Escape Game Spécial Laïcité

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, rayonnage, ordinateurs, chartes Laïcité…) ;
- De savoir lire l'information (exposition, charte Laïcité expliquées aux enfants) ;
- 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]
📖 [recherche par] Mot-clé
📖 Document [lecture d'un document papier]
📖 Fichier [lecture d'un doc. numérique]

Modalités

Niveau	Effectif	Durée	Lieu	Matériels & outils
6ème à 3ème	12 max.	55 min	CDI	- Ordinateurs avec connexion internet pour un accès à PowToon, Métice, Learning Apps et à Padlet - Vidéoprojecteur - Enveloppes, papiers, stylos - L'expo thématique (*L'histoire des religions*, *Les guerres de religion*, *Les 3 principales religions en France* de *MonQuotidien.fr* et *La laïcité à l'école*) - La charte laïcité (la version de Milan : *La charte expliquée aux enfants*) - La Charte de la Laïcité - Les livres (*Dis-nous Latifa, c'est quoi la tolérance ?* et *Laïcité*) - Escape Game (cf. *Kit accessoires*)

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

Suite aux blocages des Gilets Jaunes, les actions prévues autour de la Journée Laïcité ont été

annulées. En effet, cela ne laissait pas assez de temps pour tout organiser. Malgré tout, en vue de sensibiliser les élèves à cette valeur Républicaine, une petite exposition sur l'histoire des religions a été mise en place, ainsi qu'un Escape Game pédagogique pour la faire vivre. Un moyen également de découvrir ou de faire redécouvrir le fonds sur la Laïcité ou l'histoire des religions mais aussi de mettre en pratique et d'évaluer les notions acquises au CDI lors des séances info-documentaires.

L'Escape Game est une expérimentation, une mise en pratique suite aux échanges effectués dans le cadre du mini-réseau de professeurs-documentalistes sur ce thème.

Déroulement

En amont		
1 sem.	**Volontaires**	• Ouverture des inscriptions 1 semaine avant la Semaine des Langues (communication par affichage)
Jour J : Mise en situation		
10'	**Grand groupe**	• Appel des élèves inscrits en amont. • Explication du principe de l'Escape Game et du temps limite. • Questions diverses • Répartition en 4 à 6 groupes.Les groupes qui finissent en avance prennent les énigmes qui restent.
Jour J : Mise en application		
45'	**Petits groupes**	• Lancement du jeu : https://www.powtoon.com/c/d3ZkqwSLCk6/1/m • Cf. *Escape Game Laïcité* Résolution des énigmes / entraide entre les groupes. Récolte d'indices / mise en commun. Fin du jeu après le rangement dans le bon ordre des livres du rayon 200.
Bilan		
5'	**Grand groupe**	• Faire émerger les difficultés / les facilités / les ressentis / les remarques.

Indicateurs de réussite

- ✓ Résolution des 6 énigmes
- ✓ Livres "volés" rangés à leur place

Bilan

L'activité a eu lieu durant la pause de midi, après le déjeuner, sur la base du volontariat et sur inscription. Une affiche était apposée sur la porte du CDI pour informer les élèves. Il y a eu 44 participants au total, tous niveaux confondus (52 % de 6è, 39 % de 5è, 7 % de 3è et 2 % de 4è). Certains, même si très intéressés, n'ont pas pu participer par manque de place, car l'activité était limitée à 12 participants, ou autres contraintes (ex : chorale, repas à l'extérieur…). Le groupe le plus rapide a fini le jeu en 37 min et le plus lent en 41 min.

Il s'agissait d'une première fois pour tous (en tant qu'organisateur et en tant que participants) et tous ont apprécié le concept même si il y a eu des réajustements à faire. En effet, après un premier test, un espace QG, pour regrouper les indices, a été imaginé, et le temps de briefing a été rallongé.

Un autre Escape Game pédagogique sur le thème de Harry Potter (à la demande des élèves) sera envisagé en 2019.