

PROJET TRAAM « AGISSONS POUR LA PLANÈTE »

Problématique : Comment exploiter les compétences des référentiels et les mettre au service des ODD ?

ÉQUIPE

Mme GIZARD / Économie droit :

- Coordinatrice ODD
- Référente du projet

Classe :

- 1 AGORA (12 élèves)
- Eco-délégués du lycée (14 élèves).

Programme Gestion-Administration:

- Aménagement espaces.
- Production et consommation éco-responsable.
- Développement durable.
- Mise en place d'activités sociales.

Mme TORNARE / Lettres-Histoire-Géographie-EMC :

- Certification DNL anglais & FLS
- En formation CAPPEI

Classe :

- 1 CAP cuisine (16 élèves).

Programme de Géographie:

- Le changement climatique.
- Les objectifs du développement durable définis par l'UNESCO.

Mme BRETEAU / Arts appliqués :

- Certification DNL anglais (Section européenne en 2nd et 1^{ère})
- DU Sciences Cognitives

Classes :

- 2BGATL en inclusion UPE2A (17 élèves) Libre choix des objectifs
- 2ELEC1 (24 élèves) Focus sur objectif N°7
- 1MODE (18 élèves) Focus sur objectif N°12
- C1MODE (18 élèves) Focus sur objectif N°12

Programme d'Arts appliqués:

- Appréhender son espace de vie (Pôle 1)
- Méthodes et outils (Pôle 3)

Dispositif du Pacte :

- Remplacements (PARTIE 1 : Evaluation diagnostique + séquences 2 et 3)

ORGANISATION

- Création des supports internes : Tableaux de bord élève, tableau de bord professeur, frise « Planification du projet » et « Progression élèves » (ajout, modification, amélioration par les enseignants)
- Création d'un fichier « Traitement des données » (Comparer, mesurer les connaissances, investissement, mémoire...)
- Création des séquences de cours (compétences référentiels disciplinaires et thématique ODD)
- Mutualisation des séquences et des supports internes (partage de fichier en ligne)
- Choix des séquences à réaliser auprès des élèves (possibilité d'appropriation de la séquence : modification, amélioration, refonte)
- Communication régulière au sein du groupe, échange d'idées, méthode, principes (téléphone, rencontres physiques, email)
- Compte rendu des séquences mené auprès des élèves (remplir le tableau de bord élèves)
- Compte rendu de l'avancée du projet (remplir le tableau de bord prof)
- Bilan sur les étapes du projet et sur sa globalité (Comparer les attendus, le travail réalisé, la motivation et la progression des élèves)
- Répartition des tâches et des objectifs en lien avec la séquence 6.

MUTUALISATION

1) Séquences de cours

- Création des séquences individuellement et en groupe
- Mise à la disposition des séquences pour les 3 enseignantes
- Amélioration et validation des séquences en équipe
- Compte rendu des séquences menées (tableau de bord élèves)

2) Résultats

- Rendre compte des travaux des élèves (investigation et réalisation)
- Trier, classer, choisir les réalisations des élèves et les questions/réponses les plus pertinentes pour les intégrer au parcours
- Instrumentaliser une séquence pour l'intégrer au parcours
- Bilan résultats par classe
- Comparer, mesurer les données (connaissances, compétences, investissement, mémoire)

INTERACTION ENTRE LES ENSEIGNANTS ET LES ÉLÈVES

- Choix des séquences à réaliser avec ses classes (certaines séquences proposées requièrent de prérequis ou de compétences spécifiques à une discipline ou une filière)
- Restitution des travaux d'élèves et mutualisation des rendus (diffusion auprès des trois classes)
- Travail des classes peut se faire en parallèle ou à la chaîne (les travaux d'une classe peuvent être soumis à une autre classe d'un autre établissement pour faire avancer le projet)
- Possibilité d'une rencontre virtuelle ou physique entre les trois classes (organiser une visio-conférence ou une sortie pédagogique commune)
- Mise en place de séquence en lien avec les filières et les spécialités des élèves.

PLANIFICATION PROJET TRAAM « AGISSONS POUR LA PLANÈTE » Année 2023-2024

USAGE DU NUMÉRIQUE

- Favoriser les outils numériques RGPD

INVESTIGATION et EXPÉRIMENTATION

- Logiciels : Word, Excel, PowerPoint, Open Office, Bloc note
- Prises de vue photo et vidéo (appareil photo, caméra vidéo)
- Internet : Recherches, applications en ligne (Canva, Google forms, Pixlr), communication (e-mail)
- Smartphone (Prise de vue photo et vidéo, Internet, communication)
- Trousse à projet (recherche de Mécènes)

RÉALISATION

- Quizinière (Canopé) : Création de QR code pour le parcours de pédagogie
- Outils de fabrication à commande numérique (FabLab du Micro-Folie)
- Applications en ligne : puzzel.org, CréaDona, DocExplore, Canva, learning apps, Wordwall, Kahoot.
- Logiciels libre de droit : Jigs@w Puzzle, Book Creator
- Logiciel payant (T. Monod) : Suite Adobe (Photoshop, Première Pro, Acrobat Pro, Dreamweaver)

UTILISATION

- Smartphone ou tablette numérique (Prise de vue photo et vidéo, valider des épreuves, scanner un QR CODE)
- Genially (plateforme en ligne regroupant différents liens tels que les quiz, jeux, vidéos...)
- Objectif : Aider à préparer les élèves au parcours et développer les connaissances, compétences sur les ODD

ANALYSE

- Base de données Excel (évaluation diagnostique, ...)

ENJEUX PÉDAGOGIQUES

NOUVELLES MISES EN OEUVRE DE TÂCHES SCOLAIRES

- Choix du support de communication (media, multimedia, vidéo, débat, exposé, démonstration orale et au tableau...)
- Niveau des ressources, aide apportée à l'élève (tutoriel)
- Travail sous forme de scénario (répartition des rôles/tâches)
- Démarche projet (méthodes/outils pour apprendre et travailler)
- Démarche collaborative (inter : groupe, classe, filière, établissement)
- Auto-évaluation, co-évaluation
- Retour direct sur la tâche réalisée (Feedback)
- Ecole inclusive (le vivre et l'apprendre ensemble)
- Usage du numérique et Certification PIX (volonté institutionnelle)
-

ENJEUX DIDACTIQUES

- Choisir les outils numériques appropriés au contexte
- Cerner les limites des outils numériques
- Cerner les limites des élèves en fonction de leurs capacités
- Transférer des pratiques dans un processus
- Permettre aux élèves de poursuivre leurs apprentissages de façon autonome
- Faire évoluer les élèves dans un environnement numérique
- Analyser des situations et phénomènes d'appropriation
- Identifier les avantages et les inconvénients des outils numériques
- Communiquer, valoriser et promouvoir les pratiques
- Stratégies d'apprentissage : métacognitives, cognitives de traitement et cognitives d'exécution
- Reconnaître les savoirs sous-tendus par les activités à réaliser (l'élève doit prendre conscience des procédés et processus d'acquisition des savoirs)
-

OUTILS DE CONCEPTION & DE PRODUCTION

COMPÉTENCES NUMÉRIQUES INSTRUMENTATIONNELLES

- Élaborer et produire un support d'apprentissage au format numérique (utiliser un outil intuitif pour créer des applications à destination d'utilisateurs)
- Rendre manifeste les éléments issus de la production (mécanismes impliqués et résultats)
- Tester, améliorer et diffuser sur un espace numérique

COMPÉTENCES NUMÉRIQUES INFORMATIONNELLES

- Formuler des besoins en information
- Identifier les ressources ou outils pour communiquer cette information
- Évaluer et sélectionner les résultats d'une recherche d'information
- Organiser et gérer l'information retenue
- Communiquer (écrit, oral, visuel)
- Résoudre un problème lié à l'axe de réflexion, faire passer un message
- Transmettre et utiliser l'information de façon éthique
- Utiliser des médias (textes, images...) afin de partager ses idées
- Échanger avec d'autres des informations à l'aide d'outils numériques
- Traiter l'information (logiciels et d'applications courantes)

COMPÉTENCES ÉVALUÉES AUPRÈS DES ÉLÈVES:

- Utilisation des outils informatiques
- Recherche d'informations sur internet
- Collaborer dans le cadre d'un travail en équipe

25/09/23 au 05/11/23

Mise en place du projet

09/10/23 au 09/02/24

ORGANISATION & CRÉATION DES SUPPORTS

- Tableaux de bord (prof/élèves)
- Problématiques disciplinaires et ODD
- Planification du projet (rôles et interactions)
- Progression (séquences et évaluation)
- Création des séquences (mutualisation)
- Traitement des données (Fiches de mesures)

Progression avec les élèves

PARTIE 1 : INTRODUCTION AUX ODD

1) EVALUATION DIAGNOSTIQUE

Repérer les connaissances des élèves sur le développement durable (niveau débutant & niveau fonctionnel).

2) INVESTISSEMENT

- Les 17 objectifs des ODD (exercices)
- Analyse de l'existant (média, multimédia, données...)
- Histoire du DD (Frise chronologique)
- Problèmes/Solutions (cartes mentales)

3) RÉALISATION

- Création d'affiches sur les 17 objectifs
- Création d'un quiz

Progression avec les élèves

PARTIE 2.1 : PARCOURS

1) INVESTISSEMENT

- Analyse et analogie avec le parcours santé (constat, objectifs, activités proposées)
- 17 objectifs ODD = 17 activités à proposer (brainstorming et proposition de TP, jeux, questions, casse-tête, énigmes...)
- Proposer des formes de parcours, des règles, des mécanismes, codes couleurs, signalétiques, informations...)
- Questionner les compétences et connaissances mises en jeu (comment les valider, prendre en compte le parcours du début à sa fin, espace/temps)

2) EXPÉRIMENTATION

- Réaliser le cahier des charges du parcours
- Répondre au cahier des charges
- Réaliser le parcours sur papier et sous forme de plan (définition de règles, mode d'emploi, mécanismes, légendes)
- Simulation du parcours sur papier (amélioration, réflexion sur la sécurité et le matériel à mettre en place)
- Budgétiser le projet + Devis
- Trouver des partenaires
- Imaginer la mise en place du kit « Parcours » et ses 17 activités (épreuves, fabrication, matériau, outils, information...) □ dessin d'intention

Progression avec les élèves

PARTIE 2.2 : PAGE INTERACTIVE

1) INVESTISSEMENT

- Analyse d'une page interactive
- Brainstorming : lister les « héros/acteurs » du DD, les problèmes rencontrés
- Scénarisation (événement, réaction, danger, point négatif, solutions apportées)
- Organigramme et carte mentale pour chaque idée de scénario

2) EXPÉRIMENTATION

- Création d'un synopsis sur 1 objectif du DD (résumé de l'histoire en quelques lignes)
- Création d'un scénario par rapport à un des 17 objectifs de l'ONU : Situation ordinaire (quand, où, qui, action), événement « anti-DD » qui surgit, nouvelle situation (quand, où, qui, action), résolution du problème (qui, où, quoi, comment), situation finale
- L'environnement : lieu décor, personnage, objet, action, bruit, dialogues...
- Projection de la scène (actions) à l'image (ce qui est vu), et au son (ce que l'on entend)
- Préparation au brouillon de la page interactive (croquis annoté avec interactions souhaitées)
- Mise en avant des bonnes pratiques (gagner/valider/apport d'un indice) et inclusion de mauvaises pratiques (causes/conséquences sur les problèmes actuels liés au DD)

INSTRUMENTALISATION



Les séquences réalisées par les élèves (expérimentation et réalisation) servent d'outils de travail et de supports de réflexion pour la réalisation de :

- **Cartes quiz (culture ODD)**
- **Page interactive (scénario sur un ODD)**
- **Epreuves (jeux numériques)**

PARTIE 1 : INTRODUCTION AUX ODD

Les 17 objectifs des ODD

Evaluation diagnostique : Repérer les connaissances des élèves sur le développement durable. Les élèves doivent entourer les objectifs dont ils pensent appartenir au DD. Les fiches sont récupérées par l'enseignant, qui informe par la suite, que tous les objectifs sont ceux de DD de l'ONU. Distribution de l'affiche ODD, lecture et explication du vocabulaire

→ Compétences mises en jeu :

Identifier et repérer les 17 objectifs du Développement durable par l'ONU (état des lieux sur leurs connaissances déjà acquises et leur perception du Développement durable)

Séquence 1 :

Créer un **nuage de mots** en lien avec les définitions du Développement Durable

→ Compétences mises en jeu :

Faire apparaître les mots essentiels qui caractérisent une notion, un concept
Développer un raisonnement

Faire apparaître les mots essentiels qui caractérisent une notion, un concept

Développer un raisonnement

Séquence 2 : Identifier les pictogrammes et les replacer sur l'affiche des 17 objectifs de l'ONU + fabriquer un plateau avec des définitions.

Relier les bonnes définitions au pictogramme correspondant

→ Compétences mises en jeu :

Analyser une image (code couleur, illustration) et la replacer dans son contexte (situer le pictogramme en relation avec un texte)

Séquence 3 : Choisir un objectif du développement durable (un par élève) et développer une **carte mentale** (Causes, conséquences, problèmes soulevés, solutions apportées)

- Remplir le document "Axes de réflexion" (en fonction des connaissances et expériences des élèves).

- Développer les items relatifs à l'objectif choisi.

- Présentation orale de l'élève, participation active des autres élèves de la classe pour compléter le document

→ Compétences mises en jeu :

Organiser la pensée (réutilisation des exemples et notions présentées)

Illustrer un graphique schématique

Séquence 4 : Réalisation d'une **affiche informative** (règle de composition, pour qui, pourquoi)

Problèmes soulevés et/ou solutions apportées par l'affiche

→ Compétences mises en jeu :

Mettre en relation les savoirs et les utiliser dans la réalisation d'un support visuel informatif (contenu de l'information, cibles, message à transmettre, visibilité et lisibilité de l'affiche, travail soigné)

Séquence 5 : Identifier les éléments (Date, événement) et les replacer sur la **frise chronologique ou création par les élèves.**

→ Compétences mises en jeu :

Repérer dans le temps, situer chronologiquement, ordonner des faits, construire des repères

Séquence 6 : Analyse de l'existant via d'une réflexion autour de documents informatifs, média et multimédia (images, données, texte, vidéos)
Apport d'informations pour les élèves.

→ Compétences mises en jeu :

Analyser des documents afin de repérer des liens avec chacun des 17 objectifs

Construire de la signification à partir d'information (identifier, comparer, situer un état des lieux du Développement Durable)

Séquence 7 : Écrire 10 questions (quiz) et ses réponses en 55 min:

Choix d'un objectif parmi ceux proposés par l'ONU :

Objectif 1. Éradication de la pauvreté

Objectif 2. Lutte contre la faim

Objectif 3. Bonne santé et bien-être

Objectif 4. Accès à une éducation de qualité

Objectif 5. Égalité entre les sexes

Objectif 6. Accès à l'eau salubre et à l'assainissement

Objectif 7. Énergies fiables, durables et modernes, à un coût abordable

Objectif 8. Accès à des emplois décents

Objectif 9. Bâtir une infrastructure résiliente, promouvoir une industrialisation durable qui profite à tous et encourager l'innovation

Objectif 10. Réduction des inégalités

Objectif 11. Villes et communautés durables

Objectif 12. Consommation et production responsables

Objectif 13. Lutte contre les changements climatiques

Objectif 14. Conserver et exploiter de manière durable les océans et les mers aux fins du développement durable

Objectif 15. Vie terrestre

Objectif 16. Justice et paix

Objectif 17. Partenariats pour la réalisation des objectifs

Choix d'un niveau de difficulté :

a) Débutant (Questions fermées)

b) Fonctionnel (Questions multichoix)

c) Expert (Questions ouvertes)

→ Compétences mises en jeu :

Adopter un regard critique et faire preuve de pensée réflexive

Rédiger l'énoncé d'une question en assimilant les informations importantes qui ont été abordés

Rédiger la réponse d'une question en prenant en compte le degré de difficulté de chacun (questions fermées, multichoix ou ouvertes)

Questionner l'utilisation du quiz final en termes de diversité, d'équité et d'inclusion (questionnement adapté aux niveaux des concepteurs comme des utilisateurs)

Echanger et communiquer avec ses pairs

PARTIE 2.1 : PARCOURS

Préparation à la réalisation du parcours

INVESTIGATION & EXPÉRIMENTATION

Séquence 1 : Analyse d'un parcours santé (Pourquoi, pour qui, comment c'est fait, quelles activités, où...) + analogie avec le parcours pédagogique à réaliser (remplir une fiche de comparaison pour s'entraîner à développer un comportement et des connaissances ODD)

→ Compétences mises en jeu :

Analyser un dispositif "Parcours santé" afin d'organiser le travail sur la mise en place d'un dispositif "Parcours Pédagogique" et de légitimer son action

Dégager du sens pour former un tout nouveau et cohérent dispositif alliant pédagogie (méthode d'enseignement) et ludification (application de mécanismes du jeu)

Séquence 2 : Choisir un objectif ODD et proposer des activités physiques, ludiques et cérébrales pouvant être intégrées au parcours (épreuves, jeux, questions, défis, casse-tête, énigmes, puzzles, mots croisés, mots cachés, jeu du pendu, jeu de hasard..)

- Brainstorming et carte mentale → exercice à réaliser sur quelques objectifs parmi les 17

→ Compétences mises en jeu :

Réflexion en équipe sur des activités devant répondre aux besoins (mieux connaître les ODD)

Proposer des activités (choix des jeux, aménagement de l'espace, composition du groupe, préparation du matériel, mode d'utilisation...)

Initier à divers domaines de perception : jeu physique (activation des sens), ludique (récréatif, divertissant, amusant, intégration de la notion de hasard) et cérébral (logique, vocabulaire, mémoire, concentration)

Séquence 3 : Proposer des formes de parcours (intérieur/extérieur)

- Des règles (ce qui est autorisé et interdit, comment commencer le parcours, comment organiser le passage des participants, gagner, perdre, donner des indices, ordonner le passage des épreuves...)

- Des mécanismes (valider ou passer une épreuve

- Des codes couleurs (visualiser les objectifs choisis)

- Des signalétiques (comment circuler, numérotation, nom des épreuves...)

- L'information sur le parcours (affichage, flyer, plan du parcours, règles du jeu...)

- Ressources matérielles, humaines, organisation, solutions techniques

→ Compétences mises en jeu :

-Créer un environnement favorable à la connaissance des ODD et au bien-être des participants (utilisateurs du parcours)

Mettre en œuvre des épreuves centrées sur plusieurs problématiques du DD

Transmettre des connaissances, construire des scénarios pertinents

Pratiquer le langage oral : raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions

Construire un parcours pédagogique "Savons la planète" permettant aux utilisateurs d'apprendre en autonomie (faire émerger des savoir-faire, savoir-dire et savoir-être qui vont compléter et enrichir le développement professionnel et personnel)

Schématiser les informations

Séquence 4 : Questionner les compétences et connaissances mises en jeu par le parcours pédagogique

- Valider une épreuve (+ modalité pour avoir recours à un indice, un joker)

- Valider le parcours dans sa totalité

- Durée limitée des activités

- Mesurer les connaissances avant le parcours et après le parcours

- Niveau des épreuves (débutant, fonctionnel, expert)

- Réexploiter les séquences de cours et les exercices faits en classe pour valider les propositions d'activités sur les objectifs ODD choisis

→ Compétences mises en jeu :

Penser un parcours pour promouvoir le DD et privilégier des activités en faveur des objectifs (choix parmi les 17)

Imaginer des scénarios impliquant des structures, emplacements, accessoires, modes de circulation, épreuves (Sens du jeu, type de jeu, place du jeu dans le parcours) alliant l'utile à l'agréable

Prendre en compte les différents types de public (niveau de connaissances, handicap)

PARTIE 2.1 : PARCOURS (suite)

Séquence 5 : Réaliser le cahier des charges du parcours

- Contexte et définition du problème
- Objectif du projet
- Périmètre du projet
- Description fonctionnelle des besoins
- Enveloppe budgétaire
- Délais (date de réalisation attendue, temps estimé de fabrication des épreuves)
- Contraintes
- Exigences spécifiques
- Environnement (intérieur/extérieur)
- Qualité perçue
- Design

→ Compétences mises en jeu :

Rédiger la présentation du parcours

Décrire le contexte d'utilisation du parcours

Lister les objectifs à atteindre pour réaliser le parcours

Lister les objectifs pour utiliser le parcours (en fonction des publics ciblés)

Définir les moyens, périodes de réalisation et contraintes

Détailler les modalités d'exécution et les attendus

Identifier les acteurs

Déterminer les contraintes

Évaluer la faisabilité

Déterminer les autorisations nécessaires

Procéder aux formalités administratives

Séquence 6 : Dessin du plan du parcours (circulation, distance entre les épreuves)

- Imaginer la mise en place du kit « Parcours » et de ses 17 activités (épreuves)
- Format et descriptif des épreuves (fabrication, matériau, outils, taille) □ dessin d'intention

→ Compétences mises en jeu :

Lecture et analyse d'un plan de parcours santé (vision spatiale et capacité de relier un plan sur papier/2D, avec des éléments en 3D)

Lire, écrire, et interpréter des idées de manière visuelle

Calculer des espaces et des volumes simples

Décrire et réaliser un croquis annotés les épreuves (remplir une fiche de suivi)

Séquence 7 : Simulation du parcours sur papier

- Apporter des améliorations au dispositif (simplification, complexification, refonte)
- Réflexion sur la sécurité
- Réflexion sur le matériel à mettre en place et son utilisation (intuitif, explicite)
- Agencement du parcours (fixe ou modulable)

→ Compétences mises en jeu :

Tester des scénarios d'usage

Vérifier des paramètres sur le fonctionnement du parcours

Émettre des hypothèses contribuant à la prise de conscience et à l'amélioration du dispositif

Remplir une fiche de suivi (permettant d'améliorer, valider ou invalider des pratiques)

Séquence 8 : Rédaction des règles, mode d'emploi de l'installation du parcours, mécanismes de jeu pour chacun des 17 objectifs...

- Illustration (plan du parcours dessiné et légendé)
- Proposer 6 parcours pour 6 équipes (même parcours où les épreuves seront faites aléatoirement (Objectif : éviter que 2 équipes soient sur une même épreuve en même temps)

→ Compétences mises en jeu :

Structurer le contenu (faire un plan, utiliser des mots et formulations simples)

Mettre par écrit les idées, ordonner, organiser, présentation claire

Séquence 9 : Budgétiser le projet + Devis

- Trouver des fournisseurs
- Trouver des partenaires

→ Compétences mises en jeu :

Évaluer les coûts en fonction des besoins (en lien avec la séquence 6)

Estimer les dépenses pour l'ensemble des phases du projet et des tâches associées (ressources, matériaux, dépenses)

Élaborer le budget prévisionnel

Évaluer les coûts prévisionnels

Rechercher, démarcher, communiquer

Séquence 10 : Promotion de l'évènement

- Supports papier et numérique (affiches, flyers, vidéo, site web simple)

→ Compétences mises en jeu :

Définir les objectifs de l'évènement

Connaître le public cible

Réaliser un communiqué (papier, numérique)

Réaliser une page web avec tutoriel (suivre une procédure)

PARTIE 2.2 : CHAPITRE INTERACTIF

Préparation à la réalisation du chapitre d'un livre

INVESTIGATION & EXPÉRIMENTATION

Séquence 1 : Analyse sur le fonctionnement d'une page interactive d'un livre

→ Compétences mises en jeu :

Analyser la structure de la page interactive (texte, images, liens, sonorité).

Comprendre le fonctionnement des interactions (liens pour regarder une vidéo, faire apparaître un texte, une image, un son, une courte vidéo)

Séquence 2 : . Brainstorming : lister les « héros » du DD, les problèmes rencontrés sur un objectif choisi

→ Compétences mises en jeu :

Appréhender une technique de construction de réflexion et de résolution de problèmes

Echanger au sein d'un groupe

Collecter et associer des idées

Être libre d'expression

Séquence 3 : . Scénarisation (étapes pour l'écriture d'un scénario)

En fonction de chaque objectif ODD à traiter, les élèves devront développer des idées pour une mise en scène en suivant des étapes et en remplissant une feuille de suivi :

- Scène initiale
- Principaux personnages
- Un élément déclencheur qui pousse le héros à agir
- Une série de scènes illustrant les efforts du héros et des personnages pour sortir du problème

→ Compétences mises en jeu :

Proposer des idées pour structurer un scénario (page interactive)

Remplir la fiche de suivi (événement, réaction, danger, point négatif, solutions apportées)

Séquence 4 : Organigramme et carte mentale pour chaque idée de scénario (page interactive)

→ Compétences mises en jeu :

Collecter et organiser les informations pour un objectif (s'aider de la fiche de suivi de la séquence 3)

Déterminer les liens fonctionnels existants entre chaque éléments et idées (personnages, événements, scènes, dialogues, ambiance, atmosphère)

Séquence 5 : . Création d'un synopsis, résumé de l'histoire (chapitre) en quelques lignes

→ Compétences mises en jeu :

Rédiger et produire un texte (phrases courtes au présent et au présent)

Résumer une histoire et raconter l'histoire qui se déroule dans le chapitre (page interactive)

Présenter les personnages principaux, les lieux dans lesquels ils évoluent, l'époque, l'action et les relations entre les personnages, donner des indications qui montrent les idées (séquence 4)

Séquence 6 : . Création d'une page interactive par rapport à un des 17 objectifs de l'ONU : Situation ordinaire (page principale □ quand, où, qui, action), événement « anti-DD » qui surgit, nouvelle situation (Interaction □ quand, où, qui, action), résolution du problème (interaction □ qui, où, quoi, comment), situation finale (Lien vers la page résolution du problème)

→ Compétences mises en jeu :

Structurer un scénario interactif (s'aider de la séquence 4)

Présenter le décor initial, le personnage principal et les autres personnages (recherche d'images, dessin)

Décrire le problème survenu (danger, cause, conséquence)

Définir la quête d'un nouvel équilibre (comment déjouer, arrêter le problème)

Décrire la dernière étape de la quête (solution apportée)

Décrire la dernière étape lorsque la quête a échoué (aucune solution apportée)

PARTIE 2.2 : CHAPITRE INTERACTIF (suite)

Séquence 7 : . Réflexion sur l'environnement pour l'objectif choisi : lieu décor, personnage, objet, action, bruit, dialogues...

Recherches d'images de qualité sur Internet ou dessin

→ Compétences mises en jeu :

Remplir une fiche de suivi

Compétences numériques : rechercher, mot clé, outils de recherche, créer et nommer un dossier, télécharger les images, transférer sur clé USB

Utiliser des outils traditionnels de traduction graphique (dessin libre, reproduction avec une table lumineuse

Séquence 8 : Projection de la scène (actions) à l'image (ce qui est vu), et au son (ce que l'on entend)

→ Compétences mises en jeu :

Remplir une fiche de suivi

Perception, se projeter dans une ambiance

Compétences numériques : rechercher, mot clé, outils de recherche, créer et nommer un dossier, télécharger les images, transférer sur clé USB

Utiliser des outils traditionnels de traduction graphique (dessin libre, reproduction avec une table lumineuse

Enregistrement audio (recherche sur Internet ou création de son)

Séquence 9 : Création d'une arborescence (choix des interactions à inclure dans la page)

→ Compétences mises en jeu :

Collecter et organiser les scénarios pour chaque objectif choisi (s'aider de la fiche de suivi de la séquence 7 et 8)

Déterminer les liens fonctionnels existants entre chaque scénario (points communs entre les objectifs travaillés par la classe)

Faire des choix

Séquence 10 : Organiser la progression dans la page interactive (gagner, perdre, liens)

Création d'une feuille d'aventure remémorant les actions et interactions des élèves sur la page

Compétences mises en jeu :

Suivre une méthode et respecter les étapes :

- Création de deux pages (page initiale, page quête réussie)

- Intégrer les intrigues primaires et secondaires grâce aux interactions (réussir, perdre, recommencer)

- Faire évoluer l'histoire grâce aux interactions

- Adopter le point de vue d'un écocitoyen responsable

13/11/24 au 31/03/24

01/04/24 au 05/05/24

<p>Mise en œuvre du parcours (court) et du livre (1 chapitre à inclure dans le parcours)</p>	<p>Test du projet</p>	<p>Utilisation du projet</p>	
<p>PARTIE 3.1 : RÉALISATION DU PARCOURS</p> <p>1) MISE EN PLACE DES 17 ÉPREUVES</p> <ul style="list-style-type: none"> Conception numérique avec puzzel.org ou learning apps (application pour générer des puzzles, mots cachés, mots croisés, mémos, étiquetage...) → Génération et intégration des puzzles sur une page web en copiant le code iframe Possibilité aussi de télécharger et d'installer le logiciel libre Jigs@w Puzzle Fabrication manuelle du matériel (découpe, pliage, collage papier, carton) <p>2) MISE EN PLACE DU PARCOURS</p> <ul style="list-style-type: none"> Elaboration des 17 kits composant le parcours (épreuve numérique ou matérielle, règles de jeu pour chaque épreuve, affiche sur l'activité code couleur pour identifier l'objectif DD visé, feuille de validation des épreuves) Création du package comprenant les 17 épreuves, répertorier les éléments le composant tel que le plan du parcours, règles générales et sécurité, signalétique, affiches informatives, liste des outils et accessoires (brassards, dictionnaires, cartes indices et joker, tampons, papier, stylo, badges, pochettes, et si possible des tablettes numériques) Répertorier tous les éléments et le volume du kit composant le parcours Installation du parcours (intérieur, extérieur), évaluation du temps pour le mettre en place, le démonter et le ranger correctement en répertoriant chaque élément pour assurer que le kit soit complet 	<p>PARTIE 3.2 : RÉALISATION DE LA PAGE INTERACTIVE</p> <p>1) ÉCRITURE</p> <ul style="list-style-type: none"> Taper le texte ou écriture avec reconnaissance vocale Typographie visible et lisible, taille de la police assez grosse pour encourager et faciliter la lecture <p>2) ILLUSTRATION</p> <ul style="list-style-type: none"> Dessins d'intention pour illustrer l'histoire sur 1 objectif (usage possible de la table lumineuse) <p>3) MISE EN PAGE NUMÉRIQUE DU CHAPITRE</p> <ul style="list-style-type: none"> Possibilité d'utiliser les logiciels libres Book Creator, CréaDona ou DocExplore Possibilité aussi d'utiliser adobe PDF (Suite Adobe installée au Lycée T.MONOD) ou PowerPoint pour générer des contenus interactifs <p>4) FEUILLE D'AVENTURE</p> <ul style="list-style-type: none"> Utilisation des outils graphiques traditionnels et numériques (les items en lien avec le chapitre de l'histoire sont contenus dans des cases) <p>5) IMPRESSION PAPIER ET NUMÉRIQUE</p> <ul style="list-style-type: none"> Imprimer une version papier du chapitre (imaginer des interactions grâce à des pop-up) Générer une version numérique à télécharger ou à diffuser sur le site du lycée (ou autre plate-forme de l'Education Nationale) <p>PARTIE 3.3 : RÉALISATION D'UN ESCAPE GAME INTERACTIF</p> <p>1) SCÉNARISATION DE L'ESCAPE GAME</p> <ul style="list-style-type: none"> Problématisation (info news en vidéo) Planifier les étapes pour réussir la mission <p>2) INTÉGRATION DES JEUX NUMÉRIQUES</p> <ul style="list-style-type: none"> Associer tous les jeux créés dans les différentes missions pour retrouver les ODD qui ont disparus, été oubliés par le système socio-eco-politique de la Terre) 	<p>PARTIE 4 : TEST DU PARCOURS TEST DE LA PAGE INTERACTIVE</p> <p>1) TEST DU PARCOURS IN SITU</p> <p>Doit permettre de valider ou d'améliorer la forme générale du parcours et des épreuves (circulation, signalétique, temps alloué aux épreuves et au parcours, validation des épreuves in situ et finales, tenu de la feuille de validation des épreuves...)</p> <p>2) TEST DE LA PAGE INTERACTIVE IN SITU</p> <p>Doit permettre de valider et d'améliorer les interactions (liens sonores, vidéos, images).</p> <p>Doit permettre de tester la feuille d'aventure</p> <p>Doit permettre de valider l'inclusion de la page interactive dans le parcours</p> <p>3) TEST DE L'ESCAPE GAME</p> <p>Doit permettre de valider et d'améliorer les interactions (liens sonores, vidéos, images, liens entre les pages, validation des missions)</p> <p>Doit permettre de valider l'inclusion des jeux numériques créés pour le parcours et intégrés à l'Escape Game</p>	<p>PARTIE 5 : UTILISATION DU PARCOURS</p> <p>1) UTILISATION DU PARCOURS (durée : ?)</p> <ul style="list-style-type: none"> Livraison du Parcours (présentation de quelques objectifs sur les 17) Installation du Parcours et des encadrants (1 encadrant pour 6 épreuves) Accueil des participants (élèves et enseignants), présentation du concept et des modalités Evaluation diagnostique (connaissances des élèves avant le parcours via un quiz) Constitution des équipes, distribution des équipements et accessoires Début du parcours : Challenge entre les équipes pour déterminer par quelles épreuves commencer (Jeu ESCAPE GAME) Faire le parcours dans sa totalité et valider les épreuves (feuille de validation, prise de vue photo...) Fin du parcours : Validation finale par comptabilisation des épreuves réussies dans sa totalité ou partiellement, utilisation des indices et jokers, temps écoulé Evaluation diagnostique (connaissances des élèves après le parcours via le même quiz) Avis des élèves sur le dispositif (retour d'expériences à l'oral et à l'écrit autour d'un goûter zéro déchet) Ranger le matériel en le répertoriant <p>2) RECUEIL DES DONNÉES</p> <ul style="list-style-type: none"> Feuille de suivi enseignant Feuille de validation du parcours Feuille d'aventure

Traitement des données et analyse des résultats du projet

Compte rendu du projet

PARCOURS (Conception du parcours et usage)

Cognitif

- Mémoire (Evaluation diagnostique, connaissances des élèves avant et après)
- Orientation
- Analyse, réflexion
- Nombres d'épreuves validées
- Durée totale pour réaliser le parcours
- Temps de résolution pour chaque épreuve
- Difficulté (Niveau débutant, fonctionnel, expert)
- Nombres d'indices utilisés
- Nombres de jokers utilisés

Socio-affectif

- Communiquer, collaborer au sein de l'équipe
- Gérer ses émotions (gagner/perdre)
- Obéir à des règles et des instructions
- Enthousiasme, bien-être

Psychomoteur

- Autonomie, motricité
- Effectuer des tâches précises
- Perception, stimulation
- Sensibilité

PAGE INTERACTIVE

Cognitif

- Lecture
- Ecoute
- Logique

Socio-affectif

- Communiquer, collaborer avec ses pairs (si classe entière)
- Gérer ses émotions (gagner/perdre)
- Obéir à des règles et des instructions
- Enthousiasme, bien-être

Psychomoteur

- Autonomie, motricité
- Effectuer des tâches précises
- Perception, stimulation
- Sensibilité

Points positifs

- Investissement des porteurs de projet dans le projet sans regard sur les jours fériés, les week-ends et les vacances
- Plus value de notre équipe: bonne connaissance des unes et des autres, affinités, bonne communication entre les membres (rencontres physiques, échanges réguliers sur Whatsapp)

Points négatifs

- Travail en équipe difficile engendré par les formations de Mme GIZARD et Mme TORNARE
- Manque de temps pour développer les activités avec les élèves
- Travail inégal et majoritairement réalisé par Mme BRETEAU
- Travail en équipe reste difficile malgré nos affinités, les réunions téléphoniques et les rencontres

Mutualisation des ressources est très efficace et pratique (modification en temps réel en étant trois sur même document)

Utilisation du numérique : points forts, réussite

- Prise en main des outils très satisfaisante par les élèves
- Possibilité d'utilisation de plusieurs supports (téléphone, ordi, tablette) pour la création de contenu
- Utilisation d'outils et d'application numériques variés

Utilisation du numérique : difficultés de moyens

- Ordinateurs du lycée qui ne fonctionnent pas, matériels dégradés (souris, clavier, câbles)
- UPE2A non équipés des ordinateurs région
- Ordinateurs région souvent en panne, wifi qui dysfonctionne
- Manque de manipulations réelles

Travail avec les élèves : Points positifs

- Motivation et enthousiasme des élèves acteurs du projet
- Créativité, investissement productivité des élèves
- Appropriation des enjeux du développement durable durant la réalisation du projet

Points positifs lors de la réalisation des séquences, amélioration, difficultés rencontrées...

- Evolution du projet en cours d'année (intégration d'un escape game numérique)
- Travail avec les élèves ayant traité 9 objectifs sur 17

Collaboration avec l'équipe du TraAm

- Demande d'informations dans l'urgence

Utilisation du dispositif PARCOURS

Points positifs, négatifs, améliorations, difficultés
Avis des utilisateurs, des enseignants et des encadrants

Utilisation du dispositif LIVRE INTERACTIF

Points positifs, négatifs, améliorations, difficultés
Avis des utilisateurs et des enseignants

← **NE PEUT PAS ENCORE ÊTRE ÉVALUÉ**

UTILISATION DES RESSOURCES PAR LES ENSEIGNANTS

Démarche

-

Jouer

-

Ressources élèves

-

Ressources professeurs

Évaluation

-

FORMATION DES ENSEIGNANTS (présentiel, distanciel)

ODD

- Activité « Brise-glace »
- Test du parcours
- Retour d'expérience

Existant (Parcours version courte)

- Présenter le dispositif d'apprentissage
- Améliorer le parcours
- Développer tous les objectifs (finaliser le parcours)
- S'appropriier le projet (modifier, décliner, changer les épreuves..)

Ressources conception et réalisation du parcours

- Utilisation des ressources de conception
- Utilisation des outils numériques
- Évaluation des séquences

Ressources utilisation du parcours

- Utilisation des ressources (mode d'emploi, recueil et traitement des données)
- Utilisation des outils numériques (épreuves du parcours)
- Évaluation (validation des épreuves et feuille d'aventure des pages interactives)