

Trivial Pursuit

⇒ **Projet** : Concevoir et fabriquer entièrement une déclinaison du jeu de Trivial Pursuit.

⇒ **Contexte** :

Le projet de construction d'un Trivial Pursuit s'adresse à des collégiens en projet partagé à l'IME. Ces élèves sont issus de classes et de collèges différents et tous bénéficient du dispositif ULIS au sein de leurs collèges respectifs.

Ces élèves sont regroupés une fois par semaine pendant 2 heures en classe UE de l'IME.

Si les âges ainsi que les collèges diffèrent, les demandes des coordonnateurs des ULIS collèges pour la prise en charge pédagogique en UE s'orientent de manière générale autour du développement des compétences transversales, de l'engagement pour les apprentissages, de la valorisation, de l'estime de soi, du savoir-être et de la socialisation.

Une pédagogie de projet semble répondre à ce besoin de reconnaissance au travers une réalisation concrète valorisante qui leur permettra de jouer entre eux en UE, de présenter leur jeu au sein des différents groupes éducatifs ainsi que dans leurs collèges respectifs.

⇒ **Objectifs initiaux** :

- Travailler en groupe, améliorer ses compétences sociales.
- Echanger, se questionner, se positionner et se projeter dans une situation concrète.
- Améliorer l'autonomie et l'initiative lors de la conception du projet et des échanges verbaux.

⇒ **Objectifs secondaires** :

- Améliorer l'expression orale, travailler l'aisance par la prise de parole, la clarté des propos, la cohérence des discussions dans des situations diverses et complexifiées.
- Utiliser les connaissances acquises au sein des collèges dans les différents domaines, les enrichir, faire des recherches pour créer des questions.
- Faire du lien avec les apprentissages, donner du sens, mettre en pratique pour réaliser le jeu.

⇒ **Les compétences disciplinaires** :

Français Langue écrite

- Lire des textes informatifs pour en extraire des questions thématiques
- Lire le texte des questions et des réponses
- Lire des règles de jeux pour en comprendre le fonctionnement
- Produire et utiliser des écrits de travail : brouillon, notes, schémas, etc.
- Ecrire une règle de jeu
- Rédiger des questions
- Catégoriser (thèmes)
- Respecter les règles orthographiques
- Copier un texte sans erreur
- Utiliser des outils d'écriture (traitement de texte, correcteur orthographique, dictionnaire en ligne ...)
- Copier et mettre en page des textes sur l'ordinateur

Français Langue orale

- Communiquer oralement
- Réguler oralement la répartition du travail dans le groupe
- Argumenter ses idées quant à la conception, la méthode...
- Expliquer des règles
- Donner des explications
- Formuler correctement les questions
- Enrichir son vocabulaire

EMC

- Travailler en groupe, collaborer
- Savoir s'organiser, se répartir les tâches
- Réaliser des projets
- Distinguer les sources d'information, s'interroger sur la validité et sur la fiabilité d'une information, son degré de pertinence
- Communiquer de manière constructive
- Accepter l'erreur, la critique, chercher à améliorer
- Aider, accepter l'aide
- Jouer ensemble, respecter des règles
- Savoir évaluer un résultat par rapport aux objectifs fixés

Projet :

Créer un jeu de Trivial Pursuit

pour développer :

- L'autonomie, l'initiative
- La confiance en soi, l'estime de soi
- La motivation, la persévérance
- La dynamique d'apprendre
- La coopération
- La concentration, la mémoire
- L'anticipation, la planification
- La créativité
- Le sens donné aux apprentissages

Education artistique/créativité

- Réaliser un travail artistique
- Dessiner, créer des images, des symboles (plateau de jeu, cartes...)
- Mettre en œuvre différentes techniques
- Produire un travail soigné

Histoire/Géographie/Sciences/Sport...

- Montrer de la curiosité, se poser des questions, chercher des réponses
- S'intéresser à l'actualité
- Trouver, sélectionner et exploiter des informations dans différentes ressources (cours du collège, documents papiers/informatiques...)
- Utiliser ses connaissances, les enrichir, faire des recherches pour créer des questions.
- S'approprier un savoir
- Valoriser, exprimer son savoir
- Rendre compte de ses recherches, produire et publier ses propres documents

Informatique

- Utiliser Internet pour des recherches
- Utiliser le traitement de texte pour rédiger la règle de jeu, les questions et les réponses
- Construire des tableaux
- Utiliser des banques d'images
- Utiliser Google Maps, Michelin, Mappy...

Mathématiques

- Produire des schémas
- Décrire, reproduire, agrandir, réduire des figures
- Organiser, concevoir une construction géométrique
- Suivre un programme de construction
- Mesurer, tracer
- Utiliser des instruments de mesure et de traçage
- Calculer
- Résoudre des problèmes liés à la réalisation