

Auteur	Sophie Mars , Professeure documentaliste
Date	septembre/octobre 2022
TITRE	Escape game : un héros à libérer
Description synthétique (Nature / contexte)	Dans le cadre des réunions 3D, les professeurs documentalistes avaient élaboré un escape game autour de la lecture et du CDI. J'ai repris et aménagé cette activité afin de la proposer aux professeurs et leurs classes. Deux professeurs de français ont souhaité en début d'année faire travailler leurs élèves sur cet escape game.
Niveau de classe	6 ^{ème} - 5 ^{ème}
Discipline(s) impliquée(s)	Français
Autre(s) partenaire(s)	
Cadre pédagogique	EMI Projet disciplinaire
Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> - Se repérer dans le CDI - Savoir utiliser le portail Esidoc - Repérer et traiter les informations - Travailler en groupe - Développer une lecture critique des informations
Compétences	<p>- <u>Compétences info-documentaires</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - C.1.1 – Je connais les différents espaces et sais trouver celui qui correspond à mon besoin d'informations - C.1.3 – Je connais les principes de classement et de rangement des documents pour les retrouver et les ranger dans le CDI - C.2.4 – Je sais identifier ce qui est à rechercher - C.3.3 – Je sais faire une recherche à l'aide du logiciel documentaire du CDI en fonction de mon besoin d'information - C.3.5 – Je sais lire une notice du logiciel documentaire du CDI et choisir les résultats en rapport avec mon besoin d'informations - C.3.6 – Je sais noter les références nécessaires pour retrouver un document - C.4.6 – Je sais évaluer la fiabilité d'un document - 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} ou 5^{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. ↳ <i>Coopération et réalisation de projets</i> L'élève travaille en équipe, partage des tâches, s'engage dans un dialogue constructif. ↳ <i>Médias, démarches de recherche et de traitement de l'information</i> L'élève sait utiliser de façon réfléchie des outils de recherche</p>
Pré-requis	Maîtrise de la lecture / Maîtrise des bases élémentaires de la technologie informatique
Notions	Mots clés / notices / côte / adresse URL / fiabilité / navigateur / Fake news / classification
Modalités	<p>Lieu : CDI</p> <p>Nombre d'élèves : classe entière (20-23 élèves)</p> <p>Nombre de classes : 5 (6A – 6C – 6D - 6E – 5E)</p> <p>Nombre de séances : 1</p> <p>Intervenant(s): professeure documentaliste et professeur de français</p> <p>Support horaire : créneaux horaires de français à l'emploi du temps des classes</p>

	<p>Matériel : TNI - 6 ordinateurs fonctionnant en réseau – 6 tablettes - 9 affiches A4 et A3 - 3 portes-revues - 3 boîtes avec cadenas - 3 livres creusés – voir fiche scénario final</p> <p>Travail individuel ? Par groupe ? Travail par équipe de 7-8 élèves</p>
Concertation	<p>- Travail de la documentaliste : élaboration de la séquence / préparation de toutes les ressources / installation du jeu</p> <p>- Travail du professeur de discipline : réservation des créneaux horaires pour les classes</p>
Ressources pédagogiques	<p>Documents et organigramme : https://drive.google.com/drive/folders/1jzo5GOITcGcFxwhVtXecfp0tw1UA6V9s?usp=sharing</p>
Descriptif	<p>- séance : présentation des critères pour réussir une mission – lancement de l'escape game "un héros à libérer"</p>
Production attendue	<p>Remplir la mission (trouver qui est le héros à libérer, dans quelle histoire il est prisonnier et quelle est son histoire d'origine)</p>
Évaluation	<p>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 / répartition des tâches et entente dans le groupe</p>
Bilan et commentaires	<p>- activité très chronophage pour son élaboration</p> <p>- Des aménagements ont été apportés entre les 2 premières classes (changement de place d'indices – modification des genially)</p> <p>- faute de temps " le "debriefing" a été réalisé en classe avec le professeur de discipline.</p> <p>- les élèves ont été très motivés par cette activité</p> <p>- prévoir un temps pour l'installation du matériel avant l'activité des élèves et le rangement du matériel (il n'est pas envisageable d'enchaîner deux créneaux de suite).</p> <p>- pour 4 classes, cette activité a été réalisée en début d'année comme moyen d'observer les relations entre les élèves (organisation dans un groupe), de travailler sur la lecture de consignes et la prise d'information – pour une classe, cette activité est arrivée en fin de séquence sur l'objet livre</p> <p>- cet escape game autour du livre et du CDI propose des activités relatives aux thèmes suivants :</p> <p>1- Mots croisés relatifs au vocabulaire autour de la lecture, du livre et du CDI</p> <p>*marque-page : matériel que l'on insère entre deux pages d'un livre pour indiquer l'endroit où en reprendre la lecture</p> <p>*chapitre : partie d'un livre souvent numérotée</p> <p>*géographie : matière enseignée à l'école rangée dans les documentaires du CDI en 900</p> <p>*virgule: signe de ponctuation ayant la forme d'un petit trait courbé vers la gauche, permettant de séparer les parties d'une phrase</p> <p>*quatrième de couverture : page d'un livre sur laquelle est souvent présenté le résumé du livre</p> <p>* librairie : magasin dans lequel on vend des livres</p> <p>* bibliographie : liste des sources (livres, articles, vidéos, pages Web, ...) consultées pour l'élaboration d'un travail</p> <p>2- recherche d'un livre dans le CDI à partir d'une côte</p> <p>3- Quiz (tactiléo) de culture générale :</p> <p>* Zep – Molière – Jean de La Fontaine – J.K. Rowling</p> <p>* Qui est l'auteur de la BD Titeuf ? ZEP</p> <p>* Quels types de document n'est pas un documentaire ? <u>romans</u> – encyclopédies – dictionnaires – manuels scolaires</p> <p>* relier un conte à son auteur</p> <p>la Belle et la Bête – Jeanne-Marie Le prince de Beaumont</p> <p>le petit poucet – Charles Perrault</p> <p>Hansel et Gretel – Jacob et Wilhelm Grimm</p> <p>la petite sirène – Hans Christian Andersen</p> <p>* Quelle série littéraire connue a écrit J.K. Rowling ? Harry Potter</p> <p>* retrouver des fables de La Fontaine en reliant 2 éléments entre eux</p> <p>le corbeau et le renard – le chêne et le roseau – le lièvre et la tortue – la cigale et la fourmi – le loup et l'agneau</p> <p>4- Décoder un message à partir d'un code couleur et numéro</p> <p>5- Retrouver un mot commun dans 4 notices de roman.</p> <p>6- Retrouver une fake news dans un faux article de presse</p> <p>7- Retrouver sur esidoc un livre à partir d'un auteur et d'un mot clé</p>