

Escape Game Spécial Semaine des Langues

inspiré de *Harry Potter et le Prisonnier d'Azkaban*

Compétences professionnelles du Référentiel métier de juillet 2013


- **P3** : Construire, mettre en œuvre et animer des situations d'enseignement et d'apprentissage prenant en compte la diversité des élèves
- **P4** : Organiser et assurer un mode de fonctionnement du groupe favorisant l'apprentissage et la socialisation des élèves
- **P5** : Évaluer les progrès et les acquisitions des élèves
- **D1** : Maîtriser les connaissances et les compétences propres à l'éducation à l'information
- **D4** : Contribuer à l'ouverture de l'établissement scolaire sur l'environnement éducatif, culturel et professionnel, local et régional, national, européen et international


Objectifs

A la fin de la séance, les élèves sont capables :


- De retrouver et d'exploiter les ressources papiers ou numériques adaptées à leurs besoins (livres, dictionnaires, ENT...);
- D'utiliser un dictionnaire Anglais-Français à des fins de traduction et de résolution d'énigmes ;
- De comprendre des notions simples en Anglais (niveau A1 du CECRL) ;
- De classer ses recherches et ses trouvailles afin de pouvoir les réexploiter ;
- De travailler en équipe pour arriver à un résultat final commun.

Concepts info-documentaires

 Adresse URL / Lien hypertexte

 Email [sur l'ENT, navigation sur Internet]

 Document / Fichier [lecture d'un doc. numérique]

 [recherche par] Mot-clé

Modalités

Niveau	Effectif	Durée	Lieu	Matériels & outils
6 ^{ème} à 3 ^{ème}	12 max.	55 min	CDI	<ul style="list-style-type: none"> - Ordinateurs avec connexion internet pour un accès à Météo, Learning Apps, à un moteur de recherche et Génial.ly - Vidéoprojecteur - Souris sans fil - Brouillons, stylos - Dictionnaires Anglais-Français - Saga Harry Potter - Un livre pour la carte à trou (en Anglais de préférence) - Escape Game (cf. <i>Kit accessoires</i>)

Domaines du socle commun de connaissances, de compétences et de cultures

Domaine 1 Les langages pour penser et communiquer

Domaine 2 Les méthodes et outils pour apprendre

Domaine 5 Les représentations du monde et de l'activité humaine

Contexte

L'Escape Game s'inscrit dans le cadre de la Semaine des Langues. Plusieurs activités permettront aux élèves, quelque soit leur niveau, de se familiariser avec l'Anglais et le Latin. Au delà, de l'aspect linguistique et culturel, les élèves devront user de leurs compétences en EMI et utiliser les ressources à leurs disposition pour résoudre les énigmes (trouver un livre grâce à sa cote, chercher dans un dictionnaire, savoir utiliser une clé USB, un casque...). Ce projet permettra donc également d'évaluer les acquis des élèves. Il s'agit d'un travail d'équipe, ainsi chacun pourra contribuer à la réussite de son équipe en apportant ses talents et ses connaissances.

Déroulement

En amont		
1 sem.	Volontaires	<ul style="list-style-type: none"> Ouverture des inscriptions 1 semaine avant la Semaine des Langues (communication par affichage et Pronote)
Jour J : Mise en situation		
5'	Grand groupe	<ul style="list-style-type: none"> Appel des élèves inscrits en amont. Explication du principe de l'Escape Game et du temps limite. Questions diverses Répartition en 5 groupes.
Jour J : Mise en application		
45'	Petits groupes	<ul style="list-style-type: none"> Lancement du jeu : https://view.genial.ly/5c9390c02682f97220906b60/escape-game-azkaban Cf. <i>Escape Game Echappez-vous d'Azkaban</i>. Résolution des énigmes / entraide entre les groupes. Récolte d'indices / mise en commun. Fin du jeu après la visualisation de la dernière vidéo.
Bilan		
5'	Grand groupe	<ul style="list-style-type: none"> Faire émerger les difficultés / les facilités / les ressentis / les remarques.

Indicateurs de réussite

- ✓ Destruction du Détraqueur (sort à trouver grâce aux énigmes)
- ✓ Sortie de la cellule virtuelle (code à trouver grâce aux énigmes)
- ✓ Visualisation de la vidéo de fin (mot de passe à trouver grâce à une fouille dans le CDI et des indices cachés dans l'image)

Bilan

Il s'agit du second et dernier Escape Game de l'année et celui-ci a été particulièrement apprécié par les élèves, notamment parce qu'il y avait une interaction avec un environnement virtuel (Génial.ly) et parce que le scénario était basé sur un univers qu'ils affectionnent beaucoup, Harry Potter.

Il y avait 45 participants sur les 4 pauses méridiennes de la semaine du 8 au 12 avril 2019 : 15 élèves de 4^e, 14 de 6^e, 11 de 5^e et 5 de 3^e dont 4 de Prépa. Pro.

Le meilleur groupe a fini en 27min 23sec, le 2^e en 28min 46sec, le 3^e en 33min 04sec et le moins rapide en 37min 46sec.

Un sondage a été mis en place sur Pronote pour choisir les 2 thèmes des Escape Games de l'année prochaine (Enquête Policière, Harry Potter, Super-Héros, Voyage dans le Temps, Sciences, Piraterie).