

# GRILLE DESCRIPTIVE DE SCENARIO PÉDAGOGIQUE

Le document produit a pour objectif d'aider à la rédaction d'un scénario pédagogique destiné à être mis en ligne sur le site académique de documentation et sur les Edubases.

Rubriques	Commentaires éventuels
Auteur du scénario	Eglizaud Tiphaine (professeur documentaliste) Parma Marion (Psy-EN)
Date du scénario	2019-2020
Titre	Darnet désorienté (Escape Game)
Type d'établissement	*Collège
Classe/niveau	*4 <sup>e</sup> SEGPA ; 3 <sup>e</sup> SEGPA ; 3 <sup>e</sup> PMET
Discipline(s) impliquée(s)	*EMI ; Parcours avenir
Description synthétique	Escape Game sur l'orientation. Durant 90 minutes, les élèves partent à la recherche du code qui leur permettra de libérer une personne. Pour découvrir le code, les élèves devront résoudre des énigmes touchant à divers métiers.
Cadre pédagogique	Parcours avenir
Mots-clés	Orientation ; Avenir ; Métier ; Escape Game
Déroulement de la séquence	<p>Le jeu se déroule dans 4 lieux de l'établissement.</p> <p>Un scénario de départ est donné aux élèves pour introduire le jeu et les mettre dans le contexte. Afin de connaître le premier lieu où l'équipe doit aller, elle doit décoder un message en mode miroir.</p> <p>Une énigme permet aux élèves d'aller d'un lieu à l'autre (Message caché sur une ardoise ; photo représentant le détail d'une pièce ; une scytale avec un message en anglais ; une coupure de journal)</p> <p>Sur chaque lieu, l'équipe peut découvrir 2 métiers (mais un seul est nécessaire pour obtenir une partie du code (de couleur verte) du cadenas qui permettra d'obtenir la clé qui ouvre la porte de la salle où est enfermé la personne) Si l'équipe ne trouve pas le bon métier, elle obtiendra un numéro du code erroné (de couleur rouge). Elle aura la possibilité de revenir sur le lieu de l'énigme pour trouver le bon métier et ainsi obtenir le bon chiffre.</p> <p>Pour chaque métier, les équipes ont à leur disposition 3 sortes d'énigmes : une manipulation, une observation et un élément caché. Parfois les 3 énigmes doivent être découvertes pour trouver le métier, parfois seulement une énigme suffira aux élèves de trouver tout dépend de la réflexion de chacun.</p> <p>Les métiers choisis : Electricien ; Plombier ; Paysagiste ; Décorateur ;</p>

	<p>Charpentier ; Géomètre en bâtiment ; Aide soignant ; Pompier.</p> <p>Les énigmes par métier :</p> <p>Electricien :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- QR Code vers le site de l'Onisep</li> <li>- Manipulation de fils électriques</li> <li>- Vidéo Cage de Faraday</li> </ul> <p>Plombier :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Puzzle de tuyauterie en papier calque</li> <li>- Jeu de plombier numérique</li> <li>- Fausses / vraie fiche-métier</li> </ul> <p>Paysagiste :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Message codé</li> <li>- Petit jardin en carton</li> <li>- Vidéo mime</li> </ul> <p>Décorateur :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Fausse facture</li> <li>- Puzzle numérique</li> <li>- Rébus</li> </ul> <p>Charpentier :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- QR Code vers le site de l'Onisep</li> <li>- Outils de construction de charpente</li> <li>- Parcours des métiers</li> </ul> <p>Géomètre en bâtiment :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Logiciel de modélisation 3D</li> <li>- Construction de maquette</li> <li>- Vidéo énigme</li> </ul> <p>Aide soignant :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Boîte avec un trou contenant des objets cachés à deviner</li> <li>- Matériel pour faire un bandage</li> <li>- Article de journal</li> </ul> <p>Pompier :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Vidéo charade</li> <li>- Seau avec un trou et un extincteur</li> <li>- Camion de pompier</li> </ul>
<p>Modalités</p>	<p>Nombre de séances : 1</p> <p>Durée du jeu : 2h dont 90 min pour la mission</p> <p>Nombre d'élèves concernés : 24 élèves répartis en 4 équipes de 6</p> <p>Equipe pédagogique :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Directeur de SEGPA</li> <li>- Psy-EN</li> <li>- Professeur documentaliste</li> <li>- Professeur de l'atelier Techniques de l'Habitat</li> <li>- Professeur des écoles</li> </ul> <p>Mise en œuvre, matériel : Tablette ; PC ; Fiche de mission (élève) ; 4 salles distinctes (CDI ; Bureau de la Psy-EN ; Atelier Techniques de l'Habitat ; une salle ordinaire)</p>
<p>Objectifs disciplinaires et/ou transversaux</p>	<p><b>*Objectifs transversaux :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Développer l'autonomie</li> <li>- Capacité d'analyse et de synthèse ; résolution de problèmes</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Apprentissage et plaisir d'apprendre</li> <li>- Respecter les règles et le vivre ensemble</li> <li>- Respect de l'autre</li> </ul> <p><u>Objectifs spécifiques :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Capacité à s'orienter</li> <li>- Connaissance du système scolaire</li> <li>- Connaissances des métiers</li> </ul>
Objectifs documentaires	<p>*</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Repérer et utiliser les parcours d'orientation proposés par les différents supports</li> <li>- Utiliser les outils de recherche dans les différents supports</li> </ul>
Domaines du socle commun	*Domaine 2 : Des méthodes et outils pour apprendre
Domaine du CRCN	<p><b>*Information &amp; données</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mener une recherche ou une veille d'information : Lire et repérer des informations sur un support numérique</li> </ul> <p><b>*Environnement numérique</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Evoluer dans un environnement numérique : <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Retrouver des ressources et des contenus dans un environnement numérique</li> <li>✓ Prendre conscience de l'évolution des matériels et des logiciels pour développer sa culture numérique</li> <li>✓ Sélectionner des technologies et outils numériques afin de concevoir et produire de nouveaux savoirs et objets</li> </ul> </li> </ul>
Notions info-documentaires	*Besoin d'information ; Type d'information ; Nature physique de l'information ; Document numérique en ligne ; Hypertexte
Type pédagogique de la ressource	Atelier (Escape Game)
Outils Tice utilisés	<p>Tablette ; PC ; Réseau WIFI</p> <p><b>Applications :</b> QR Code ; Jeu du Plombier ; Google sketchup ou Sweet home 3D</p> <p><b>Sites utilisés :</b></p> <p>Métiers : <a href="http://www.onisep.fr/">http://www.onisep.fr/</a></p> <p>Ecriture en miroir : <a href="https://www.dcode.fr/">https://www.dcode.fr/</a></p> <p>Cage de faraday : <a href="https://www.youtube.com/watch?v=QU0fLnucE6A">https://www.youtube.com/watch?v=QU0fLnucE6A</a></p> <p>Puzzle numérique : <a href="https://www.jigsawplanet.com/">https://www.jigsawplanet.com/</a> (il faut se créer un compte)</p> <p>Coupage de journal : <a href="https://www.fodey.com/generators/newspaper/snippet.asp">https://www.fodey.com/generators/newspaper/snippet.asp</a></p> <p>Fausse facture : <a href="http://www.customreceipt.com/">http://www.customreceipt.com/</a></p> <p>Rébus : <a href="http://www.rebus-o-matic.com/">http://www.rebus-o-matic.com/</a></p> <p>Générer des QR Code : <a href="https://www.unitag.io/fr/qrcode">https://www.unitag.io/fr/qrcode</a></p> <p>Scytale : <a href="http://joan.magnier.free.fr/IMG/pdf/fabriquer_scytale.pdf">http://joan.magnier.free.fr/IMG/pdf/fabriquer_scytale.pdf</a></p> <p>Message codé (alphabet décalé) : <a href="https://www.theproblemsite.com/reference/mathematics/codes/shifted-alphabet-code">https://www.theproblemsite.com/reference/mathematics/codes/shifted-alphabet-code</a></p>
Production attendue	-

Modalités d'évaluation de l'élève	Evaluation formative
Bilan	Au 22 janvier 2020 28 heures de préparation  Projet non expérimenté en raison du confinement, il le sera durant l'année scolaire 2020-2021

NB : joindre au scénario tous les documents utiles pour sa mise en œuvre.

\* Sans commentaire particulier