



Jeu sérieux « A la recherche du discours du président »

publié le 17/08/2021 - mis à jour le 18/08/2021

EMC Défense nationale

Descriptif :

Ce jeu sérieux permet de découvrir les principales missions de la Défense à partir du cas de la Marine nationale.

Sommaire :

- Objectifs pédagogiques
 - Place dans le programme
 - Place dans la programmation
 - Connaissances
 - Compétence
 - L'escape game pédagogique
 - Mise en commun après l'escape game
 - Retour d'expérience
-

Ce jeu sérieux est proposé par Gérald Sim, professeur d'histoire-géographie et d'EMC au collège Pierre Mendès France de La Rochelle.

- Outil : Genially
- Disciplines : Histoire-Géographie-EMC
- Lieu : salle informatique
- Répartition : élèves en binôme ou trinôme

● Objectifs pédagogiques

Découvrir les principales missions de la Défense à partir du cas de la Marine nationale.

● Place dans le programme

- EMC (La Défense Nationale)
Programme du cycle 4 : l'engagement : agir individuellement et collectivement
 - connaître les grands principes qui régissent la Défense nationale
 - la Journée défense et citoyenneté
 - les citoyens et la Défense nationale, les menaces sur la liberté des peuples et la démocratie, les engagements européens et internationaux de la France
- Histoire : Enjeux et conflits dans le monde après 1989
BO 30/07/2020 : Quelle est la nature des rivalités et des conflits dans le monde contemporain et sur quels territoires se développent-ils ?

● Place dans la programmation

En fin d'année scolaire (mai - juin) : cours + révisions brevet

● Connaissances

- ▶ Mobilisation des connaissances de 4ème (Mers et océans) et 3ème (XXème – territoires ultramarins – institutions de la Vème République – relations internationales – histoire locale) ;
- ▶ Découverte des missions de la Marine Nationale et des outils pour y répondre (SNLE – porte-avions, BPC, frégates).

● Compétence

- ▶ Coopérer en groupe pour résoudre des tâches complexes (énigmes) – faire des choix

● L'escape game pédagogique

Deux versions sont proposées pour s'adapter au niveau des élèves. Les binômes choisissent la version. En cas de blocage, il est possible de revenir à la version « basique ».

- ▶ Les plus familiers au principe des escape games pédagogiques disposent d'une version « non guidée » :



MNv1 by boltan on Genially (Genially)
Discover more about MNv1 📄 - Escape games

- ▶ Pour les élèves qui souhaitent une version plus « directive », une version plus linéaire est proposée :



MNv2 by boltan on Genially (Genially)
Discover more about MNv2 📄 - Escape games

📄 [Aide pour la résolution des énigmes](#) (PDF de 118.9 ko)
Jeu sérieux « A la recherche du discours du président » - Académie de Poitiers.

📄 [Liste des indices](#) (PDF de 374.1 ko)
Jeu sérieux « A la recherche du discours du président » - Académie de Poitiers.

● Mise en commun après l'escape game

📄 [ESG Marine nationale - Mise en commun](#) (PDF de 228.7 ko)

● Retour d'expérience

- ▶ Les élèves sont rentrés assez facilement dans l'activité dans la mesure où ils connaissent les principes d'un escape game pédagogique numérique. Cette pratique s'inscrit dans une programmation pédagogique sur deux années (4ème – 3ème) en offrant, une fois par trimestre, la possibilité aux élèves de se confronter à des jeux sérieux numériques (Louis Tousard – la route des abolitions de l'esclavage) ou en version papier.
- ▶ L'énigme aux Antilles est la plus complexe et a posé le plus de difficultés aux élèves.
- ▶ Cette pratique pédagogique est complémentaire des activités « traditionnelles » en classe et impose une mise en commun à l'issue de la séance. Elle doit demeurer rare pour susciter l'envie des élèves. Elle permet le plus souvent de valoriser des élèves fragiles, plus intuitifs, qui se trouvent plus à l'aise dans une activité leur laissant davantage de marges de liberté. En revanche, les élèves les plus scolaires, « les plus rationnels », se trouvent souvent désarçonnés par l'activité. La constitution de binômes hétérogènes donne souvent lieu à une émulation positive où des élèves plus fragiles aident les élèves les plus en réussite.
- ▶ Deux groupes ont réussi à résoudre la version « non guidée ».
- ▶ Le retour des élèves est assez positif, d'autant que plusieurs élèves ont fait jouer leurs frères et sœurs, voire même leurs parents, en se trouvant dans la position du professeur...