

TraAM 2018-2019

Mots-clés :

CDI-Virtuel, compétences info-documentaires, serious game, orientation

Établissements :

Collège Cambuston/Lycée Mahatma Gandhi

Référents de l'action, partenaires (fonction):

Mounissamy Raïssa : professeure-documentaliste
 Bettex Johanna: professeure-documentaliste
 M.Boyer Olivier : Conseiller Principal d'éducation

Thématique: Le professeur documentaliste créateur de ressources, de parcours et d'espaces d'apprentissage info-doc au sein du CDI virtuel

Axes:

Le projet intègre le Parcours Avenir en reprenant les axes 1,3, 4 des TraAM pour enrichir les parcours d'apprentissage des compétences info-documentaires.

- Axe 1 : développer l'autonomie des élèves par la création de parcours
- Axe 3 : Contribuer au bien être des élèves en optimisant les temps et les espaces hors cours.
- Axe 4 : Réfléchir et définir les enjeux d'une citoyenneté numérique dans le cadre d'une démarche de projet.
- Le parcours Avenir doit permettre à chaque élève de la classe de la sixième à la classe de terminale de :
 - comprendre le monde économique et professionnel ainsi que la diversité des métiers et des formations ;
 - développer son sens de l'engagement et de l'initiative ;
 - élaborer son projet d'orientation scolaire et professionnelle.
- Optimiser les temps et espaces hors cours pour enrichir les parcours d'apprentissage des compétences info-documentaires. Les compétences info documentaires qui peuvent être développées par ce projet sont rappelées en annexe.
- Il s'agit également de découvrir les lycées et filières spécifiques des lycées de l'académie de la Réunion à travers des vidéos réalisées par des lycéens.

Compétences / Objectifs documentaires :

- Recherche de document et d'information
- Comprendre l'organisation des ressources et des connaissances
- Utiliser une base de données documentaire
- Connaître le fonctionnement des Centres de documentation et bibliothèques
- S'ouvrir à la culture, aux arts et à la science
- Découvrir un espace informationnel structuré et codifié
- Apprendre à faire des recherches dans la base de données et dans les rayonnages
- Utiliser les outils (applications, services en ligne, ...) numériques pour faire des recherches sur internet et résoudre des énigmes
- Réinvestir les savoirs et compétences disciplinaires du programme scolaire

Notions et concepts info-documentaires

- Base de données
- Catalogue descriptif
- Centre de ressources (médiathèque, C.D.I...)
- Classement
- Document
- Imprimé (support)
- Notice bibliographique
- Portail (en ligne)
- Signalétique
- Site web
- kiosque Onisep
- propriété intellectuelle
- jeu éducatif

Descriptif synthétique de l'action:

➤ **Forme retenue:** création d'un escape-game par des collégiens et des lycéens de Cambuston
Jeu d'évasion : découvrir les ressources au travers d'énigmes. Jeu d'évasion consultable au CDI et hors CDI

➤ **Principes du serious game :**
Résoudre des énigmes, trouver des indices afin d'accomplir une mission.

➤ **Pourquoi monter un serious game au CDI ?**
Créer un escape game au CDI n'est pas simplement une animation ludique : ce jeu permet aux élèves d'acquérir des compétences sociales (travail d'équipe), de développer des connaissances mais aussi leur logique, réflexion et esprit de déduction, etc. Le serious game permet aux élèves de découvrir un dispositif d'apprentissage ludique

➤ **Objectifs du jeu :**
Permettre aux collégiens, futurs lycéens, et aux lycéens, futurs étudiants, d'être acteurs de leur orientation en valorisant la variété des ressources disponibles pour effectuer leurs recherches (guide ONISEP, site internet,...) et en permettant une appropriation plus efficaces des informations

➤ **Contenus/ éléments du jeu:**

- *Test de positionnement (Onisep)*
- *Orientation post-3^{ème}*
- *Orientation post 2^{nde}*
- *Orientation post-bac*
- Connaissance des centres d'intérêts-fiche d'aide
- Connaissance des métiers-fiche d'aide
- Appropriation du calendrier de l'orientation classe de 3^{ème}, 2^{nde} et terminale (parcoursup)
- Connaissances de l'orientation post-seconde : les différentes spécialités de la filière générale, les séries technologiques

Public :

Il convient de recentrer sur un public allant de la classe de 3^{ème} (voir 4^{ème}) jusqu'à la classe de terminale. Le groupe constitué d'élèves volontaires du collège de Cambuston et de lycéens de Mahatma Gandhi issus du collège de Cambuston.

➤ **Rôle attribué aux élèves :**
Réfléchir et mettre en œuvre un outil d'aide à l'orientation consultable en tout lieu. Il sera de forme numérique.

➤ **Rôle attribué à l'équipe encadrant:**
-constituer les équipes
-Obtenir l'accord des équipes de direction
-Coordonner les rencontres
-En définir les objectifs
-Guider les élèves dans les ressources disponibles

Le calendrier (date et /ou durée) :

➤ **Temps 1 de l'action:**
Rédaction de la fiche projet-échéance. Communication au groupe TraAM pour validation

➤ **Temps 2:**
Présentation du contenu du projet et des objectifs associés aux équipes de direction pour validation
Définition des temps de rencontre, des modalités et du financement
Constitution d'un groupe de travail élèves Cambuston / Mahatma Gandhi. Définir un premier temps de rencontre avec les élèves pour la présentation du projet.

Partenaires internes: Psy EN....

➤ **Temps 3:**

Temps de rencontre : Brainstorming
Écriture d'un scénario (fiche activité 1)

➤ **Temps 4-Objectif : Exploitation avec les élèves**

➤ **Valorisation** : sur les sites d'établissement, L'ENT.

Les moyens matériels et financiers :

L'évaluation prévue :

-Réalisation effective du jeu

-Appropriation et réinvestissement par les élèves dans les espaces hors cours

Contraintes/écueils du projet

- Le budget nécessaire aux déplacements d'élèves entre les deux établissements
- Orientation sujet vaste. Il conviendra de définir un objectif précis.
- La nécessité de poser un calendrier contraint par une année scolaire courte en lycée
- Le volontariat des élèves
- Définir les créneaux communs pour les rencontres
- Le support technique, les salles adaptées au passage à la phase de création

Cette fiche est-elle accompagnée de documents joints ? Si, oui préciser leurs intitulés :

- Compétences info-documentaires développées par le projet

Ressources :

➤ **Compétences info documentaires :**

http://www.pedagogie.ac-nantes.fr/medias/fichier/contruire-une-progression-info-doc-college_1467897046653-pdf?INLINE=FALSE

<http://www.cafepedagogique.net/lexpresso/Pages/2017/11/30112017Article636476242392980406.aspx>

➤ **Parcours avenir :**

<http://eduscol.education.fr/cid54909/aider-le-lyceen-a-construire-son-projet-d-orientation.html>

<http://eduscol.education.fr/cid54908/ressources-pour-le-parcours-avenir.html>

➤ **création jeu :**

<http://scape.enepe.fr/-bricabrac-.html>

<http://escapegame.strikingly.com/#escape-games-and-tice>

➤ **exemple jeu :**

<http://www.ac-rennes.fr/cid132729/l-escape-game-1001-orientations-laureat-du-prix-impulsions-academique-2018.html>

<https://www.cquesne-escapegame.com/disciplines-college>

➤ **Partie visite virtuelle Ressources techniques :** Aurasma : <http://eduscol.education.fr/arts-plastiques/actualites/actualites/article/aurasma-la-realite-augmentee-a-la-portee-des-eleves.html>

➤ **Application possibles :** ENIGM APP/ Learning apps/ générateur QR Code