

## Synopsis / Fiche de prep 2017/2018

### Animation

Auteurs du scénario : Laetitia Ory & Aurélie Roche / Stéphane Metz

- Établissement d'exercice : Lycée Le Corbusier, Illkirch / Lycée Georges Imbert, Sarre-Union
- Titre : « **Calendrier de l'av(a)nt... les vacances** »
- Date de création du scénario : Novembre 2017/2018
- Niveau de la classe : toutes classes + personnel de l'établissement + parents d'élèves
- Disciplines impliquées : Info documentation / EMI
- Cadre pédagogique : Animation culturelle / Concours / Développement de l'appétence pour l'actualité
- Usage des TICE : oui
- Description de l'activité : *nombre de séances, modalités de travail, outils utilisés, compétences documentaires, compétences disciplinaires, mode d'évaluation...*

- Le principe :

Au 1<sup>er</sup> décembre, le décompte est lancé : chaque jour de classe avant les congés de Noël, un calendrier numérique s'anime et révèle une nouvelle énigme à laquelle les apprenants et les personnels de l'établissement sont invités à répondre. L'objectif : reconnaître un événement ou une personnalité marquante de l'année écoulée.

- Les objectifs et les compétences visées :

Faire se remémorer ou découvrir du micro-contenu de manière ludique

Conduire des recherches de niveau simple

Faire expérimenter des outils numériques

Fédérer autour d'un événement, créer du lien grâce à un concours (climat scolaire)

Développer l'appétence pour l'actualité

- Règles du jeu :

Tout membre de l'établissement est quotidiennement invité à cliquer sur la date du jour afin de découvrir l'énigme : rébus, charade, photomontages, caricature, photo ou dessin de presse, indices en tout genre, les conduisent à se remémorer un événement ou une personnalité marquante de l'année écoulée.

Le procédé de publication permet aux participants de répondre aux énigmes précédentes à tout moment, jusqu'à la fin du jeu.

- Conception du calendrier en ligne :

Un site web support conçu grâce à l'outil gratuit et intuitif weebly (compte gratuit éducation disponible)

→ Tutoriels de prise en main : [créer un compte](#) / [chosir un thème et nom de domaine](#) /

Le calendrier est généré via l'outil genial.ly qui offre [dbases pour publier](#) modèles facilement personnalisables et des effets d'animation. Il est ensuite intégré grâce à son code de partage (ou « embed ») dans des articles de blogs programmés pour apparaître chaque jour.

→ Tutoriels de prise en main : [paramétrage de la page, manipulation des outils, insertion d'images et de](#)

[ressources / manipulation des pages, ajout de contenu web, interactivités, animations](#)

Chaque numéro renvoyant à un jour de classe renvoie à une énigme rédigée dans un formulaire google : ainsi chaque participation est enregistrée et

- Procédés de communication pour promouvoir le jeu :

Un mail envoyé à tous sur entea pour présenter le jeu et inviter à sa participation.

Des actualités programmées sur la page d'accueil entea avec chaque jour une phrase d'accroche et un visuel pour conduire au site du jeu.

Des posts sur les réseaux sociaux.

Une actualité sur esidoc qui apparaît en une du portail documentaire.

Une affiche disséminée dans l'établissement (vies scolaires, administrations, halls, salles des personnels, couloirs, cantine...) avec adresse URL et QR code renvoyant au site du jeu.

Un pupitre à l'entrée du CDI avec affichage mis à jour des énigmes au fur et à mesure qu'elles sont dévoilées + adresse URL et QR code.

- Récompenses, lots :

Distribution de goodies glanés auprès de quelques partenaires (DNA, Club de la presse), de tote bags et porte-clefs au logo du CDI confectionnés avec les moyens du lycée, et achat de quelques lots pour les grands gagnants (livres ou coffrets jeux de soldeurs, papeterie et petit matériel de bureau) grâce à des crédits AVL Région dont une somme a été réservée à cet effet en début d'année.

- Evaluation :

Ce type d'animation engage réellement la communauté éducative et participe du rayonnement du CDI (promotion autant qu'animation culturelle).

Le nombre de participations est très important (une moyenne de 100 réponses enregistrées par jour, 170 réponses enregistrées au plus fort du jeu)

Parmi les participants, on compte beaucoup d'apprenants pourtant peu « habitués » du CDI, pas ou faibles emprunteurs.

Certains apprenants voire enseignants envoient des mails sur entea pour demander un indice supplémentaire, pour faire un clin d'oeil, apporter une nuance : on remarquera que ce type d'animation crée du lien.

Les réponses elles-mêmes témoignent souvent de créativité, humour ou volonté de gagner grâce à des formulations précises et documentées.

• Liste des documents joints :

- Site web support : <https://calendriercdi2017.weebly.com>

- Lien vers Genial.ly - calendrier complet des énigmes :

<https://www.genial.ly/5a1803bba162e14910d3ac39/calendrier-221217>

- Lien vers Genial.ly - réponses aux énigmes : <https://www.genial.ly/5a2284a7aa1a19139c812252/calendrier-reponses>

- Clip vidéo de promotion du jeu : <https://animoto.com/play/oOIoCOu0er2T523XzgS1GA>

- Dossier partagé en ligne avec affiche à QR code, énigmes à afficher en plus au CDI, et visuels pour communiquer : [https://drive.google.com/drive/folders/1mCjF81rYUpINEVJWpANRUn1mC\\_nHvjAm?usp=sharing](https://drive.google.com/drive/folders/1mCjF81rYUpINEVJWpANRUn1mC_nHvjAm?usp=sharing)