

Clu.ell.do

Thématique : Revisiter l'enseignement des fondamentaux : ex : ateliers d'écriture, labomaths, EMI, EAC au service des savoirs fondamentaux, formes scolaires, ludopédagogie... ou comment favoriser une ouverture interdisciplinaire pour aborder les savoirs fondamentaux

Début de l'action 9/1/2024	Fin de l'action 7/1/2025	Effectif d'élèves 70	Niveau(x) de classe(s) 4ème/3ème
--------------------------------------	------------------------------------	--------------------------------	--

Etablissement	COLLEGE ALPHONSE DAUDET 84031 CARPENTRAS	Réseau : Ventoux
----------------------	---	-------------------------

Type de projet :	CNR-NEFE : Non	Marseille en Grand : Non	Projet d'école : Non	Projet d'établissement : Non	Projet de réseau : Non
-------------------------	--------------------------	------------------------------------	--------------------------------	--	----------------------------------

Résumé

Ce jeu, de type Escape Game, est à destination des élèves de 4ème pour le Thème 3 du programme d'histoire "Conditions féminines dans une société en mutation". Ce jeu met en lumière une série de femmes qui ont marqué l'histoire.

Motivation de la candidature

Diagnostic

Origine du projet : Création personnelle (professeure d'histoire géographie certifiée)

Ce jeu, de type Escape Game, est à destination des élèves de 4ème pour le Thème 3 du programme d'histoire "Conditions féminines dans une société en mutation". Ce jeu met en lumière une série de femmes qui ont marqué l'histoire comme Georges Sand, Olympe de Gouges, Hubertine Auclert, Flora Tristan, Louise Michel, Lucie Baud, Marie Curie. Elles incarnent chacune un aspect de la vie et de la société : littérature et presse, droit de vote, mariage, éducation, travail ouvrier, science.

Les élèves enquêtent sur une attaque d'une urne électorale et doivent retrouver ces femmes à l'aide d'une série d'énigmes. Par le jeu les élèves travaillent donc les compétences : Raisonner, Comprendre un document, Coopérer.

La durée moyenne de ce jeu est de 1h30 suivit d'un temps de restitution et de mise en commun.

Objectifs et réalisations

Objectifs pédagogiques : Par une approche ludique et thématique, les élèves développent des compétences spécifiques à la discipline et transversales (raisonnement pour la résolution d'énigme, coopération avec d'autres élèves pour les résoudre, prélever et sélectionner des informations dans des documents pour trouver les réponses aux énigmes) et s'approprient des connaissances sur un sujet.

Evaluation

- Résultats et indicateurs : Un taux d'engagement des élèves très élevé même pour les élèves en difficulté. Cet engagement est perceptible lors de la restitution commune. Une fiche de synthèse permet de remobiliser les connaissances acquises durant l'activité et d'approfondir la compétence "Coopérer, mutualiser". Deux évaluations sont possibles : la première par compétence notamment "Coopérer et mutualiser", la seconde sommative suite à la mise en commun.

Vous souhaitez-nous en dire plus ?

Un article déjà publié :

Porteur du projet : Madame Lukowiak Lucy / lucy.lukowiak@ac-aix-marseille.fr
Enseignant second degré Histoire-Géographie-EMC

Autres acteur(s) du projet :

Madame Brassac Monia, Personnel de direction , COLLEGE ALPHONSE DAUDET 84031
CARPENTRAS

Personne(s) ressource et partenariat éventuel : Non