

MISE EN ŒUVRE DANS LA CLASSE

Dans le cadre du projet e-mersium, vous pourrez utiliser une version de démo de logiciel dans chaque classe. Nous mettrons à la disposition de votre établissement une licence professionnelle dans un lieu déterminé à l'avance (comme la salle informatique). Un ordinateur dédié peut aussi circuler entre les classes.

Lorsque la classe aura terminé le travail de recherche et de développement de sa scène sur la version d'essai, il conviendra de retranscrire la scène sur la version pro.

Ce système de travail « au brouillon » dans chaque classe permet de garantir une sécurité avant de basculer sur la version définitive. Il permettra aussi à chaque élève qui le souhaite de fournir un travail de recherche depuis son domicile avec le simple téléchargement d'une version test de VTS Editor.

Cf : Fiche technique « Installation du logiciel »

Etape 1 : Définition du périmètre

➤ Le professeur référent de la classe

Tous les professeurs de l'établissement peuvent être référents d'une classe. Si le fil rouge du jeu terminé sera un voyage scolaire à Londres, il est important de préciser que toutes les notions scolaires en plus de l'anglais peuvent être intégrées à e-mersium, ce qui fait de ce projet un projet pluridisciplinaire par excellence.

➤ Le choix de la notion scolaire

Dans la scène que vous aborderez avec vos élèves, vous allez avec eux intégrer une notion de votre choix qui figure dans votre progression pédagogique. Vous ne prenez pas de retard sur les programmes : e-mersium vous propose simplement une méthodologie différente. Nous verrons plus bas comment concrètement intégrer vos séquences au projet.

➤ Le choix d'un lieu

A vous de choisir quel lieu de Londres ou quelle scène du jeu est le plus pertinent pour expliquer et servir de décor à la notion choisie.

Quelques exemples



Big Ben : Ce lieu peut se prêter à différentes notions :

- anglais : Comment dire l'heure ? ...
- histoire : Le style néo-gothique...
- maths : le théorème de Pythagore...
- arts plastiques : les perspectives, Derain et le pointillisme
- EMC : la démocratie et le parlement

Natural History Museum

- histoire : A vous de choisir...sur les 4,5 milliards d'années
- SVT : Biodiversité, volcans et séismes, l'évolution
- maths : Symétrie axiale, ...
- physique chimie : les âges géologiques
- anglais : compréhension orale avec biographie des scientifiques, lexique des animaux





Tower Bridge

- **histoire** : La révolution industrielle
- **technologie** : évolution des technologies, plus largement le projet e-mersium dans sa globalité est un bon moyen d'aborder la gestion de projet et la pensée algorithmique
- **maths** : symétrie axiale, trigonométrie – théorème de Thalès
- **anglais** : les modaux, données chiffrées

A côté des scènes « classiques » de visite de monuments, il existe des scènes de vie quotidienne que vous pouvez choisir pour vos classes et dans lesquelles différentes notions peuvent être abordées. En voici quelques exemples :

- La préparation de la valise : avec le vocabulaire des vêtements, objets quotidiens, les possessifs.
- La scène de départ où le directeur peut souhaiter un bon voyage au groupe en insérant la photo de votre propre établissement comme décor. Cette scène peut être intégralement réalisée en français avec une classe ULIS par exemple.
- La soirée TV avec le jeu qui évoque « Qui veut gagner des millions ? » : questions réponses sur les sujets et notions de votre choix
- Les scènes de repas avec la famille hôte (petit-déjeuner, dîner...) pour aborder par exemple, les goûts, les émotions, les questions Tags, les bonnes manières, les us et coutumes britanniques...
- Les transports : bus à impériale, métro, avion, Eurostar...



Etape 2 : Déroulement avec le groupe classe

➤ Recherches sur la notion choisie

Vous pouvez proposer à vos élèves de faire des recherches **individuellement** (travail personnel) ou en **petits groupes** sur la notion du programme que vous voulez intégrer à la scène.

Leur mission sera de se mettre dans la peau d'un enseignant et de chercher la meilleure manière d'enseigner et tester cette notion à la personne qui va jouer l'expérience.

Cette inversion des rôles est très intéressante car elle leur permet de faire le tour de la notion.

« Ce qui se conçoit bien s'énonce clairement et les mots pour le dire viennent aisément. »

Nicolas BOILEAU

➤ Mises en commun des éléments de la notion à intégrer

Vous pouvez ensuite piloter une mise en commun des recherches de chacun.

Ce travail collaboratif vous permettra de choisir avec le groupe classe :

- La meilleure manière d'enseigner la notion choisie en pensant à l'aspect gamification/ludification
- Les éléments de la notion à intégrer et dans quel ordre
- L'activité pour tester les acquis du joueur de l'expérience ? Choix du Quiz, scoring (5 pts / réponse correcte)
- Un scénario ou un contexte lié à la scène pour lier tout cela.

Cette étape est la plus importante et doit être bien structurée avant de passer à la transcription des idées retenues sur l'outil VTS Editor.



Nos fiches techniques sont à votre disposition pour vous aider vous et vos élèves dans toutes ces étapes.

Fiches : 2. Comment construire une scène ? 4. Comment élaborer un scénario ? 7. VTS Editor et mémorisation

➤ Transcription sur l'outil VTS Editor

Nos équipes d'animation interviennent principalement à cette étape du projet. Vous pouvez compter sur nos animateurs ainsi que sur vos élèves pour trouver des solutions techniques afin d'adapter vos idées et les mettre en œuvre.

Le logiciel étant très intuitif, vous observerez un résultat rapide qui sera la meilleure récompense à ce travail d'équipe !