



3<sup>ème</sup> édition du CLIC

## Changer de posture pour apprendre

Du 29 juin au 1er Juillet 2018

Université Paris Descartes



### Atelier n° 30 : Escape game : la disparition (mathématiques / sciences de la vie et de la terre)

**Aurélie LE HIR et Dominique PAIRAULT**

#### ATELIER PARTICIPATIF

Nous travaillons avec notre classe de seconde sur l'option "Méthodes et Pratiques Scientifiques" tout au long de l'année et un des thèmes qui y est abordé est "Investigation Policière". Nous avons eu envie de réaliser pour nos élèves une "vraie scène de crime", où les élèves doivent faire preuve d'observation, de coopération, où ils doivent réinvestir différentes connaissances et compétences travaillées au cours de la séquence et surtout tourner ça de manière ludique. Nous nous sommes donc lancées dans un escape game pédagogique comme évaluation de fin de séquence !

Tout commence devant notre salle de Travaux Pratiques de SVT, la porte est entrouverte, la lumière allumée et de la musique se fait entendre...Voici le l'introduction de l'escape game pour chaque groupe d'élèves :

` « La femme de ménage a trouvé la porte du laboratoire de chimie ouverte en arrivant ce matin au travail, ce qui est inhabituel. Elle a passé la tête par la porte et a appelé mais personne n'a répondu, elle s'est inquiétée de ne voir personne et a décidé de le signaler à la loge. La loge a appelé la police : vous êtes la première équipe de police arrivée sur les lieux, il semble s'agir d'une disparition. »

Vous devez :

- déterminer l'identité de la victime disparue (preuves à l'appui)
- déterminer l'identité du coupable (preuves à l'appui)
- déterminer comment le coupable a kidnappé la victime (preuves à l'appui)
- sortir par le même chemin que le coupable Le temps vous est compté pour résoudre le crime : vous disposez de 60 minutes !

Nous donnons aux élèves la feuille de route du groupe où ils devront noter leurs preuves et conclusions, ils entrent dans la pièce et je déclenche le chronomètre !

Vous pouvez retrouver tous les documents et informations nécessaires pour découvrir ou réaliser cet escape game: [https://padlet.com/aurelie\\_lehir/b1ec643k1eha](https://padlet.com/aurelie_lehir/b1ec643k1eha)

Observer nos élèves tenter de résoudre notre escape game a été un vrai plaisir et parfois très surprenant ! Chaque groupe d'élèves a eu un cheminement et un raisonnement propres, les élèves ont trouvé des stratégies différentes pour résoudre les énigmes et les conclusions des groupes ont été diverses. Le fait d'être dans la salle mais de ne pas intervenir nous permet d'apercevoir nos élèves sous un autre jour, c'est très instructif !



3ème édition du CLIC

## Changer de posture pour apprendre

Du 29 juin au 1er Juillet 2018

Université Paris Descartes



Nous referons sans hésiter cet escape game l'année prochaine, même si cela demande un investissement certain (temps et organisation) : il faut prévoir 1h pour chaque groupe d'élèves (max 5 élèves), prévoir du temps pour réinstaller le matériel et nettoyer entre chaque groupe et avoir les salles disponibles !

### *Biographies*

Aurélié LE HIR : professeure de SVT (75013 Paris), pratique la classe inversée/renversée/active depuis 3 ans au sein du "lycée inversé" (classe de niveau seconde pour des élèves "raccrocheurs"), membre de ILC depuis 3 ans.

t @Aurelie\_le\_hir

@ [aureli.le.hir@hotmail.fr](mailto:aureli.le.hir@hotmail.fr)

Dominique. PAIRAULT : professeure de maths-sciences (75013), pratique la classe inversée inversée/renversée/active depuis 3 ans au sein du "lycée inversé" (classe de niveau seconde pour des élèves "raccrocheurs"). Membre de ILC depuis 3 ans.

t @PairaultDom

@ [pairaultd@gmail.com](mailto:pairaultd@gmail.com)