



Collège Jeanne de Constantinople
169 avenue Pierre Mauroy
59850 NIEPPE
Téléphone : 03.20.18.70.20
Télécopie : 03.20.18.70.29
Mél. : ce.0596988a@ac-lille.fr

Projet INNOVATION SEPIA :
« Construire son EPI et le rendre fluide dans le parcours de l'élève »
LE SERIOUS GAME, VECTEUR DE CONSTRUCTION DE L'EPI
Réaliser le parcours virtuel d'une abbaye.

Thèmes :

Deux thèmes interdisciplinaires sont retenus :

- culture et création artistique.
- sciences, technologie, société.

Niveau : 5ème **Classe :** 5ème E

Durée de l'EPI : un semestre.

Parcours transversaux :

- Histoire des Arts : l'architecture religieuse (arts de l'espace, Histoire, Technologie, Arts plastiques).
- Parcours Avenir: Les métiers de la construction, les métiers du numérique.

Tâche finale :

Réaliser un projet collectif numérique dans une classe de 5ème grâce à un logiciel éducatif de jeu vidéo sérieux (Minecraft Edu) à la manière d'un EPI. Le projet est à l'initiative de trois enseignants. Il permettra aux élèves de construire et d'approfondir les connaissances et compétences du socle commun par une démarche de projet.

Entrée pédagogique : l'Office du Tourisme de l'Abbaye souhaite un parcours virtuel de son abbaye pour le mettre à disposition du public sur son site internet. Les élèves doivent reconstruire l'abbaye à l'identique grâce à Minecraft.

Modalités : temps disciplinaire et co-animation uniquement.

Coût : achat des licences et du serveur.

Supports d'apprentissage : l'ensemble des supports de travail sera dématérialisé : un dossier partagé sera créé pour les élèves, accessible depuis leur domicile.

Socle commun de connaissances, de compétences et de culture : selon le décret du 31.03.2015. Les enseignants s'appuieront sur le nouveau socle.

Futurs domaines du socle concernés :

1. Les langages pour penser et communiquer.
2. Les méthodes et outils pour apprendre.
3. La formation de la personne et du citoyen.
4. Les systèmes naturels et les systèmes techniques.
5. Les représentations du monde et l'activité humaine.

Contenus disciplinaires, compétences développées. Extraits des programmes 28.08.2008 :

Arts Plastiques :

Programme « Image, œuvre et fiction ».

Utiliser des appareils et des logiciels simples à des fins de production.

Les élèves ont acquis une culture artistique prenant appui pour partie sur l'histoire des arts, qui leur permet de discriminer différents statuts des images pour comprendre et réinvestir leurs potentialités.

- interroger le point de vue du regardeur, le point de vue de l'auteur.

- utiliser quelques pratiques conventionnelles de dessin, des procédures techniques de la peinture et de techniques mixtes dont le travail en volume n'est pas exclu.

Connaître quelques productions artistiques patrimoniales.

Ils ont un comportement autonome et responsable qui leur permet de expérimenter, choisir, prendre des initiatives

Faire preuve de curiosité, comprendre les productions des autres
travailler en équipe

Participer à une verbalisation, écouter et accepter les avis divers et contradictoires, argumenter, débattre contribuer à la construction collective du sens porté par les réalisations de la classe.

Ces compétences s'acquièrent dans des situations sollicitant sans cesse action et réflexion, dans l'articulation d'une pratique artistique et la création d'une culture.

Histoire Géographie EMC

Histoire, thème 3 : la place de l'Église.

Connaissances : puissance économique, et rôle social et intellectuel de l'Église.

Démarche : l'étude est conduite à partir de l'exemple au choix d'une abbaye et de son ordre religieux, d'un grand personnage religieux.

Technologie :

Programme « Habitat et ouvrages ».

1. L'analyse et la conception de l'objet technique.

- Connaissances : »Croquis, schéma, codes de représentation.

Capacité : Traduire sous forme de croquis l'organisation structurelle d'un objet techniques

- Connaissances : Modélisation du réel (maquettes, modèles géométrique et numérique), conception assistée par ordinateur.

Capacité : réaliser la maquette numérique d'un volume élémentaire.

Modifier une représentation numérique d'un volume simple avec un logiciel de conception assistée par ordinateur

Associer une représentation 3D à une représentation 2D. Faire prendre conscience qu'une représentation numérique n'est pas une fin en soi, mais s'intègre dans l'analyse d'un objet technique.

4. L'évolution de l'objet technique :

- Connaissances : évolution d'objets techniques dans un contexte historique et socio économique.

Capacité : identifier l'évolution des besoins (objets techniques réalisant la même fonction mais construits et utilisés à des époques différentes).

- Connaissances : évolution des styles en fonction des principes techniques et des tendances artistiques.

Capacité : associer les grands inventeurs. Sensibiliser à la relation « personnage, époque, principe technique ».

- Connaissances : évolution des outils et des machines.

Activité menée en priorité à partir de maquettes fidèles et de recherches documentaires.

5. La communication et la gestion de l'information.

Le projet couvre cet aspect du programme dans son intégralité.

- Connaissances :

environnement informatique, réseau.

Outils de base

Outils logiciels (création 3D)

Moteurs de recherche

Propriété intellectuelle

« éduquer par l'expérience collective ».

6. Le processus de réalisation d'un objet technique :

- Connaissances : échelles.

Capacité : transférer les données d'un plan sur une maquette.

Relever les dimensions sur l'objet technique réel et les adapter à la réalisation d'une maquette ou d'un plan.

Les échelles sont abordées en situation concrète.

Progression :

Prise en main logiciel technologie et assistant TICE 2 x 1h30

Réalisa fiche HDA Architecture religieuse 1h.

.../...

