

Auteur	Sophie Mars , Professeure documentaliste
Date	Avril 2025
TITRE	Escape game : "L'Odyssée"
Description synthétique (Nature / contexte)	Dans le cadre du cours de français, la professeure a souhaité achever la séquence autour d'Ulysse avec l'escape game "L'Odyssée", créé par la professeure documentaliste. Cette activité se déroule sur support numérique
Niveau de classe	6e
Discipline(s) impliquée(s)	Français
Autre(s) partenaire(s)	
Cadre pédagogique	EMI Projet disciplinaire
Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> - Se repérer dans un document pour retrouver rapidement des informations utiles - Repérer et traiter les informations - Travailler en groupe - Former les élèves à l'autonomie dans la recherche et l'exploitation d'information
<u>Compétences</u>	<p>- <u>Compétences info-documentaires</u> (cf. référentiel établi à partir du PACIFI https://bout2book.fr/cdimars/images/pdf/r%C3%A9f%C3%A9rentiel%20comp%C3%A9tences%20documentaires.pdf)</p> <ul style="list-style-type: none"> - C.2.4 – Je sais identifier ce qui est à rechercher - C.4.2 – Je sais utiliser les clés d'accès à l'information dans un document - C.4.3 – Je sais localiser une information dans un texte à l'aide de la mise en page, de la typographie - C.4.7 – Je sais sélectionner les parties d'un document répondant à mon besoin d'information <p>- <u>Compétences disciplinaires</u> Acquérir des connaissances sur des notions au programme de français de 6^{ème}</p> <p>- <u>Compétences et connaissances du socle commun</u></p> <p>Domaine 1 : les langages pour penser et communiquer  <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>Domaine 2 : les méthodes et outils pour apprendre  <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.</p> <p> <i>Coopération et réalisation de projets</i> L'élève travaille en équipe, partage des tâches, s'engage dans un dialogue constructif.</p> <p>- <u>Compétences EMI</u> (cf. EMI dans les programmes : https://www.cleml.fr/fileadmin/yag/formation/Entrees_EMI_dans_les_programmes_des_cycles_2_3_et_4_v2.pdf)</p> <p>Domaine 1 : utiliser les médias et les informations de manière autonome Utiliser les outils d'information à disposition adaptés à ses recherches Exploiter les modes d'organisation de l'information</p> <p>- <u>Compétences numériques</u> (cf. CRCN : https://eduscol.education.fr/document/20392/download)</p> <p> Domaine 1 : Informations et données : Compétence 1.1 Mener une recherche et une veille d'information</p>

Pré-requis	Maîtrise de la lecture / Maîtrise des bases élémentaires de la technologie informatique
Notions	Mots clés/ mise en page (titre, sous-titres) / procédés typographiques (gras, italique, taille des lettres, couleur) / sommaire / adresse URL
Modalités	<p>Lieu : CDI</p> <p>Nombre d'élèves : classe entière (27-29 élèves)</p> <p>Nombre de classes : 1 (6^eA)</p> <p>Nombre de séances : 1</p> <p>Intervenant(s): professeure documentaliste et professeure de français</p> <p>Support horaire : créneaux horaires de français à l'emploi du temps de la classe</p> <p>Matériel : TNI / chariot de 16 mini-PC – 16 souris et tapis de souris – plusieurs exemplaires du livre "Homère / Lisle, Leconte de / Rémy, Bruno. <i>L'Odyssée</i>. L'Ecole des loisirs" (livre lu par les élèves) – cahier de français des élèves</p> <p>Travail individuel ? Par groupe ? Travail par 2</p>
Concertation	<p>- Travail de la documentaliste : élaboration du jeu / préparation du matériel</p> <p>- Travail du professeur de discipline : réservation du créneau horaire pour la classe</p>
Ressources pédagogiques	<ul style="list-style-type: none"> • fiche "Feuille de route" • genially jeu : https://view.genially.com/65845accff61cf0014f49159/interactive-content-lodysee • livre "Homère / Lisle, Leconte de / Rémy, Bruno. <i>L'Odyssée</i>. L'Ecole des loisirs" • cahier de français des élèves • alphabet grec
Descriptif	Séance : présentation de comment va se dérouler l'activité / distribution des mini-PC / lancement du jeu (vidéo genially) / questionnement des élèves : c'est quoi la mission ? / jeu (35') / mise en commun des réponses trouvées aux différentes activités pour réussir la mission
Production attendue	Réussir la mission de l'escape game
Évaluation	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 duo (répartition des tâches et entente)
Bilan et commentaires	<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>- Faut de temps " le "debriefing" a été réalisé en classe avec la professeure de discipline.</p> <p>- Les élèves ont été très motivés par cette activité et ont su réinvestir leurs connaissances pour réussir les jeux. Ils se sont notamment aidés de leur cahier et du livre qu'ils avaient lu "L'odyssée". Ils ont pu réaliser les différents jeux dans l'ordre de leur choix.</p> <p>- Cet escape game propose des activités relatives aux thèmes suivants :</p> <ul style="list-style-type: none"> * la découverte d'Ulysse * les personnages dans l'Odyssée * les monstres de l'Odyssée * l'écriture du nom Ulysse en grec * les aventures d'Ulysse en image * le retour d'Ulysse