALITÉS DE MISE EN ŒUVRE PRÉVUES	<p>Élèves impliqués : CM1 Nombre : une 20ne. Nombre de classes et niveaux des classes : Pour le moment une classe (mais surement plus si le projet essaime)</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...) :</p> <p>Eduction prioritaire Peu de place aux jeux dans la vie quotidienne outre les écrans et certains sports.</p>
	<p>Acteurs éducation nationale :</p> <p>Nombre: / Liste (nom, fonction, discipline éventuelle) :</p> <p>Engagement d'un réseau (écoles/collège) : OUI Accompagnement IEN : NON</p>
	<p>Partenariats éventuels :</p> <p>Mise en relation avec Anne Petit, co-animatrice du site S'CAPE, site d'aide à la création d'escape game</p> <p>Escape Game des villes de Belfort ou de Grand Charmont à faire avec les élèves</p> <p>Accompagnement souhaité :</p> <ul style="list-style-type: none"> -pouvoir se réunir avec un membre du Pardie + enseignant PDMC + conseiller pédagogique pour travailler en amont sur la façon de faire créer des problèmes par les élèves ; test en classe ; puis debriefing -Membre du Pardie présent lorsque les élèves expérimentent l'Escape Game afin d'avoir un retour sur ce que cela apporte aux élèves/les difficultés qui rencontrent... <p>Votre projet est-il en lien avec un projet déposé par des enseignants-chercheurs au sein de la fédération de recherche de l'ESPÉ ? NON</p>
	<p>Modalités d'organisation :</p> <ul style="list-style-type: none"> - temporelle (rythme...) Travail en fil rouge sur toute l'année. - spatiale Dans l'école ou une salle annexe empruntée à la mairie. - concertation
INSCRIPTION DANS LA POLITIQUE DE L'ÉTABLISSEMENT / L'ÉCOLE	<p>Lien avec le projet d'établissement/d'école/contrat d'objectifs :</p> <p>Projet REP</p>

