



## Une simulation globale gamifiée - construction d'une île virtuelle à l'EREA de Montgeron2018G

Etablissement régional d'enseignement adapté Jean Isoard

4 RUE RAYMOND PAUMIER , 91230 MONTGERON

Site : <http://www.erea-isoard-montgeron.ac-versailles.fr/>

Auteur : NAVARRO Laura

Mél : [laura.navarro@ac-versailles.fr](mailto:laura.navarro@ac-versailles.fr)

---

Ce projet a été réalisé à l'EREA Jean Isoard de Montgeron en classe de 5ème qui accueille des élèves en grandes difficultés scolaires, dans cette classe des élèves DYS, TDAH et non lecteurs qui manquaient de motivation et de concentration. Nous allons vous présenter un projet qui avait pour objectif de créer du lien entre les matières par une production qui se voulait "ludique et visuelle" afin de motiver davantage les élèves et leur permettre de créer ensemble un nouvel univers.

---

### Plus-value de l'action

La pédagogie de l'imaginaire permet à l'élève de dédramatiser les situations d'apprentissages tout en stimulant la prise de parole, l'envie de dire et d'écrire.

### Nombre d'élèves et niveau(x) concernés

Une classe de 5ème, 12 élèves

### A l'origine

Ce projet a été réalisé à l'EREA Jean Isoard de Montgeron en classe de 5ème qui accueille des élèves en grandes difficultés scolaires, dans cette classe des élèves DYS, TDAH et non lecteurs qui manquent de motivation et de concentration.

### Objectifs poursuivis

Fédérer toutes les activités langagières dans une grande production fictive en y intégrant des séquences, des productions et des projets de fin de séquence

Simuler la réalité en imaginant des situations qui intègrent :

Plusieurs matières

Plusieurs compétences : autonomie, initiative, compétences sociales et civiques

Toutes les activités langagières : les activités d'expression écrite et orale, la compréhension orale et écrite.

### Description

Nous avons utilisé le principe de la "simulation globale" et la "gamification";

Pour ...

Créer, Coopérer, Se dépasser et relever de nouveaux défis, valoriser le travail de nos élèves.

Prendre en compte l'élève dans sa globalité : avec sa vision du monde, ses difficultés, ses rêves, ses espoirs.

Réussir.....autrement et être dans le camp des gagnants !

Le scénario de départ était le suivant :

« Suite à une catastrophe, un groupe d'enfants décide de quitter leur pays, et de partir à l'aventure pour créer une île et y inventer un nouveau monde où le "vivre-ensemble" et le "mieux vivre" sont les priorités. » et la problématique : Quels créations/gestes peut-on adopter pour limiter l'impact de notre mode de vie sur l'environnement et faciliter le "vivre ensemble" et le "mieux vivre" ?

Ce projet a permis de travailler autour des thèmes suivants :

&#10146; Les paysages qui m'entourent

&#10146; L'action humaine sur l'environnement : protection, prévention, adaptations ici et ailleurs.

Disciplines : Français, Anglais, Espagnol

- En français et en éducation civique nous avons :

Donné un nom et établi une charte.

Inventé un drapeau et un hymne.

Inventé des objets et moyens de transports innovants

- En anglais nous avons :

Créé nos nouvelles identités sur l'île.

Choisi un nouveau nom.

Décidé d'être plus vieux et nous avons choisi un métier.

Décrit notre personnalité.

Réfléchi à notre école « apprendre en s'amusant ». Proposé plusieurs éléments concernant les matières étudiées et l'uniforme.

Inventé des maisons pour nos écoles, comme les maisons dans Harry Potter.

- En espagnol nous avons :

Créé des nouvelles identités

Inventé des nouveaux animaux

Réfléchi aux nouvelles énergies

Imaginé les loisirs de cette île

**Modalité de mise en oeuvre**

Résultats

Sur l'île des rêves, une ville écologique du futur, créée par des adolescents sort de terre.

Voici un projet « E.P.I » dont le but vise à créer un modèle reproductible de ville où le bien-être règne.

Compétences du Socle commun travaillées

Domaine 1 : Les langues pour penser et communiquer

Comprendre, s'exprimer en utilisant une langue étrangère

Domaine 2 : Les méthodes et outils pour apprendre

Organisation du travail personnel

Coopération et réalisation de projets

Outils numériques pour échanger et communiquer

Domaine 3 : La formation de la personne et du citoyen

Réflexion et discernement

Responsabilité, sens de l'engagement et de l'initiative

Domaine 4 : les systèmes naturels et les systèmes techniques

Responsabilités individuelles et collectives

Domaine 5 : les représentations du monde et l'activité humaine

Programme de français

Thèmes – L'être humain est-il maître de la nature ? Pourquoi aller vers l'inconnu ? Regarder le monde, inventer des mondes.

Vivre en société, participer à la société.

Programme d'anglais et d'espagnol

Thèmes – Langages, école et société, voyage et migrations, rencontres avec d'autres cultures.

Petite visite guidée de ce à quoi pourrait bien ressembler la ville du futur

Réalisation d'un blog par les élèves et d'une production numérique : une île virtuelle construite et décrite par les élèves:

<http://blog.ac-versailles.fr/epi/index.php/>

**Trois ressources ou points d'appui**

La mise en œuvre de la simulation globale, la gamification et l'imbrication des missions au niveau interdisciplinaire

#### Difficultés rencontrées

Axes d'améliorations : Rajouter des missions au fur et à mesure et ne pas indiquer à l'avance l'ensemble des missions et badges à obtenir. En effet, la quantité de missions annoncées peut effrayer certains élèves.

#### Moyens mobilisés

Projet interdisciplinaire réalisé avec Mme Declercq, Français, Mme Nero, anglais, Mme Curtet, PE Spécialisée, Mme Navarro, Espagnol.

Nous avons utilisé 6 ordinateurs, des tablettes

Appropriation d'applications qui permettent la simulation globale :

Genial.ly, Buncee et Thinglink permettent de créer des images interactives en y insérant des commentaires ou des liens cliquables afin de partager les productions des élèves.

Openbadges permet de créer des badges afin de gamifier le projet.

#### Partenariat et contenu du partenariat

#### Liens éventuels avec la Recherche

DEBYSER F., YAICHE F. L'immeuble, Hachette, 1986.

CARE Jean-Marc et DEBYSER Francis, Simulations globales, 1995, CIEP.

## Evaluation

#### Evaluation / indicateurs

Points positifs : Ce projet a permis de fédérer différentes matières dans un scénario commun et créer du lien entre les séquences et disciplines. Les élèves se sont approprié le projet et ont gagné créativité, en autonomie et initiative. Nouvelles façon d'enseigner, mise en place de la gamification et la simulation globale

#### Documents

Aucun

#### Modalités du suivi et de l'évaluation de l'action

Evaluation des acquis disciplinaires, autoévaluation et évaluation du projet de la part des élèves

#### Effets constatés

##### **Sur les acquis des élèves :**

Points positifs : Ce projet a permis de fédérer différentes matières dans un scénario commun et créer du lien entre les séquences et disciplines. Les élèves se sont approprié le projet et ont gagné créativité, en autonomie et initiative.

##### **Sur les pratiques des enseignants :**

Nouvelles façon d'enseigner, mise en place de la gamification et la simulation globale

##### **Sur le leadership et les relations professionnelles :**

Travail en équipe pour imbriquer les « missions »

##### **Sur l'école / l'établissement :**

Les collègues étaient intéressés par notre projet et le suivi de sa mise en place

##### **Plus généralement, sur l'environnement :**

Les élèves se sont appropriés le projet, ils ont pu travailler en équipe, innover, créer, développer leur leadership, interagir avec leur production, ils ont fait preuve d'autonomie et d'initiatives.