

# 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 de 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](#)
- Exemples cartes de jeu [DOC](#) / [PDF](#)
- Règle du jeu [DOC](#) / [PDF](#)

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