

Projet conduit avec une classe de Terminale professionnelle, Section européenne par Aline IDOUX, lycée Cormontaigne, METZ.

Langue : anglais

Titre / Thème : escape Game sur le thème de l'Europe avec exploitation de ressources institutionnelles via Eduthèque.

Tâche finale :

faire découvrir des éléments clés de la construction de l'Union Européenne via un **Escape game**

Supports :

- Eduthèque (dossier de l'AFP « European construction »)
- video Youtube : "EU: All you need to know in under 2 minutes"

Objectif(s) numérique(s) / Outil(s) :

découvrir des éléments clés de la construction de l'union européenne via une activité ludique permettant de travailler sur plusieurs activités langagières à l'aide de différents outils numériques (tablette / MP3 / ordinateur / vidéoprojecteur) et ressources numériques (QRcode / LearningApps / Edpuzzle / Adobespark video / Tellagami / Quizlet ...)

Objectifs culturels et formatifs

Programme culturel (thématique, notion) :

- lieux et formes de pouvoir (LGT)
- s'informer et comprendre – Institutions (Voie professionnelle)

Savoirs : mieux connaître l'Union Européenne

Capacités et attitudes :

- comprendre et rendre compte d'informations concernant l'Union Européenne
- agir collaborativement
- mener une démarche de recherche et de résolution de problème
- étudier le fonctionnement des joueurs (élèves) pour mieux mettre en place un travail collaboratif

Objectifs linguistiques

Objectifs lexicaux

- lexique des institutions européennes
- lexique des pays européens et de leurs capitales

Objectifs grammaticaux / fonctionnels

- prétérit, expression de la chronologie

Objectifs phonologiques

En lien avec le lexique / les faits de langue : prononciation des pays

En lien avec les activités langagières orales : être intelligible

Objectifs citoyens

- faire réfléchir aux étapes de la construction de l'union européenne et à ses enjeux

Activités langagières dominantes

Compréhension de l'oral :

- vidéo de lancement du jeu (objectif à atteindre) via Adobespark Video
- questions de compréhension créées sur une vidéo via Edpuzzle
- enregistrement audio sur MP3

- vidéo coup de pouce et consignes via Tellagami

Compréhension de l'écrit :

- articles extraits du dossier de l'AFP via Eduthèque
- questions sur l'Union Européenne via LearningApps
- définitions de mots croisés

Prise de parole en continu :

- présentation orale de la construction de l'Europe prenant appui sur le questionnaire de la CE

Les plus-values du projet :

- motivation des élèves
- mémorisation des éléments clés de la construction de l'Europe grâce la présentation ludique de l'Escape Game et au plaisir de jouer
- stimulation des interactions pédagogiques entre élèves
- collaboration des élèves pour atteindre l'objectif
- émergence de l'importance de l'intelligence collective
- développement de l'autonomie

Plus-values liées au numérique :

- utilisation d'outils numériques permettant un travail individuel avec gestion du rythme personnel d'apprentissage (notamment lors de la CO : plusieurs écoutes possibles si besoin)
- outils numériques permettant de proposer en parallèle des activités relevant de différentes activités langagières

Freins rencontrés :

- veiller à ce que les élèves ne testent pas à l'aveugle des codes à 4 chiffres pour trouver la bonne réponse au lieu de répondre à toutes les énigmes pour la découvrir
- nombre d'élèves dans le groupe (trop ou pas assez nombreux)

Points de vigilance :

- activité à réaliser avec un groupe de 10 élèves maximum. Peut être envisagé en 2 groupes en parallèle en doublant l'Escape Game dans une salle séparée en 2
- Prévoir les liens des QRcodes en secours (s'il n'y a pas de lecteur QRcode de disponible)
- Veiller à ce que le code ne soit testé qu'après avoir récupéré tous les indices, la date pouvant être testée au hasard sur le cadenas par les élèves
- Prévoir des coups de pouce pour aider les élèves à atteindre l'objectif final en moins de 50 minutes (durée d'une séance)
- Prévoir un moment de *debriefing* pour faire le point sur les différentes énigmes et leur imbrication
- Installation des éléments dans la salle de classe : prévoir 10 minutes (à prendre en compte dans l'organisation temporelle de la séance dans le cas où l'Escape Game est mis en œuvre sur une séance succédant immédiatement à une autre séance)

ANNEXE

Diaporama présentant l'ensemble de la séquence conduite avec les élèves.