

Projet conduit avec une classe de 5^e (d'un dispositif en classe d'immersion) par Mme Pauly Marie – Mme Keeton Deborah, M. Durup de Baleine et M. Dodeller, Collège Guynemer, NANCY

Titre / Thème : création par des élèves de 5^e d'un *escape game* sur le thème de la transition écologique en Europe

Problématique : comment intégrer les élèves dans une démarche de projet plurilingue dès le début de la LV2 autour d'une thématique sociétale actuelle ?

Tâche finale : faire découvrir des éléments clés de la transition écologique en Europe au travers de la construction d'un *escape game* pédagogique

Tâche intermédiaire : création par les élèves du canevas de l'*escape game*, des énigmes et réalisation de celles-ci avec divers outils numériques. *Escape game* est à destination d'une classe d'élèves de primaire et de citoyens de la ville de Nancy. Créer au travers de l'apprentissage une méthode de médiation et d'information pour les pairs.

Aspects des cours mobilisés :

- Le cours d'histoire-géographie pour les informations essentielles sur l'Europe
- Le cours d'anglais (séquence dont l'objectif citoyen est la protection de l'environnement)
- La constitution de fiches de vocabulaire trilingue (français, espagnol et anglais)
- Outils numériques mis à disposition au travers des formations et du site de la DANE

Outils numériques :

- Dropbox pour sauvegarder les fichiers et mutualiser
- Téléphone pour filmer les mini reportages sur les catastrophes naturelles,
- Playposit pour monter la vidéo sur le lexique en plusieurs langues et y insérer des questions
- Word et Open Office pour la création d'articles de presse et des activités proposées
- Site pour la création d'une une de journal : <https://newspaper.jaguarpaw.co.uk>
- Site pour la création d'un diplôme à distribuer : <http://www.documentic.com/diplomaf/>
- Le logiciel PowerPoint pour la création du Passeport Vert
- Salle informatique et tablettes pour toutes les recherches sur les traités européens, les catastrophes naturelles, les types de catastrophes et la recherche lexicale.
- Site pour les mots croisés : <https://www.educol.net/crosswordgenerator/fr/>
- Site pour la création de QR Codes qui mènent aux vidéos : <https://fr.qr-code-generator.com>

Évaluation : en deux temps

- Réalisation des énigmes par équipe sur les critères suivants : choix du type d'énigme, place des langues cibles dans celles-ci, aboutissement de la réalisation, choix de l'outil numérique utilisé.
- Mise en place et animation à la mairie : installation de son énigme dans son espace dédié, accueil des participants, aide apportée à ceux-ci en plusieurs langues pour remplir le passeport vert, capacité à ranger et replacer l'énigme pour le deuxième tour.

Diagnostique : connaissances de départ sur le thème de l'*escape game*, compétences numériques des élèves

Formative : suivi de l'avancée des compétences du B2i + compétences langagières dans les deux langues étrangères

Sommative : évaluation de la création des énigmes par groupe et évaluation de l'animation de son atelier/énigme.

Objectifs culturels et formatifs

Programme culturel :

- En histoire-géographe : l'Europe, ses pays et son histoire.
- En espagnol, « rencontres avec d'autres cultures » : la diversité des langues en Europe, la place de l'Espagne et son entrée dans l'Union européenne.
- En anglais, « école et société » : découverte de cette thématique par l'étude de l'engagement éco-citoyen d'élèves dans 3 écoles anglophones (Angleterre, Etats-Unis et Australie).

Savoirs :

- Traités fondateurs européens
- Constitution de l'Europe
- L'Europe et la transition écologique : moyens mis en place, les différentes énergies déployées, les catastrophes naturelles en Europe etc.
- Les matériaux recyclables.

Capacités et attitudes :

- Être capable de suivre une démarche de projet du début à la fin en s'investissant tout le long
- Être capable de concevoir une énigme
- Être capable de s'adapter à son public afin de les guider vers la solution des énigmes proposées (enfants, adolescents et adultes)
- comprendre et transmettre des informations culturelles (médiation)
- Acquérir de l'autonomie dans la création des énigmes et dans l'animation des ateliers

Objectifs linguistiques

Objectifs lexicaux

- *Rebrassage* : en anglais le vocabulaire de la séquence sur l'environnement, le milieu associatif, donner son point de vue, être capable de convaincre...
- *Points nouveaux / majeurs* : le vocabulaire sur le thème de l'environnement en espagnol (verbes, catastrophes naturelles, énergies renouvelables, matériaux etc).

Objectifs grammaticaux / fonctionnels :

- *Rebrassage* : écriture d'un dialogue / énigme pour faire découvrir un pays aux participants.
- *Points nouveaux / majeurs* : écriture d'une mise en scène trilingue à faire découvrir aux participants de l'Escape Game
- *Rebrassage des temps et aspects présent et passé*
- Les modaux
- Les questions

Objectifs phonologiques :

En lien avec le lexique / les faits de langue : le passage d'une langue à l'autre en termes de prononciation. Les ressemblances et la diversité entre les langues afin de se créer une compétence plurilingue.

En lien avec les activités langagières orales : la compétence pragmatique : s'adapter à un public lors des animations (dialogues à répéter, accueil, aide, rôle à jouer). Comprendre en quoi l'intonation et le souffle est important pour que l'Autre puisse comprendre le message. Le registre de langue.

Activités langagières dominantes (en relation avec les descripteurs du CECRL)

Niveaux visés : A2 en espagnol LV2, B1 en anglais LV1.

Expression orale en continu et en interaction :

- A2 en espagnol. L'élève doit être capable en espagnol de donner des mots dans le cadre d'une aide pour résoudre les énigmes, de saluer les participants en espagnol et de leur poser quelques questions ou bien d'y répondre de manière simple.
- B1 anglais. L'élève est capable de s'exprimer de manière simple afin de raconter des expériences, des événements et restituer des informations trouvées. Il est également capable de brièvement donner les raisons et explications concernant ses opinions ou projets.

Compréhension de l'oral :

- A2 en espagnol. En espagnol, l'élève est capable de repérer des éléments essentiels afin de s'en servir dans le cadre de la création d'énigme comme le vocabulaire des catastrophes naturelles, le nom des pays européens ou bien les différents types d'énergie.
- B1 anglais. L'élève est capable comprendre l'essentiel de nombreuses émissions de radio ou de télévision sur l'actualité.

Compréhension de l'écrit :

- A2 en espagnol. En espagnol, l'élève peut repérer des mots isolés avec une consigne au préalable comme le repérage d'un vocabulaire spécifique sur le thème de la transition écologique afin de le mettre en relation.
- B1 anglais. L'élève peut comprendre des descriptions d'évènements, l'expression de sentiments autour du thème de choisi.

Expression écrite :

- A2 en espagnol. L'élève peut produire des phrases simples comme une présentation, une clarification en termes de vocabulaire, créer un petit dialogue avec des phrases simples articulées par des connecteurs logiques.
- B1 anglais. L'élève est capable d'écrire un texte simple et de décrire des expériences et des impressions.

Plus-values, freins et remédiations envisageables :

- La modalité du projet (sous forme d'*escape game*) a beaucoup motivé et plu aux élèves car il s'agit de « gamifier » / « ludifier » le savoir et de le rendre plus accessible aux autres.
- L'apprentissage par les pairs et le fait qu'ils allaient devoir animer leurs ateliers leur a donné une véritable responsabilité et un réel enjeu autre que celui de la connaissance qu'ils peuvent trouver en cours en temps normal.
- De plus, à l'issue de l'animation de l'*escape game* à la mairie, cette classe a ressenti une véritable fierté d'avoir porté ce projet et de l'avoir mis en place, ce qui redonne confiance et a permis à certains de se réconcilier momentanément avec l'école. Nous pouvons maintenant espérer que ce qui a été construit perdure en ce qui concerne l'autonomie, le sentiment de responsabilité et l'apprentissage par les pairs.
- Le temps est le frein majeur de ce genre de projet : il faut faire preuve d'organisation et d'anticipation dans tout : le canevas des énigmes, le matériel prévu, le mode d'inscription

des participants, les outils numériques dont les participants auront besoin etc.

- Le suivi est un élément essentiel à la réussite de la conduite de ce projet : certaines énigmes ont changé car les élèves ont trouvé de meilleures idées ou que certaines des idées n'étaient plus réalisables.
- Le travail en équipe pluridisciplinaire est essentiel mais parfois compliqué à mettre en place
- (Emplois du temps figés, nécessité de nombreuses heures de concertation hors temps scolaire).
- Avoir une classe à effectif réduit nous a vraiment permis de mener à bien ce projet efficacement.
- Il faut également penser à un budget pour le matériel et avoir un référent numérique le jour J pour régler les éventuels problèmes techniques (erreur réseau, blocage de page internet, une tablette qui ne fonctionne plus etc.).

ANNEXE(S)

Diaporama présentant l'ensemble du projet conduit avec les élèves.

Le « Passeport vert » créé par les élèves qui guide les participants dans l'*escape game*.

Lien du mini reportage créé par la DANE <https://www.youtube.com/watch?v=ixHOT1UFg38>