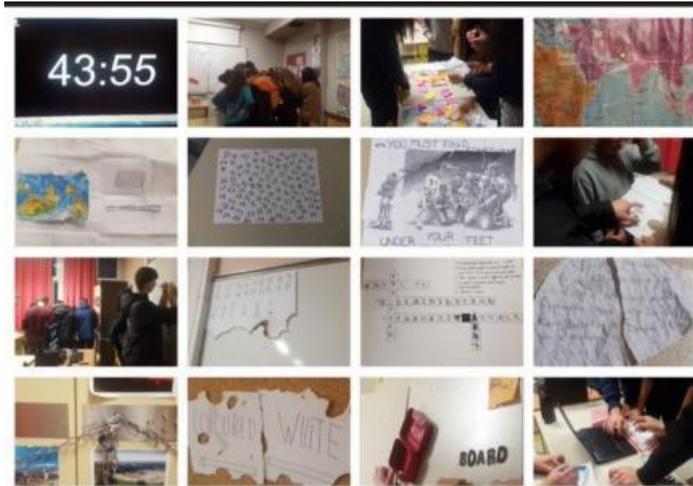


<p>TITRE *</p>	<p>Expérimentation : Création par les élèves d'un Escape Game en anglais contre la Discrimination</p>
<p>RESUME *</p>	<p>Dans le cadre d'un projet Erasmus+ qui a pour objectif de promouvoir la solidarité et la lutte contre les attitudes discriminatoires, favorisant le partage de valeurs communes (égalité, non-discrimination, tolérance, solidarité, inclusion), les élèves de secondes du Lycée Aristide Briand (GAP 05) ont créé un Escape Game (en anglais) contre une forme de discrimination pendant 7 séances d'une heure et demie en Accompagnement Personnalisé.</p>
<p>IMAGE DE PRESENTATION</p>	



(photos au choix)

AUTEUR DE LA CONTRIBUTION * (et son rôle : enseignant, ERIP,)

Ivy Para, enseignante d'anglais, chargée de mission DANE 05

TEXTE *

Objectifs pédagogiques :

Conformément au programme de seconde, on explore les notions « Mémoire » et « Visions d'avenir », envisageant un futur contre la discrimination.

- Sensibiliser les élèves à différents types de discrimination grâce à la création d'un jeu d'évasion.
- Développer les différentes compétences (CO/PO/POI/CE/EE) dans l'apprentissage d'une langue étrangère (anglais).
- Favoriser le sens critique, l'imagination et la créativité.
- Favoriser le travail en équipe et la communication entre élèves (en autonomie).
- Développer des aptitudes à résoudre des problèmes
- Améliorer la persévérance.
- Favoriser l'apprentissage grâce aux nouvelles technologies.

Niveau ciblé : B1

Contenus disciplinaires : acquisition du vocabulaire sur le thème de la discrimination ; comprendre des consignes (CO/CE) et partager des informations (POI) ; Comprendre un court enregistrement et classer l'information collectées ; comprendre des informations/énigmes (CE) et partager les résultats (PPC/POI) ; concevoir des

énigmes en utilisant les informations données (cours et recherche internet) (CE, PE) ; repérer des informations pertinentes et les utiliser dans la conception des énigmes (CE, CO, PE, POI), justifier son choix (POI), enrichir sa prise de parole (POI).

Compétences visées :

L'élève est capable de construire une réflexion complexe grâce à une entrée culturelle (l'Afrique du sud, Pakistan) et une thématique de l'actualité précise (discrimination) ; l'élève est capable d'assimiler des informations, reformuler et construire des énigmes dans le cadre d'un scénario de jeu défini ; l'élève est capable d'organiser la construction d'un parcours grâce aux connaissances sur le sujet et une architecture réfléchie; l'élève doit pouvoir construire ce parcours de jeu, anticiper des problèmes et des solutions.

Déroulement :

Les élèves se répartissent en deux équipes avec une mission destinée à faire découvrir à l'autre groupe le parcours d'une personne victime d'une forme de discrimination (raciale ou sexuelle).

Chaque équipe reste dans une salle qui leur est réservée.

Ils ont à leur disposition de différents équipements et matériels (coffre-fort, cadenas, stylos à encre invisible, tablettes, ordinateur portable, chaînes, pour préparer les énigmes.

1/ Séance 1 :

- Découverte des consignes : une mission par équipe (2x12 élèves), un scénario motivant, des énigmes intrigants et variés (pistes et fausses pistes), un organigramme, des ressources, 40 minutes de jeu, 1 teaser, une résolution finale dans une salle définie.
- Différentes fiches utiles : scénario, organigramme, les étapes de création d'un escape game, conseils pour les joueurs et les maitres du jeu
- Répartition des équipes
- Distribution des autorisations d'enregistrement de l'image/de la voix, d'utilisation de productions d'élèves ([Site Eduscol : Boîte à outils](#))
- Découverte de mission ('Escape Robben Island' pour Nelson Mandela ou 'Escape Pakistan's Swat Valley' pour Malala Yousafzai)
- Brainstorming

2/ Séance 2 :

- Travail sur le scénario
- Recherche sur les ressources

3/ Séance 3 :

- Finaliser le scénario
- Travail sur les énigmes et l'organigramme
- Visualiser des exemples de teasers

4/ Séance 4 :

- Finaliser les énigmes
- Faire l'inventaire des équipements/matériels nécessaires
- Produire 1 teaser sur tablette
- Chercher un chronomètre pour lancer au début du jeu

5/ Séance 5 :

- Terminer la préparation des énigmes
- Etablir la liste des équipements/matériels/accessoires à utiliser
- Finaliser le teaser

6/ Séance 6 :

- Tester le jeu
- Faire des ajustements sur la difficulté des énigmes
- Récupérer toutes les autorisations manquantes

7/ Séance 7 (2 heures) :

- Faire jouer le jeu par l'autre équipe
- Intervention des maitres du jeu
- Débriefing par équipe

Quelques exemples d'énigmes préparés par les élèves :

- Mots croisés
- Codes avec chiffres (ex. dates de naissance)

	<ul style="list-style-type: none"> - Codes avec lettres - Puzzles - Rébus - Coordonnées GPS - Enregistrement sonore sur la vie de Mandela - Une lettre à décoder - Messages secrets (grâce au stylo à encre invisible) <p>Bilan :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Travail d'équipe en autonomie (ex organisation, répartition, recherche) - Création d'énigmes originales et variées - Maîtrise des outils numériques (ex tablettes) - Maîtrise des ressources culturelles - Mobilisation des compétences en anglais (ex création et résolution des énigmes) - Motivation et plaisir en cours
DOCUMENTS A INTEGRER DANS L'ARTICLE	
DOCUMENT(S) A JOINDRE A L'ARTICLE (onglet « documents »)	1 vidéo (exemple de teaser fait par les élèves) : https://dai.ly/x7ly2u2
LIENS A PRECISER (vers des articles externes ou internes)	<p>Compte Twitter du Pôle DANE 05 :</p> <p>Au Lycée Aristide Briand, Gap, création d'1 escape game en anglais; collaboration élèves pour créer un jeu sur la discrimination (raciale & filles-garçons) dans le cadre d'un projet Erasmus+ sur l'inclusion. Séance 7 : test du jeu d'une autre équipe. Mission accomplie! https://t.co/yENroTeXaX</p> <p>Expérimentation d'un Escape Game en langue avec utilisation d'une caméra 360 pour une immersion totale ! https://t.co/qNMHx6mJ8R</p> <p>Lycée Aristide Briand, Gap. Débriefing spontané du groupe après #EscapeGame sans intervention de l'enseignante. De l'engagement, l'implication et la motivation. https://t.co/6J4N6QmrxD</p> <p>Mandela sortait du prison, les élèves sortent de la salle. Bravo aux élèves des 2des du lycée Aristide Briand #EscapeGame https://t.co/PVtlnCzZS5</p> <p>La date de naissance de Mandela au fond d'1 verre. Une idée originale dans 1 #EscapeGame au Lycée Aristide Briand 05. https://t.co/so3sHEqE3f</p> <p>Partage de connaissances, travail collaboratif, intelligence collective, bonne humeur grâce au #EscapeGame game créé sur la vie de Malala et Mandela. https://t.co/2038K0jR4f</p> <p>#EscapeGame en anglais au lyc A. Briand,Gap. 2 groupes en AP 2des et dans le cadre du projet #Erasmus+ du lycée. Après 6 semaines de préparation chaque groupe propose son eg en anglais sur 1 personne connue pour sa lutte contre la discrimination et teste le jeu de l'autre groupe. https://t.co/T9bHWxaR0q</p> <p>Escape Game en Anglais au Lycée Aristide Briand, pour plus d'immersion les élèves se filment avec des tablettes et une caméra 360 https://t.co/VCNYFnbHoZ</p> <p>Première équipe réussit à sortir de la salle, place a la seconde ! https://t.co/1mwojrsll</p>