

<b>Auteur</b>	Sophie Mars , Professeure documentaliste
<b>Date</b>	décembre 2023
<b>TITRE</b>	<b>Escape game : "Au pays des contes"</b>
<b>Description synthétique (Nature / contexte)</b>	Dans le cadre du cours de français, la professeure a souhaité commencer la séquence autour des contes avec l'escape game "Au pays des contes", créé par la professeure documentaliste.
<b>Niveau de classe</b>	6e
<b>Discipline(s) impliquée(s)</b>	Français
<b>Autre(s) partenaire(s)</b>	
<b>Cadre pédagogique</b>	EMI Projet disciplinaire
<b>Objectifs</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se repérer dans un document pour retrouver rapidement des informations utiles</li> <li>- Se repérer dans le CDI</li> <li>- Repérer et traiter les informations</li> <li>- Travailler en groupe</li> <li>- Former les élèves à l'autonomie dans la recherche et l'exploitation d'information</li> </ul>
<b>Compétences</b>	<p>- <b>Compétences info-documentaires</b> (cf. référentiel établi à partir du PACIFI <a href="https://bout2book.fr/cdimars/images/pdf/r/%C3%A9f%C3%A9rentiel%20comp%C3%A9tences%20documentaires.pdf">https://bout2book.fr/cdimars/images/pdf/r/%C3%A9f%C3%A9rentiel%20comp%C3%A9tences%20documentaires.pdf</a>)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- C.1.1 – Je connais les différents espaces et sais trouver celui qui correspond à mon besoin d'informations</li> <li>- C.1.3 – Je connais les principes de classement et de rangement des documents pour les retrouver et les ranger dans le CDI</li> <li>- C.2.4 – Je sais identifier ce qui est à rechercher</li> <li>- C.4.2 – Je sais utiliser les clés d'accès à l'information dans un document</li> <li>- C.4.3 – Je sais localiser une information dans un texte à l'aide de la mise en page, de la typographie</li> <li>- C.4.7 – Je sais sélectionner les parties d'un document répondant à mon besoin d'information</li> </ul> <p>- <b>Compétences disciplinaires</b> Acquérir des connaissances sur des notions au programme de français de 6<sup>ème</sup></p> <p>- <b>Compétences et connaissances du socle commun</b></p> <p><b>Domaine 1 : les langages pour penser et communiquer</b>  ↳ <i>Comprendre, s'exprimer en utilisant la langue française à l'oral et à l'écrit</i>  Il adapte sa lecture et la module en fonction de la nature et de la difficulté du texte. Pour construire ou vérifier le sens de ce qu'il lit, il combine avec pertinence et de façon critique les informations explicites et implicites issues de sa lecture.</p> <p><b>Domaine 2 : les méthodes et outils pour apprendre</b>  ↳ <i>Organisation du travail personnel</i>  Il comprend le sens des consignes. Il sait identifier un problème, s'engager dans une démarche de résolution, mobiliser les connaissances nécessaires, analyser et exploiter les erreurs.  ↳ <i>Coopération et réalisation de projets</i>  L'élève travaille en équipe, partage des tâches, s'engage dans un dialogue constructif.</p> <p>- <b>Compétences EMI</b> (cf. EMI dans les programmes : <a href="https://www.cleml.fr/fileadmin/yag/formation/Entrees_EMI_dans_les_programmes_des_cycles_2_3_et_4_v2.pdf">https://www.cleml.fr/fileadmin/yag/formation/Entrees_EMI_dans_les_programmes_des_cycles_2_3_et_4_v2.pdf</a>)</p> <p><b>Domaine 1 : utiliser les médias et les informations de manière autonome</b>  Exploiter le centre de ressources comme outils de recherche d'information  Utiliser les outils d'information à disposition adaptés à ses recherches  Découvrir comment l'information est indexée et hiérarchisée, comprendre les principaux termes techniques associés  Exploiter les modes d'organisation de l'information</p> <p>- <b>Compétences numériques</b> (cf. CRCN : <a href="https://eduscol.education.fr/document/20392/download">https://eduscol.education.fr/document/20392/download</a>)  ↳ <b>Domaine 1 : Informations et données :</b>  Compétence 1.1 Mener une recherche et une veille d'information</p>

<b>Pré-requis</b>	Maîtrise de la lecture / Maîtrise des bases élémentaires de la technologie informatique
<b>Notions</b>	Mots clés/ mise en page (titre, sous-titres) / procédés typographiques (gras, italique, taille des lettres, couleur) / document / titre / sommaire / index / cote / adresse URL
<b>Modalités</b>	<p><b>Lieu</b> : CDI</p> <p><b>Nombre d'élèves</b> : classe entière (27-29 élèves)</p> <p><b>Nombre de classes</b> : 3 (6<sup>e</sup>A-6<sup>e</sup>B-6<sup>e</sup>C)</p> <p><b>Nombre de séances</b> : 1</p> <p><b>Intervenant(s)</b>: professeure documentaliste et professeure de français</p> <p><b>Support horaire</b> : créneaux horaires de français à l'emploi du temps de la classe</p> <p><b>Matériel</b> : TNI / 3 Dictionnaires Petit Robert des noms propres / 3 Bescherelle conjugaison (445) / 3 tablettes avec lecteur flashcode / 6 feutres Velleda / 6 ordinateurs / 3 boîtes à clé / 3 flacons de paillettes / <b>Albums sur table</b> : Andersen, Hans Christian / Pelosato, Claire. <i>Poucette</i>. Lire c'est partir, 2011. (A AND) - Andersen, Hans Christian / Pelosato, Claire. <i>La princesse au petit pois</i>. Lire c'est partir, 2015. (A AND) - Andersen, Hans Christian / Yim, Ji-Young. <i>Le vilain petit canard</i>. Lire c'est partir, 2011. (A AND) / <b>Albums pour question</b> : Ramos, Mario. <i>C'est moi le plus fort</i>. L'Ecole des loisirs, 2002. Les lutins. ISBN 2-211-06905-3 (A RAM) - Pennart, Geoffroy de. <i>Igor et les trois petits cochons</i>. L'Ecole des loisirs, 2008. Les lutins. ISBN 978-2-211-09082-7 (A PEN) - Bogeat, Suzanne / Devos, Xavière. <i>Les Carottes sont cuites pour le Grand Méchant Loup !</i> Elan vert (L'), 2014. Les petits élans. ISBN 978-2-84455-299-0 (A BOG) / <b>Livres contes sur table</b> : Perrault, Charles. <i>Contes</i>. Hachette Jeunesse, 2001. Le livre de poche jeunesse, 20. ISBN 2-01-321960-1 (C PER) - Perrault, Charles. <i>Contes choisis</i>. Gallimard, 08/2009. (C PER) - Perrault, Charles. <i>Contes de ma mère l'Oye</i>. Gallimard, 2003. Folio junior, 443. ISBN 2-07-051416-1 (C PER) / <b>Livres creusés</b> : Perrault, Charles. <i>Cendrillon, Barbe bleue et autres contes</i>. (C PER) - Perrault, Charles. <i>La barbe bleue</i>. (C PER) - Perrault, Charles. <i>Barbe-Bleue</i> (C PER) / <b>Périodiques</b> : Virgule 74 – Virgule 83 – Virgule 184 / 3 grandes enveloppes</p> <p><b>Travail individuel ? Par groupe ?</b> Travail par équipe (8-10 élèves)</p>
<b>Concertation</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Travail de la documentaliste : élaboration du jeu / préparation du matériel</li> <li>- Travail du professeur de discipline : réservation du créneau horaire pour la classe</li> </ul>
<b>Ressources pédagogiques</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• fiche "réussir une mission"</li> <li>• genially lancement du jeu / genially fin / vidéo timer 35 minutes</li> <li>• feuille de route / jeu des 7 contes / le temps des contes / les auteurs de conte / contes en haïku / learning app sur le vocabulaire dans les contes / sac à mots / vidéo Peter Pan / tactiléo sur les formules pour écrire un conte / trouve ton chemin</li> <li>• mode d'emploi dictionnaires des noms propres / mode d'emploi bescherelle</li> </ul>
<b>Descriptif</b>	Séance : présentation de comment va se dérouler le jeu / lancement du jeu (genially début) / questionnement des élèves : c'est quoi la mission ? / jeu (35')
<b>Production attendue</b>	Réussir la mission de l'escape game
<b>Évaluation</b>	Par la professeure documentaliste et la professeure de discipline : la compréhension et le respect des consignes / les difficultés rencontrées par les élèves / investissement des élèves / clarté et la pertinence des informations relevées / résolution des énigmes / organisation dans le groupe (répartition des tâches et entente dans le groupe)
<b>Bilan et commentaires</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- L'intervention de la documentaliste a principalement été d'ordre méthodologique, apportant aux élèves des connaissances, des méthodes et des outils pour les guider dans leur travail.</li> <li>- Activité très chronophage pour sa préparation (vérification des liens et du fonctionnement de la connexion internet sur les tablettes, préparation de tous les documents) et son rangement (remise en place de tous les documents).</li> <li>- Faute de temps " le "debriefing" a été réalisé en classe avec la professeure de discipline.</li> <li>- Les élèves ont été très motivés par cette activité.</li> <li>- Cet escape game autour des contes propose des activités relatives aux thèmes suivants : <ul style="list-style-type: none"> <li>* la connaissance des contes (associer un haïku à un conte – associer les personnages principaux d'un conte aux objets significatifs du conte)</li> <li>* la recherche de la date de naissance et de mort de certains auteurs dans un dictionnaire des noms propres,</li> <li>* les formules pour écrire un conte (formules pour commencer un conte, pour terminer l'histoire, pour dire qu'il se passe quelque chose, pour enchaîner les actions, pour exprimer le lieu, pour exprimer la conséquence)</li> <li>* vocabulaire lié au conte, aux expressions connues des contes,</li> <li>* l'utilisation du Bescherelle pour conjuguer des verbes à l'imparfait ou au passé simple,</li> <li>* visionnage d'une vidéo pour répondre à une question,</li> <li>* lecture d'un album présentant une parodie de conte pour répondre à une question,</li> <li>* lecture d'une cote pour retrouver un livre dans le CDI,</li> <li>* lecture de consignes pour retrouver son chemin sur un plan</li> </ul> </li> </ul>

	<p>- Il semble utile d'ajouter comme document à disposition des élèves, un alphabet pour les aider dans la recherche du dictionnaire des noms propres.</p>
--	--