

## **Ludification de la découverte et de l'appropriation du CDI par les Secondes à partir d'un jeu d'évasion (escape game)**

### **CONTEXTE**

Il s'agissait de revisiter, auprès des élèves de Seconde, la présentation du CDI de début d'année qui était jusqu'à présent statique voire ressentie comme ennuyeuse pour certains d'entre eux (présentation de type magistrale).

Nous avons donc conçu un parcours ludique impliquant les élèves (toutes les classes de seconde, soit 14 1/2 groupes) pour leur permettre de découvrir le CDI, ses modes de classement et sa présence en ligne.

### **CADRE**

Lycée général, durée 1h, toutes les classes de 2de par 1/2 groupe, professeures documentalistes, professeurs chargés de l'EMC.

### **OBJECTIFS INFO-DOCUMENTAIRES (voir la [Fiche objectifs](#))**

Amener les élèves à devenir autonomes dans l'utilisation du CDI physique et virtuel et dans la démarche de recherche d'information.

Comprendre et s'approprier les espaces informationnels et outils de recherche : savoir les identifier et connaître leur articulation entre eux, définir son besoin d'information et maîtriser les outils de recherche pour accéder à l'information.

### **Notions abordées**

Classement des documents, cote, livre de fiction / livre documentaire, périodique, information pertinente, information fiable, catalogue en ligne, mots-clés, notice, ressource.

Fiche [Enigmes et compétences info-documentaires](#)

### **COMPÉTENCES**

Autonomie, coopération, intégration, implication.

### **DÉROULEMENT**

La séance était introduite par une présentation dynamique réalisée avec [genial.ly](#) <https://bit.ly/2NtKo8M> Les élèves, répartis en 3 équipes de 6, devaient ensuite résoudre des énigmes les conduisant à un coffre fermé par un cadenas à trois chiffres. Ce coffre renfermait des marque pages qui reprenait les informations essentielles sur le CDI avec QR code menant au portail esidoc.

### **MATÉRIEL**

- 1 boîte en bois faite par les agents (les marque-pages à l'intérieur de la boîte)
- 1 cadenas à trois chiffres
- Des jeux de Classification Dewey [infographie Piktochart](#)
- Affichage d'un compteur

**Marque pages** - outil numérique canva [recto](#) / [verso](#)

Outils numériques : Piktochart, canva, genial.ly, <https://classroomscreen.com/> (affichage du compteur)

### **Documents élèves**

- [Equipe 1](#)
- [Equipe 2](#)
- [Equipe 3](#)

### **Prolongements**

La mise en place d'un escape game peut être revisité en transversalité et sur différentes thématiques. Nous en avons recensé un certain nombre qui sont rassemblés dans un padlet **Des idées pour des escape game** : [https://padlet.com/l\\_gfebus\\_orthez\\_cdi/idees\\_escapesgames](https://padlet.com/l_gfebus_orthez_cdi/idees_escapesgames)

## **Evaluation**

On constate un dynamisme dans la résolution des énigmes pour la découverte du CDI physique et virtuel. Les élèves étaient actifs et mobilisés. Le travail de groupe et la présence d'équipes n'impliquait pas la compétition mais la coopération, En effet, chaque groupe devait trouver un élément pour ouvrir le cadenas d'une boîte dans laquelle se trouvaient des marque-pages du CDI reprenant les éléments essentiels du CDI.

L'heure de présentation demande plus d'engagement de la part des élèves et une meilleure appropriation des compétences et des connaissances info-documentaires. Une effervescence certaine était à l'oeuvre.

Les élèves étaient dans l'ensemble plutôt enchantés, certains parfois déçus de ne trouver qu'un marque-page.

Les collègues ont été agréablement surpris par cette nouvelle forme de présentation stimulante pour les élèves.

Le parcours ludique n'atteint pas le divertissement d'un jeu d'évasion classique car l'objectif était de réellement faire passer un maximum de compétences info-documentaire en vue de l'autonomie des élèves.

*Aline Ouret et Marie-France Torralbo, professeures documentalistes, Lycée Gaston-Fébus Orthez*