

QUOI ?

Titre

Conception, fabrication et réalisation d'un Escape Game par les élèves pour les élèves

C'est innovant !

Ce projet permet de mettre les élèves en situation de créateurs au service d'un projet grandeur nature à vocation ludique au profit de leurs camarades du lycée.



Quel(s) thème(s) ?

- Bien-être à l'école, climat scolaire, ergonomie des établissements
- Consolidation des apprentissages fondamentaux
- Évaluation des élèves
- Numérique à l'école

Quel(s) dispositif(s) ?

- Actions et projets éducatifs

Quelle(s) compétence(s) ?

- Comprendre, s'exprimer en utilisant la langue française à l'écrit et à l'oral
- Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages mathématiques, scientifiques et informatiques

Expérimentation ?

Lien avec la recherche ?

QUI ?

C'est innovant !

Terminale MELEC (Métiers de l'Electricité et de ses Environnements Connectés), soit 21 jeunes de lycée professionnel.

Nos élèves, souvent en difficulté scolaire se sentent valorisés dans ce projet "hors des murs" et peuvent mettre en avant leur compétence professionnelle.

L'équipe

Nom prénom	Rôle	Académie
Vivat Sabine	Rédacteur	Clermont-Ferrand
Farge Marie-Anais	Rédacteur	Clermont-Ferrand

Les participants

Nombre d'académie(s)	1
Nombre d'établissement(s)	1
Nombre de classe(s)	1
Nombre d'élève(s)	21
Nombre d'enseignant(s)	5
Nombre d'autre(s) participant(s)	4

OÙ ?

C'est innovant !

La chapelle de la Visitation désaffectée a été transformée pour accueillir un jeu grandeur nature tout en gardant intact le monument historique.

Cette chapelle appartient à notre Lycée La Salle (ancien Godefroy de Bouillon), lycée général, technologique et professionnel. L'établissement a le soucis de faire grandir nos jeunes en leur proposant des actions où chacun se sent impliqué.

Quel(s) niveau(x) ?

- Lycée

Quelle(s) classe(s) ?

- BAC PROFESSIONNEL EN 3 ANS

Établissement(s)

Académie	Établissement	Observation
Clermont-Ferrand	GODEFROY DE BOUILLON	

POURQUOI ?

Problème identifié

Il est important d'utiliser l'enseignement professionnel pour réaliser un projet au service des matières générales et, plus largement, de la culture générale. Le travail en équipe, la mutualisation des compétences professionnelles de chaque élève, la recherche d'idées et la rédaction des énigmes,

l'organisation du travail, la répartition et la planification des tâches de chacun, la présentation du projet sont les objectifs visés.

Indicateur(s) qualitatif(s)

- Satisfaction des équipes qui participent au jeu
- Satisfaction des élèves de pouvoir présenter un jeu de ce style, entièrement "fait maison"
- Un questionnaire sera donné aux élèves pour évaluer ce que ce projet leur a apporté.
-

Source(s) d'inspiration

Type	Titre	Auteur	Année	Observation
Film	La Casa de Papel		0	
Film	Escape game		0	

QUAND ?

Action(s) liée(s)

Date de début	Date de fin
02/09/19	30/06/20

COMMENT ?

C'est innovant !

Pour faciliter le travail d'équipe et l'élaboration du projet, nous nous réunissons très régulièrement. L'an passé, nous avons un créneau d'accompagnement personnalisé pour préparer le projet avec les élèves.

Modalités de mise en oeuvre

Les différentes étapes sont :

- . Choix d'un thème guidant le processus d'énigmes
- . Réalisation des énigmes à partir des activités des élèves au sein de leurs différentes disciplines scolaires : mathématiques, sciences, histoire géographie, arts, électricité
- . Construction d'une structure à ossature bois permettant l'agencement global du jeu avec aménagements électriques correspondants
- . Réalisation matérielle des différentes énigmes à partir de tables de câblage, de réalité augmentée, de lampe UV, etc.
- . Assurer une présentation du jeu par les élèves pour des joueurs, assister ces derniers en cas de besoin, ranger et remettre le jeu en ordre entre deux épisodes de jeu.

QUEL BILAN ?

Quelles modalités et méthodes d'évaluation ?

Indicateur(s) qualitatif(s)

Le constat final sera rédigé en fin d'année.

ET APRÈS ?

N/A