

Projet pédagogique *S.O.S mascotte en détresse*



Professeurs référents :

Corentin Callède
Sébastien Lamaison



Présentation :

S.O.S mascotte en détresse est une activité ludique fondée sur le principe du jeu de piste fonctionnant sur le support Genially.

Le jeu de piste permet de se rendre sur les sites des Jeux Olympiques et paralympiques 2024 de l'hyper centre parisien (la Tour Eiffel, l'Aréna Champ de mars, le pont Alexandre III, l'hôtel des Invalides et le Grand Palais). Le joueur évolue, apprend et visite les sites à travers un jeu de piste composé d'énigmes et d'activités en tous sens.



Cette activité permet de découvrir des disciplines sportives et des athlètes olympiques en même temps que les bâtiments célèbres parisiens qui accueillent les épreuves.

Le jeu permet de développer des compétences centrées sur les SVT et l'histoire-géographie.

Les compétences travaillées sont en SVT sont :

- Appréhender différentes échelles spatiales d'un même phénomène/d'une même fonction.
- Interpréter des résultats et en tirer des conclusions.
- Lire et exploiter des données présentées sous différentes formes : tableaux, graphiques, diagrammes, dessins, conclusions de recherches, cartes heuristiques, etc.
- Utiliser des instruments d'observation, de mesures et des techniques de préparation et de collecte
- Représenter des données sous différentes formes, passer d'une représentation à une autre et choisir celle qui est adaptée à la situation de travail.



Partie du programme travaillée en SVT :

Thème 2 : le vivant et son évolution



- Relier l'étude des relations de parenté entre les êtres vivants, et l'évolution.
- Caractères partagés et classification.
- Les grands groupes d'êtres vivants
- Expliquer sur quoi repose la diversité et la stabilité génétique des individus
- Expliquer comment les phénotypes sont déterminés par les génotypes

Les compétences travaillées sont en Histoire-Géographie sont :

- Pratiquer différents langages : réaliser un croquis de paysage à partir d'une photographie de la Tour Eiffel et du Champs de Mars.
- Savoir se repérer sur une carte
- Se repérer dans le temps
- Placez des événements sur une frise chronologique



Parties du programme travaillées en Histoire-Géographie :

L'activité s'intéresse à plusieurs périodes de l'histoire présentes dans les programmes de la sixième à la Troisième. L'activité permet également de travailler certains éléments du programme de géographie.

- Programme de 6^e : Thème 2 Les récits fondateurs. Chapitre 1 le monde des cités grecques.
Dans la partie 2 La Tour Eiffel, les participants réalisent une activité de comparaison des jeux olympiques antiques avec les jeux olympiques modernes. Cette activité est l'occasion de rappeler certaines notions du programme de sixième en lien avec le monde grec.

- Programme de 4^e : La Révolution française et l'Empire
Une activité qui vise à travailler Le thème 1 Le 18^e siècle Expansion et Lumières

- chapitre 3 la Révolution française et l'Empire à partir d'une carte de Paris du 18^e siècle. Les élèves se déplacent à travers les différents lieux symboliques de la Révolution Française en consultant du contenu informatif sur les événements révolutionnaires qui ont eu lieu sur ces différents bâtiments. Ils doivent trouver le bâtiment qui ne se trouvait pas dans le Paris révolutionnaire. Il s'agit de la Tour Eiffel puisque cette dernière a été construite en 1889.



- chapitre 3 La Révolution française et l'Empire. Une autre activité permet également de traiter cette partie du programme : Étape 3 Champ de mars. Les élèves doivent replacer sur une frise chronologique les grands éléments de la carrière politique de Napoléon Bonaparte. Les élèves consultent une vidéo biographique. A partir de ces informations, il complète la frise chronologique.

- Programme de 3^e :

- Thème 1 Dynamiques territoriales de la France contemporaine

L'ensemble de ce travail permet d'appréhender la place de Paris et de ses infrastructures dans la mondialisation (soft power, tourisme etc.).

- Thème 2 Pourquoi et comment aménager le territoire :

L'ensemble du travail permet de parcourir les différents aménagements prévus dans le cadre des JOP y compris dans les territoires ultramarins.



Des objectifs centrés sur les Jeux Olympiques et Paralympiques mais aussi sur la mise en activité des élèves

L'objectif principal est de découvrir de façon ludique les sites des Jeux Olympiques parisiens. Cette activité doit faire vivre les Jeux Olympiques et paralympiques auprès des publics scolaires.

Les objectifs sont naturellement de mettre en activité les élèves afin qu'ils puissent de façon dynamique acquérir des connaissances et des compétences. L'outil numérique dans ce cadre, permet d'augmenter les compétences et les connaissances des élèves du collège.

Modalités



Un QR-code placé devant les bâtiments. Les élèves lors de leur sortie scolaire scannent avec leur téléphone le QR-code. Une série d'activités en lien avec le bâtiment flashé se déclenche. A la fin de la série d'énigmes, les élèves sont invités à aller au site suivant.

L'activité peut également être réalisée sans sortie scolaire, simplement en classe. Dans ce cas précis, les classes qui n'auraient pas la possibilité de se rendre sur les lieux parisiens des jeux Olympiques pourraient réaliser les activités à partir des QR-codes placés dans la salle de classe par l'enseignant. Les nombreuses illustrations et photographies présentes dans l'activité permettent aux élèves de se projeter dans l'hypercentre parisien. Les élèves dans ce cas précis doivent respecter l'ordre du jeu de piste. Les numéros des activités sont incrustés dans les QR-codes.

Cette activité peut donc être un moyen de faire résonner pour les élèves dans leur établissement scolaire, les événements à venir des Jeux Olympiques.

Ce projet peut éventuellement être mené dans le cadre d'un remplacement de courte durée avec une classe de 4^e ou de 3^e.



Pour jouer :

Début du jeu :



La Tour Eiffel :



L'Arena du Champs de mars :



Les Invalides :



Le Pont Alexandre III :



Le Grand Palais :

