

<b>Auteur</b>	Sophie Mars , Professeure documentaliste
<b>Date</b>	Février 2024
<b>TITRE</b>	<b>Escape game : "Dans les couloirs du temps..."</b>
<b>Description synthétique (Nature / contexte)</b>	Dans le cadre de la semaine de l'orientation, la professeure documentaliste a proposé pour les classes de 3 <sup>ème</sup> un escape game permettant de découvrir des outils pour aider à l'orientation. Sont abordés dans cette séquence le repérage, le prélèvement et le traitement de l'information (La sélection des ressources a été réalisée en amont par la professeure documentaliste lors de la création de l'escape game).
<b>Niveau de classe</b>	3e
<b>Discipline(s) impliquée(s)</b>	
<b>Autre(s) partenaire(s)</b>	Professeures référentes "semaine de l'orientation"
<b>Cadre pédagogique</b>	EMI Semaine de l'orientation Parcours avenir
<b>Objectifs</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se repérer dans un document pour retrouver rapidement des informations utiles</li> <li>- Connaître et utiliser les outils disponibles sur le site de l'ONISEP</li> <li>- Aider les élèves à leur choix futur d'orientation après la troisième</li> <li>- Former les élèves à l'autonomie dans la recherche et l'exploitation d'information sur l'orientation</li> </ul>
<b>Compétences</b>	<p>- <u>Compétences info-documentaires</u>(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'information</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> <li>- C.6.1 – Je sais reformuler les idées essentielles relevées avec mes propres mots</li> </ul> <p>- <u>Compétences disciplinaires</u> Rendre les élèves acteurs dans la construction de leur projet d'orientation en leur faisant découvrir des outils pour une meilleure visibilité des métiers, des procédures, des filières de formation et des choix d'orientation possibles</p> <p>- <u>Compétences et connaissances du socle commun</u> <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. <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. <b>Domaine 3 : la formation de la personne et du citoyen</b> ↪ <i>Responsabilité, sens de l'engagement et de l'initiative</i> L'élève sait prendre des initiatives ; il prépare ainsi son orientation future.</p> <p>- <u>Compétences EMI</u> (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>) <b>Domaine 1 : utiliser les médias et les informations de manière autonome</b> Exploiter le centre de ressources comme outils de recherche d'information Adopter progressivement une démarche raisonnée dans la recherche d'informations Comprendre les termes techniques associés</p> <p>- <u>Compétences numériques</u> (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</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 / domaine d'activité / centre d'intérêts / diplôme / qualités / métier
<b>Modalités</b>	<p><b>Lieu</b> : CDI</p> <p><b>Nombre d'élèves</b> : groupe (24 à 28 élèves)</p> <p><b>Nombre de classes</b> : toutes les classes de 3<sup>e</sup></p> <p><b>Nombre de séances</b> : 1</p> <p><b>Intervenant(s)</b>: professeure documentaliste</p> <p><b>Support horaire</b> : créneaux horaires réservés pour la semaine de l'orientation (S4 : 14h41-15h49 et le mercredi M4 : 11h38-12h34)</p> <p><b>Matériel</b> : TNI - 3 brochures ONISEP "Après la 3<sup>e</sup>me" - 3 "Parcours" ONISEP - 3 documentaires métiers (dans kiosque orientation) - 3 boîtes à clé - 3 grandes enveloppes - 3 lampes magiques - 6 tablettes avec lecteurs QR code - 6 ordinateurs avec casque - 3 faux DVD (Kiosque orientation) - 3 feutres velleda</p> <p><b>Travail individuel ? Par groupe ?</b> Travail par équipe (8-10 élèves)</p>
<b>Concertation</b>	<p>- Travail de la documentaliste : élaboration du jeu / préparation du matériel</p> <p>- Travail des professeures référentes : réservation des créneaux / constitution des groupes</p>
<b>Ressources pédagogiques</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• vidéo de lancement</li> <li>• feuille de route / jeu "les qualités" / qui est-ce ? (jeu + tableau avec photos) / QR code jeu les logos du kiosque orientation / questionnaire profil ONISEP / mode d'emploi site ONISEP / QR code jeu millionnaire personnes et lieux pour l'orientation / étiquette orange-violet / étiquette 20-17 / questionnaire profil "Après la 3<sup>e</sup>me" / étiquette 44-75 / message codé / liste qualités en couleur (orange/violet) / étiquette tactiléo questions formations ONISEP TV / étiquette orange-violet à voir avec lampe magique/ Étiquette kiosque orientation (pour trouver DVD) / étiquette genially final / liste métiers onisep étiquette orange-violet</li> </ul>
<b>Descriptif</b>	Séance : présentation de comment va se dérouler le jeu / vidéo de lancement / 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 : la compréhension et le respect des consignes / les difficultés rencontrées par les élèves / investissement des élèves / pertinence des réponses / organisation dans le groupe
<b>Bilan et commentaires</b>	<p>- 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.</p> <p>- Compte tenu des modifications apparues sur le site de l'ONISEP, la professeure documentaliste a donc dû faire un important travail en amont pour mettre à jour les fiches outils du jeu.</p> <p>- Au cours de ce jeu, les élèves ont réalisé des activités relatives :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* à la connaissance des logos du kiosque orientation</li> <li>* au visionnage d'une vidéo de la collection "ONISEP TV" pour répondre à des questions sur un diplôme</li> <li>* à l'association d'une qualité avec sa définition</li> <li>* à la recherche d'informations dans la brochure "En classe de 3<sup>e</sup>me, préparer son orientation" à partir d'un mode d'emploi</li> <li>* à la recherche d'information sur le site de l'ONISEP à partir d'un mode d'emploi</li> <li>* à la lecture d'un profil pour retrouver la personne correspondante.</li> </ul> <p>- Les élèves ont semblé motivés par le principe du jeu et se sont plutôt bien investis (exceptée une équipe). Trois équipes ont réussi la mission dans le temps imparti.</p> <p>- La référence au film "Les visiteurs" dans la vidéo de lancement ne parle pas aux élèves. Afin de davantage faire adhérer les élèves au jeu dès le début, cette vidéo a été modifiée afin d'y apporter une touche de "modernité".</p> <p>- Dans les groupes constitués, certains regroupements d'élèves n'étaient pas propices à une activité sereine. Si cette semaine de l'orientation est reconduite l'an prochain, cette activité sera proposée en classe entière. Si cela n'est pas possible, une activité individuelle sur mini-PC (reprenant les outils et "exercices" proposés dans l'escape game) sera présentée (<a href="https://view.genial.ly/65c21efb6088bd0014dc08ab/interactive-content-lorientation-apres-la-3e">https://view.genial.ly/65c21efb6088bd0014dc08ab/interactive-content-lorientation-apres-la-3e</a>)</p>