

Projet Transdisciplinaire et Inter-Lycée

AGISSONS POUR LA PLANÈTE

Réalisation 2023-2025

Pérennisation → 2027

CONSTAT

Risques d'épuisements des ressources naturelles, menace d'extinction de diverses espèces dont la biodiversité et atteintes environnementales

UNE SEULE SOLUTION □ AGIR POUR LA PLANÈTE

LES 17 OBJECTIFS DE L'ONU



Les objectifs de développement durable sont un **appel à l'action** de tous les pays

PROJET

Réalisation de deux dispositifs pédagogiques intégrant le concept de ludification

LUDIFICATION □ APPRENDRE EN S'AMUSANT

DISPOSITIF « PARCOURS PÉDAGOGIQUE »

- **Réaliser des challenges, défis, énigmes à travers un parcours d'épreuves sur les ODD**
 - Chaque équipe a un challenge à réaliser en rapport avec les objectifs du développement durable
 - Le temps est limité pour valider une étape et finir le parcours

- **Réaliser des pages interactives où les scénarios seront utilisés lors des épreuves du parcours**
 - Chaque équipe devra utiliser la page interactive et s'investir dans le scénario
 - Remplir une feuille d'aventure qui justifie la posture des élèves
 - Le temps est limité

OBJECTIFS DU PROJET

- **Sensibilisation au Développement Durable**
- **Education pédagogique (savoirs disciplinaires)**
- **Implication sociale / Eco citoyenneté (savoir-être)**
- **Implication professionnelle (savoir-faire)**
- **Autonomie et la collaboration (« Vivre ensemble »)**

IMPLICATION □ ACTIONS DE DÉVELOPPEMENT DURABLE

ACTEURS DU PROJET

CONCEPTEURS / TROIS LYCÉES

- **Lycée Madeleine VIONNET – BONDY**
 - 1 AGORA (12 élèves)
 - Eco-délégués du lycée (14 élèves)

- **EREA François CAVANNA - NOGENT SUR MARNE**
 - 1 CAP cuisine (16 élèves)

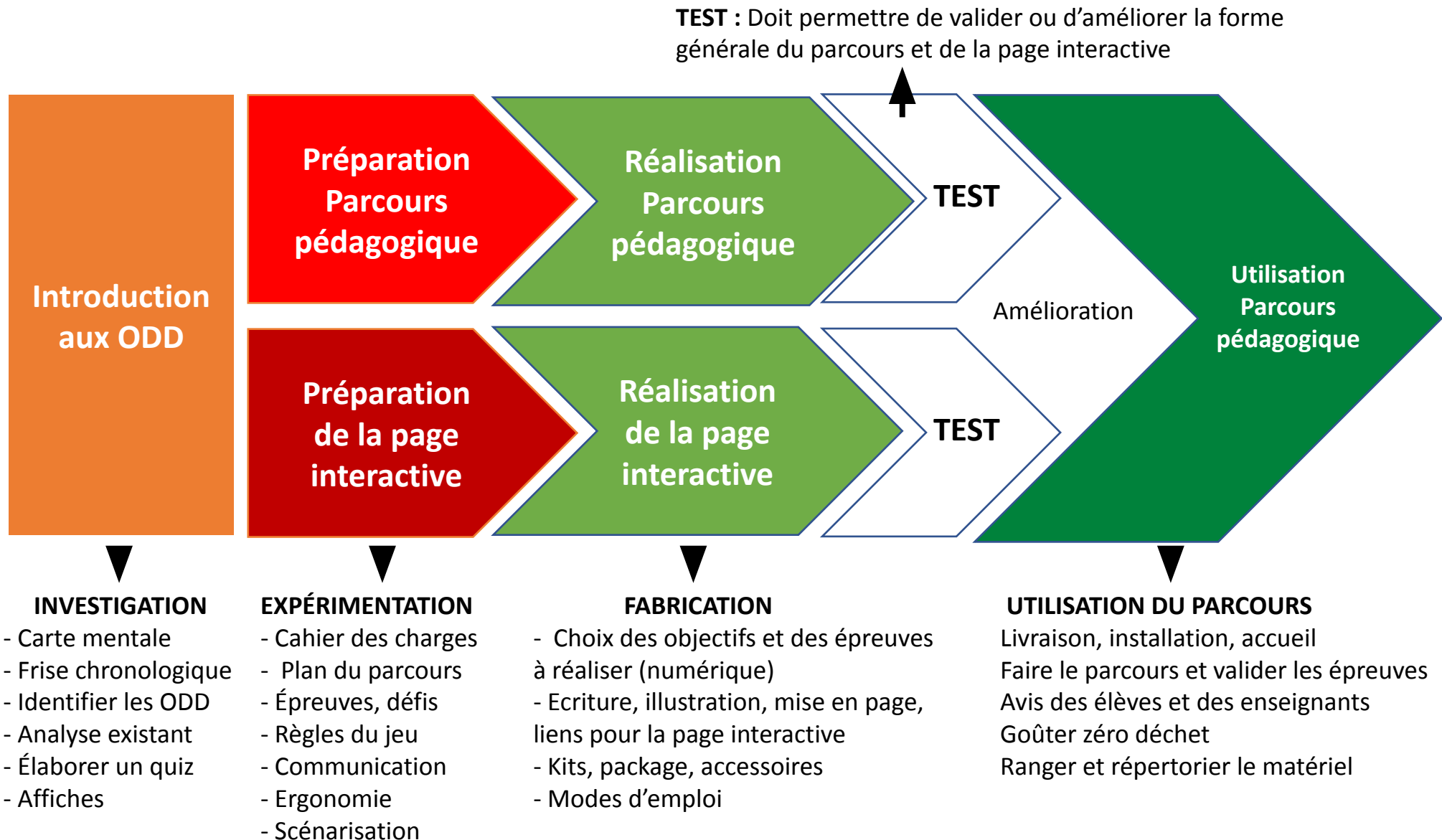
- **Lycée Théodore Monod - NOISY LE SEC**
 - 2BGATL en inclusion UPE2A (17 élèves)
 - 2ELEC1 (24 élèves) **Focus sur OBJECTIF 7**
 - 1MODE (18 élèves) **Focus sur OBJECTIF 12**
 - CAP1 MODE (18 élèves) **Focus sur OBJECTIF 12**

UTILISATEURS / PUBLIC CIBLÉ

- Collégiens
- Lycéens

CONCEPTION □ RÉALISATION CONJOINTE ENTRE DES CLASSES

ÉTAPES DU PROJET



ENJEUX

VISIBILITÉ DU PROJET

Présentation à un public

- Autres classes
- Autres établissements

RESPONSABILITÉ

Élèves acteurs du projet

- Travail individuel
- Travail collectif

RÉFLEXION GUIDÉE

Séquences de travail orientées pour l'instrumentation (outils de travail)

- Chaque séquence peut-être transformée en épreuve
- Fiche de suivi (garder une trace, organiser sa pensée et son travail)
- Tutorial (suivre une procédure en respectant les étapes)

INSCRIRE LE PROJET DANS LA DURÉE

INFORMATIONS

LE QUIZ :

10 questions et réponses sur trois niveaux de difficultés

- Niveau débutant : Question fermée (Réponse par Vrai/Faux ou Oui/Non)
- Niveau fonctionnel : Question multichoix (Exemple Réponse 1 Réponse 2 Réponse 3)
- Niveau expert : Question ouverte (Réponse à trouver sans l'aide d'indice)

LES ÉPREUVES :

Conception numérique

Générer des puzzles, mots cachés, mots croisés, mémos, étiquetage... (puzzel.org, learning apps)

PAGES INTERACTIVES :

Conception numérique

Générer une image interactive avec des liens visuels et sonores (PowerPoint, Adobe Acrobat)

INFORMATIONS

LE PARCOURS PÉDAGOGIQUE :

Créer un parcours de connaissances à l'image d'un parcours santé



Chaque activité physique est remplacée par une épreuve sur les ODD

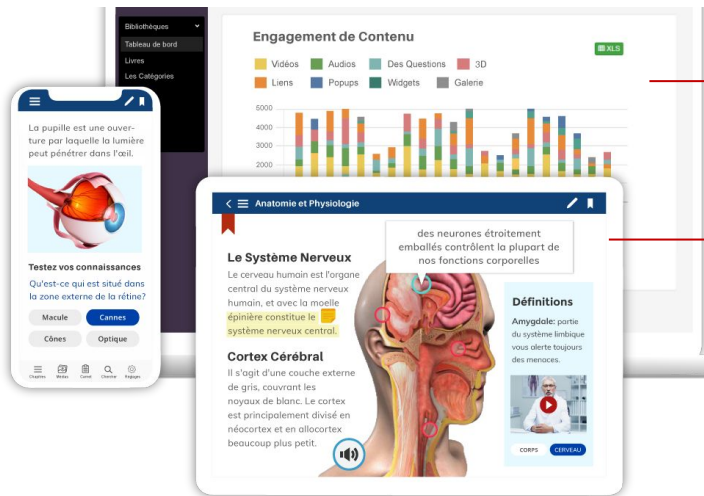
Le temps sur chaque épreuve est limité

Validation des épreuves via une feuille de suivi et des preuves (audio, photos...) à remettre en fin de parcours

INFORMATIONS

LA PAGE INTERACTIVE :

Progresser dans la lecture d'une image grâce aux choix faits par les élèves

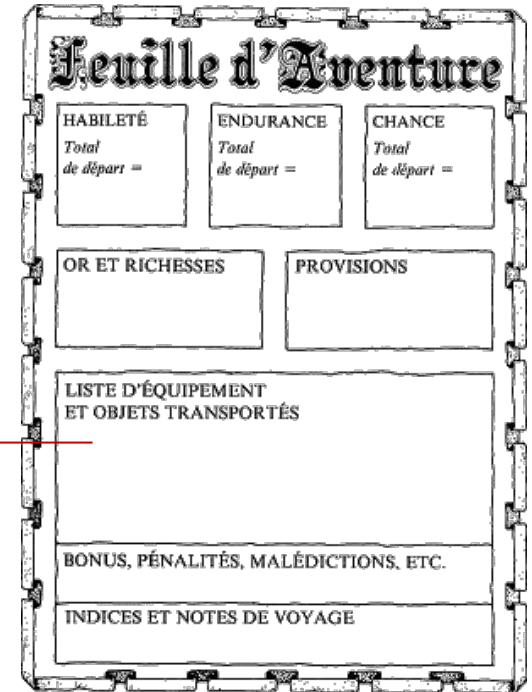


EXEMPLE « Thème scientifique »

② Des informations
(données, vidéo, son, images...)

① Page principale – Scénario en images
(Cliquer sur des liens images, liens textuels et découvrir des informations)

Feuille d'aventure ③
Remplir en fonction des choix faits



Une page interactive scénarisée où le lecteur est le héros du scénario

Les élèves font des choix en cliquant sur des liens (explicites ou implicites) qui leurs font découvrir des pratiques liées au DD

Au fur et à mesure que les élèves découvrent des informations, ils remplissent une feuille d'aventure (trace de la progression)

PÉRENNISATION DU PROJET

Année 1 (2023-2024)

CHOIX D'UN OBJECTIF

Carte mentale ou
Axe de réflexion

QUIZ
CARTES
JEUX

AFFICHES
ILLUSTRATIONS
SCÉNARIOS

Création d'un parcours

Test du parcours « Court »
Améliorations

USAGE DU PARCOURS

Année 2 (2024-2025)

OBJECTIFS NON TRAITÉS

Carte mentale ou
Axe de réflexion

QUIZ
CARTES
JEUX

AFFICHES
ILLUSTRATIONS
SCÉNARIOS

**Développer le parcours
avec Micro Folie**

Test du parcours « Long »
Améliorations

USAGE DU PARCOURS

Année 3 (2025-2026)

**USAGE DU PARCOURS
avec d'autres classes**

Promouvoir le parcours et
les objectifs des ODD

ANIMER
ENCADRER
RÉSULTATS

RÉVISER
APPRENDRE
S'AMUSER

+

SÉJOUR PÉDAGOGIQUE

Découvrir les ODD dans un
pays étranger

**ENVIRONNEMENT
COMPORTEMENT**

PÉRENNISATION DU PROJET

Année 4 (2026-2027)

**USAGE DU PARCOURS
avec d'autres classes**

**Promouvoir le parcours et
les objectifs des ODD**

**ANIMER
ENCADRER
RÉSULTATS**

**RÉVISER
APPRENDRE
S'AMUSER**



SÉJOUR PÉDAGOGIQUE

**Découvrir les ODD dans un
pays étranger**

**ENVIRONNEMENT
COMPORTEMENT**

**PRATIQUE DU
NUMÉRIQUE
durant toutes les étapes
du projet (conception,
usage, pérennisation)**

**PARCOURS EN LANGUES
ÉTRANGÈRES**

Déclinaison du parcours

**TRAVAIL EN CLASSE
PARTENARIAT**

PARTENARIATS

Année 1 :

- TraAm

Année 2 :

- TraAm + Magistère
- Notre école faisons-la ensemble
- Micro Folie

Année 3 :

- Notre école faisons-la ensemble
- Erasmus + DAREIC

Année 4 :

- Notre école faisons-la ensemble
- Erasmus + DAREIC
- Établissement scolaire étranger