

## FICHE ACTION

Année scolaire 2017/ 2018

### Intitulé projet EOL : La mobilité dans tous ses états

<b>STRUCTURE</b>	<b>Intitulé de l'action</b>	Jeu sérieux interdisciplinaire
	<b>Public concerné</b>	Elèves de 3ème et 2nde de deux établissements Lycée Jean Michel et le Collège de l'Arc
	<b>Date, lieu et durée</b>	Projet annuel pour réaliser un jeu d'une heure Lons-le-Saunier ↔ Dole
<b>ACTEURS</b>	<b>Organisation et modalités</b>	<p>En amont :</p> <p>Constitution des classes et contraintes d'emploi du temps Production d'un synopsis pour fournir un cadre de travail aux élèves en tenant compte des programmes de lettres et d'anglais.</p> <p><b>Phase 1</b> : Septembre-Janvier : découverte de ce qu'est un jeu d'évasion ; résolution d'énigmes ; apports de connaissances sur le roman policier et le roman gothique ; apport de lexique en langue anglaise ; création des énigmes en lien avec les différentes disciplines.</p> <p><b>Phase 2</b> : Février-Mars : création matérielle de la pièce, des décors et des accessoires, des sons, etc...</p> <p><b>Phase 3</b> : Avril – Mai : Phase test du jeu avec des élèves et des enseignants du lycée et corrections ; puis ouverture du jeu à tous les élèves (semaine des langues)</p> <p><b>Phase 4</b> : 1-10 juin jeu dans un autre établissement</p>
	<b>Coordonnateurs de l'action</b>	Mickael GOICHOT & Anne-Cécile MARIE, professeurs d'anglais au lycée Jean Michel
	<b>Acteurs (élèves, professeurs, parents, associations...)</b>	<p>Lycée Jean Michel 2 professeurs d'anglais 2 professeurs de lettres 2 professeurs de mathématiques 2 professeurs d'arts 2 classes de 2nde</p> <p>1 classe de 3ème et une équipe de professeurs au Collège de l'Arc, Dole</p> <p>Accompagnement par un médiateur numérique de CANOPE</p>

<b>CULTURE ET CONTENUS</b>	<b>Disciplines concernées</b>	Anglais – Lettres – Mathématiques – Arts Visuels – Arts du Son
	<b>Objectifs de l'action</b>	Conception d'un « escape game » par les élèves autour de la thématique du Roman Policier et mise en œuvre
	<b>Bref descriptif de l'action (100 mots maximum)</b>	Faire concevoir un « escape game » à des élèves pour qu'ils le proposent à des élèves d'autres établissements de l'académie. Un groupe d'élèves entre dans une pièce et doit résoudre des énigmes pour en sortir. La résolution de ces énigmes nécessitera des connaissances et compétences en anglais, en littérature, et en mathématiques ainsi que dans le domaine numérique.
	<b>Outils mobilisés/ Ressources</b>	Tablettes / ipods / Clé USB / ordinateurs portables / mp3 / caméra / micros Logiciel de création vidéo / audio Intégrer des outils numériques à chaque discipline au service des apprentissages. Emprunt de matériel numérique à la DANE et/ou à CANOPE39 Matériel lié aux arts plastiques et à la musique
	<b>Lien avec la thématique</b>	Dans le jeu : s'échapper d'un lieu Se rendre dans un autre établissement pour faire un jeu Mobilité interdisciplinaire
	<b>Production finale</b>	Jeu sur le principe d'un « escape game » productions diverses : scénario / énigmes
<b>ANALYSE REFLEXIVE DE L'ACTION</b>	<b>Plus-value pour les élèves</b>	Anglais : pratique de la langue (CO / EO / CE) Français : genres et concepts littéraires Mathématiques : travail sur le codage, la logique Arts : réalisations concrètes et créatives
	<b>Plus-value pour les équipes éducatives</b>	Fédération des disciplines autour d'un projet en Anglais Fédération des élèves – Echanges inter-établissement dans l'académie Travail en équipe interdisciplinaire Environnement Optimisé pour et par les Langues
	<b>Freins et difficultés</b>	EDT / temps de rencontre et de travail mutualisé L'enjeu : Intégrer des apprentissages dans chaque discipline dans le jeu
	<b>Perspectives</b>	Transposable dans d'autres établissements Echanges avec des établissements étrangers Projet E-twinning
<b>LISIBILITE DE L'ACTION</b>		Journée portes ouvertes Semaine des Langues Articles sur le site de l'établissement Info sur le site de la DANE Viens voir ma classe (Cartoun) Publication dans les Edu-bases