

Intitulé : jeu géolocalisé sur les Martres de Veyre (63730)

1. Rappel : Compétences particulièrement travaillées

- Faire progresser les élèves dans les compétences numériques
- Faire connaître l'espace proche des élèves
- Faire de l'Histoire à l'aide de l'Histoire de la commune des Martres de Veyre
- Travailler en équipes pour un projet, chaque équipe a apporté sa contribution pour un projet commun
- La co-construction par les élèves

2. Hypothèse : Nous sommes dans un collège dans la couronne péri-urbaine de la ville de Clermont – Fd. Les élèves viennent de plusieurs communes définies par la carte scolaire et ne connaissent pas forcément la commune des Martres de Veyre. La création d'un jeu permettrait au moment de la liaison CM2 et 6ème de faire connaître et valoriser la commune où est située le collège

3. Méthode : Description pratique de la mise en œuvre

La mise en œuvre commence par une sensibilisation aux jeux par un travail sur GTA5. Puis par un Pad ils proposent des scénarios possibles pour la création d'un jeu. Ensuite, grâce à un intervenant extérieur, les élèves ont essayé un jeu géolocalisé et enfin, ils ont créé le leur.

4. Méthode : Action des élèves - mise en apprentissage de la compétence

- Les élèves déposent leurs idées et scénarios sur un pad dans l'espace classe de l'EN
- Les élèves se rendent à Thiers pour découvrir un jeu géolocalisé en grandeur nature
- Visite sur site de la commune des Martres de Veyre par les élèves à l'aide d'un questionnaire plus ou moins ouvert afin de découvrir les lieux, les objets et les personnages (prévue sur deux heures)
- William Brou vient au collège pour expliquer le fonctionnement de l'application Atlantide qui va servir pour créer le jeu
- Durant les vacances de printemps les élèves pensent les scénarios
- En salle informatique, les élèves coconstruisent le jeu

5. Méthode : Action de l'enseignant

- la professeure a contacté des acteurs de la commune (mairie et associations). Ensuite, elle crée un Pad sur l'espace classe de l'ENT. Puis, elle crée un questionnaire pour une visite virtuelle des Martres de Veyre à partir de Géoportail, les archives départementales et le site de la mairie des Martres. A l'aide des professeurs documentalistes, les sorties et les interventions sont pensées puis réalisées.

6. Conseil : Obstacles et modifications possibles

Le compte laposte.net recommandé par l'EN, contraint la création du jeu. L'enseignante a dû créer des comptes Gmail pour la rendre la création du jeu sur la plateforme Atlantide possible

7. Complément : Les intérêts du numérique

Cette création a permis de mettre le numérique au service de la géographie et de l'Histoire, le virtuel a permis d'aller vers le réel

8. Complément : PIX CRCN

Communication et collaboration 2.1 Interagir 2.2 Partager et publier 2.3 Collaborer

9. Complément : Ressources et outils numériques mobilisés

Géo portail, google Earth, plateforme web ATLANTIDE STUDIO

Annexes : Voir le lien

Vidéo ou autre -Production d'élèves -Didacticiel-Lien vers EDU'Bases

<https://nuage03.apps.education.fr/index.php/s/ZyReeT5DjEBi9f9>

Auteur/Autrice : Minoo MIRAFZAL

Adresse académique : minoo.mirafzal@ac-clermont.fr