**Fabrication collaborative d'un jeu de société en section ASSP**

**« Go to bac ASSP »**

Scénario pédagogique  – Lycée Première ASSP

Mise à jour : 21/06/2019

**Travaux mutualisés des professeurs documentalistes de l’Académie de Bordeaux – TraAM 2018-2019**

Descriptif et contexte :

Répondre à l'un des axes du projet d'établissement :

Assurer la réussite de tous, en fonction des compétences de chacun.

Cadre :

1 classe de 1ère section ASSP (accompagnement, soin et services à la personne) dans le cadre de l'EGLS (enseignement général lié à la spécialité)

Partenariat : professeur de maths – professeur d'enseignement professionnel (STMS : sciences et techniques médico-sociales ) - professeur documentaliste

Objectifs :

* S’approprier des connaissances et acquérir une « *culture générale*» dans le domaine des sciences médico-sociales, de la biologie, de la microbiologie, de l’éducation à la santé, la communication… nécessaires à la réussite pour l’épreuve ponctuelle (E2) du baccalauréat ainsi qu’à la poursuite d’études.
* Ludification de l’activité pédagogique : utiliser les mécanismes du jeu pour stimuler l’engagement et la motivation des élèves.
* Mettre en valeur l’interdisciplinarité.
* Créer du lien entre les élèves, valoriser le travail en équipe.

Compétences :

* En documentation : recherches documentaires, mobilisation des connaissances afin de créer des questions associées aux réponses.
* En maths : utilisation des TICE, réinvestissement des compétences en géométrie (plateau de jeu)
* Référentiel bac pro ASSP  : concevoir, conduire et évaluer un projet d'animation.

L'apport du jeu est également cognitif : il permet la diversification des situations d'apprentissage.

**Parcours citoyen :**

* Participer à la vie sociale de l’établissement et de son environnement.
* Travailler en coopération ce qui nécessite de comprendre et d’appliquer des règles de vie régissant les comportements individuels et collectifs.
* Collaborer autour d’un projet commun s’appuyant sur des valeurs communes : entraide, respect, diversités des points du vue…

**Parcours d’éducation artistique et culturelle (PEAC) :**

* S’intégrer dans un processus créatif : développer la créativité, l’expérimentation et la sensibilité artistique de chacun en  imaginant le jeu dans son intégralité (conception du plateau, pions, cartes…)

**Parcours Avenir :**

* Découverte des filières et métiers liés au sanitaire et social.

Déroulement :

* Elaboration de questions-réponses : cartes de jeu en fonction des thèmes exploités depuis la 2nde dans les matières professionnelles.
* Création de la mécanique du jeu : élaboration et rédaction des règles du jeu, du titre du jeu, des rubriques des questions.
* Utilisation de la Plateforme solidaire "*la trousse à projet*" qui permet de soutenir, par un financement participatif,  ce type d'initiatives pédagogiques.
* Confection du plateau et du matériel de jeu : maquette, charte graphique... création des logos associés au type de questions.
* Présentation du jeu à la section ASSP.

Production finale :

* Plateau de jeu [PDF](https://ent2d.ac-bordeaux.fr/disciplines/documentation/wp-content/uploads/sites/27/2019/06/scenario-pedagogique-traam2019-Go-to-bac-ASSP-plateau-de-jeu.pdf)
* Exemples cartes de jeu [DOC](https://ent2d.ac-bordeaux.fr/disciplines/documentation/wp-content/uploads/sites/27/2019/06/scenario-pedagogique-traam2019-Go-to-bac-ASSP-cartes-de-jeu.docx) / [PDF](https://ent2d.ac-bordeaux.fr/disciplines/documentation/wp-content/uploads/sites/27/2019/06/scenario-pedagogique-traam2019-Go-to-bac-ASSP-cartes-de-jeu.pdf)
* Règle du jeu [DOC](https://ent2d.ac-bordeaux.fr/disciplines/documentation/wp-content/uploads/sites/27/2019/06/scenario-pedagogique-traam2019-Go-to-bac-ASSP-regles-du-jeu.docx) / [PDF](https://ent2d.ac-bordeaux.fr/disciplines/documentation/wp-content/uploads/sites/27/2019/06/scenario-pedagogique-traam2019-Go-to-bac-ASSP-regles-du-jeu.pdf)

*Gaüzère Sylvie*, Lycée des Métiers Paul Bert 64100 Bayonne.