



## Escape info-documentaire : réaliser une énigme pour les pairs 1ère Bac pro Systèmes Numériques

### Modalités

- 1 groupe de 17 élèves
- 3 séances d'une heure sur le créneau de l'accompagnement personnalisé du professeur de français ou de maths/physique.

### Objectif principal

- Formation aux bases de la recherche documentaire ; repérage dans le CDI.
- Faire en sorte que l'élève devienne partenaire actif du dispositif d'apprentissage.
- Réinvestir ses connaissances et s'approprier des connaissances avec l'apprentissage par les pairs.
- Ancrer les savoirs.

### Objectifs spécifiques

*(D1.1) Comprendre, s'exprimer en utilisant la langue française à l'oral et à l'écrit. Réaliser ou compléter des productions graphiques. (D1.3)*

*D2.2 Coopération et réalisation de projets D2.3 Médias, démarche de recherche et de traitement de l'information. D2.4 Outils numériques pour échanger et communiquer*

#### - Compétences info-documentaires :

- Se familiariser avec le CDI : se repérer dans l'espace, dans le fonds documentaire, sur l'ENT (Savoir utiliser le catalogue du CDI).
- Maîtriser son environnement informationnel et son évolution, avec la connaissance de ressources et d'outils de référence (numériques, imprimés).
- Connaître la variété des supports, des types et des structures du document.

#### - CRCN :

D1. informations et données

1.1 Mener une recherche ou une veille d'information - Traiter des données

D3. création de contenu

3.1 Développer des documents à contenu majoritairement textuel : Niveau 4 - Concevoir, organiser et éditorialiser des contenus majoritairement textuels sur différents supports et dans différents formats

### 3.3 Adapter les documents à leur finalité : Niveau 4 - Organiser des contenus numériques en vue de leur consultation et/ou de leur réutilisation par autrui

## Contexte

Les élèves de filière professionnelle sont globalement des élèves qui n'utilisent pas ou très peu l'espace CDI.

Cette séquence par le biais de la réalisation d'une énigme à l'attention des secondes de l'année suivante, peut permettre de valoriser le travail réalisé par ces élèves, qui manquent souvent d'estime et de confiance en eux.

C'est aussi un moyen de reprendre les bases de la formation à la recherche documentaire et le repérage dans le CDI : notion de cote ; fiction/livre documentaire ; périodiques ; table des matières ; esidoc. Le CDI ayant été réaménagé l'année passée, ces élèves n'ont pas pu bénéficier d'une présentation des nouveaux espaces et des différentes fonctionnalités et ressources proposées.

## Ressources utilisées

### Ressources en ligne :

Compte à rebours <https://educajou.forge.apps.education.fr/tuxtimer/>

### Ressources papier :

Mécanicartes escape game permettant d'avoir une meilleure compréhension de ce qui compose un jeu et de faciliter la personnalisation de ses règles. <https://www.mecanicartes.com/escape/>

### Outils numériques :

Outils S'cape : <https://scape.enepe.fr/-les-outils-s-cape-.html>

Learning app : <https://learningapps.org/> (compte générique et commun)

### Déroulement de la séquence :

Séance	Objet de la séance	Activités/consignes
1 (1h00)	Vivre un escape game pour apprendre à se repérer dans le lieu et découvrir les ressources du CDI	<ul style="list-style-type: none"><li>- Présentation de l'activité et des objectifs au groupe.</li><li>- Visionnage de la vidéo posant le cadre et le scénario de l'escape game.</li><li>- Création des équipes par tirage au sort.</li><li>- Résolution des énigmes par les élèves en 30 minutes (compte à rebours).</li><li>- Discussion et échanges : chaque équipe explique au reste du groupe comment ils ont trouvé les documents dans le CDI (avec quels outils, grâce à quelle compétence...) afin que chacun consolide ses apprentissages de manière collaborative. Cette phase encourage les élèves à faire le lien entre les challenges du jeu et les connaissances académiques. (15 mn).</li></ul>

2 (2h00)	Analyse et début de la construction des énigmes	<p>- Présentation des phases de création d'une énigme d'escape game :</p> <p>1. Analyse des énigmes via les Mécanicartes escape game (outil permettant d'avoir une meilleure compréhension de ce qui compose un jeu et de faciliter la création de ses règles). Les Mécanicartes se divisent en 3 catégories : matériel, compétences, mécaniques. Les joueurs doivent donc trouver les catégories des énigmes qu'ils ont résolues et s'en inspirer pour créer leurs propres indices.</p> <p>2. Phase de réflexion :</p> <p>- Les élèves doivent garder à l'esprit le but de l'escape game et les notions à travailler : apprendre aux élèves à se repérer dans le CDI avec les outils mis à leur disposition, pour qu'ils puissent chercher des documents en autonomie.</p> <p>- Ils réfléchissent ensuite au but de leur énigme (quelles compétences le joueur devra mobiliser ? Que cherche-t-on à lui apprendre ?), puis à la forme qu'elle prendra avec les Mécanicartes et les ressources numériques proposées (S'cape et Learning App).</p>
4 (1h00)	Finalisation des énigmes et test des énigmes	<p>- Rappel du but de l'escape game infodocumentaire : comprendre comment se repérer dans les différents espaces du CDI et découvrir les ressources.</p> <p>- réalisation d'un plan de déroulement de leur énigme afin que celle ci puisse être intégrée dans l'escape game et ré-exploitée par les professeurs documentalistes.</p> <p>- chaque énigme a été ensuite testée par un groupe : la cohérence et l'aboutissement des indices ont pu être jugés et ajustés par les professeurs documentalistes.</p>

## Plus-value pédagogique

L'escape game semble être un excellent moyen de favoriser le conflit socio-cognitif, car les élèves sont encouragés à :

- Partager leurs idées et leurs hypothèses : pour réussir un escape game, les élèves doivent communiquer et partager leurs idées entre eux. Cela peut amener à des désaccords et à des conflits, mais c'est justement ce qui permet aux élèves de confronter leurs points de vue et de trouver de meilleures solutions.
- Argumenter et défendre leur point de vue : pour convaincre leurs camarades de leur point de vue, les élèves doivent apprendre à argumenter et à défendre leurs idées. Cela les aide à développer leur pensée critique et leur capacité à s'exprimer clairement.
- Coopérer et travailler en équipe : les élèves doivent apprendre à coopérer, à se répartir les tâches et à se faire confiance pour atteindre un objectif commun.

L'escape game pédagogique permet donc un apprentissage actif et engagé de l'élève. Des automatismes de travail peuvent-être mis en place (par exemple : utilisation du portail du CDI pour rechercher un livre).

Cette séquence a rendu le lieu et les professeurs documentalistes moins intimidants. En effet, la fréquentation du CDI par ce public semble gagner tant en nombre qu'en qualité.

## **Bilan de la séquence et perspectives**

### **Bilan de la séquence :**

Les élèves une fois lancés dans la dynamique du jeu ont réussi à résoudre les énigmes et à se repérer dans un lieu dont ils ne maîtrisaient pas les codes.

Le profil particulier de ce groupe avec des personnalités perturbatrices et peu motivées a rendu cette séquence moins sereine et productive que prévue. Elle a été proposée aux élèves de seconde professionnelle qui ont été bien plus disposés et enthousiastes pour l'exercice. Néanmoins nous sommes persuadées que cette ludification est la bonne porte d'entrée pour ce public.

Concevoir des indices et choisir les supports adaptés ont stimulé l'engagement des élèves les plus impliqués. Certes la construction d'énigmes a été plus ou moins investie en fonction des groupes, néanmoins les notions info-documentaires et le repérage dans l'espace semblent acquis (sous réserve de réinvestissement). Mais lors du test des énigmes par les différents groupes une émulation s'est créée reposant à la fois sur la compétition et sur la synergie dans l'équipe, favorisant ainsi l'engagement des élèves et l'atteinte des objectifs pédagogiques.

Ressenti des élèves [Résultat de l'enquête Pronote] : bien que jugé sans difficulté (à 77%), cet exercice a permis aux élèves de travailler la collaboration en groupe, d'identifier les forces de chacun et d'apprendre à résoudre les conflits (62%) , des compétences clés pour un tel projet. Leurs conseils pour de futurs créateurs sont : communiquer ouvertement et régulièrement (50%) ainsi qu'écouter les idées de tous (33%).

Cette expérience représente le premier stade d'une construction progressive de l'intelligence collective à cultiver dans toutes les matières pour qu'elle soit performante.

### **Perspectives :**

- Proposer les énigmes créées cette année à la classe de 2nde à la rentrée
- Renouveler l'activité en 2024-2025 au niveau première en intégrant pour la création d'énigmes de nouvelles ressources numériques telles que Europresse ou Cafeyn ou encore Universalis.

**Sophie Duval et Daïna Laravine, professeures documentalistes.  
Lycée Maurice Genevoix, Ingré (45)**