

Nom d'utilisateur :

Mot de Passe :

[Pas encore inscrit? Mot de passe oublié?](#)[L'enseignant](#)[Le système](#)[La recherche](#)[La classe](#)[L'élève](#)[L'agenda](#)[Les Blogs](#)[Accueil](#) > [L'expresso](#)

L'EXPRESSO

[Voir le forum](#) | [Réagir sur le forum](#) | [Imprimer](#) | [Télécharger](#)

Un jeu sérieux pour explorer la planète Mars

Comment missionner ses élèves pour découvrir la planète Mars ? Comment des tâches complexes peuvent-elles se cacher dans un jeu scénarisé ? Deux enseignants de SVT développent un projet innovant : « Survive on Mars ». Grégory Michnik, enseignant dans l'académie de Lille et Mélanie Fenaert à Versailles collaborent à ce projet via Twitter. Découvrez leur production originale réalisée avec le site Genial.ly et utilisable au collège comme au lycée.

En quoi consiste le jeu « Survive on Mars » ?



commandant de la base.

MF : Le projet est inspiré du film « Seul sur Mars » de Ridley Scott. Il s'agit d'une plate-forme réalisée avec le site genial.ly, simulant une base martienne nommée Arès XVI dans laquelle sont insérées de nombreuses informations, vidéos et liens autour de l'exploration de Mars et sa future colonisation. Ces données se rapportent à la planète Mars même, à la recherche de traces de vie et d'eau, mais aussi à la construction et l'entretien de la base (fourniture en énergie...) ainsi qu'à la vie quotidienne et la santé des futurs « marsonautes ». Les élèves utilisent cette base pour rechercher des informations pour remplir des missions données par le

GM : Il s'agit d'un jeu mixte : les fiches personnages et missions permettent aux élèves d'endosser des rôles et d'agir en fonction de ces rôles. Ils doivent ainsi prendre en compte le background des personnages et en dégager leurs compétences, mais aussi le background scénaristique et y projeter leurs propres connaissances pour appréhender l'univers. Il est conçu de manière suffisamment ouverte pour que le professeur puisse l'utiliser de la manière qu'il le souhaite.

En quoi ce jeu constitue-t-il des tâches complexes pour les élèves ?

Un élève ou groupe d'élèves se voit confier une mission, sous forme d'une courte vidéo mettant en scène le commandant de la base et les personnages/métiers sollicités pour accomplir cette mission. Il n'y a pas de consignes autres que la problématique de la mission (par exemple, la navette de ravitaillement s'est écrasée au décollage, votre mission est de créer un système de production d'aliments pour nourrir les habitants de la base). Aux élèves d'être imaginatifs ! Ils doivent exploiter leurs connaissances et compétences acquises avec le professeur, ainsi que les ressources scientifiques fournies sur la base martienne pour réaliser une production. Cette production n'est pas fixée : sa forme peut être imposée par le professeur, ou laissée au choix des élèves.

Au total, ce sont 12 missions qui seront disponibles. Quelques mots sur les thématiques abordées ...



GM : Au moins 12 : les missions possibles n'ont de limite que notre imagination. Le tout étant qu'elles restent le plus proche de la réalité scientifique : donc pas d'extra-terrestre.

MF : Ce sont les thématiques du programme de SVT de 2nde : les particularités qui font qu'une planète peut accueillir la vie, définir le vivant (aspects moléculaires, cellulaires...), l'évolution, les énergies renouvelables et non renouvelables, la photosynthèse, le sol, l'effort physique et la santé.

En direct du forum

[Maths à l'école : Ceux qui travaillent vraiment...](#)

- Il est dommage que le titre ne soit pas un peu plus long : Maths à l'école : Ceux qui travaillent vraiment... ENSEMBLE ACE-Arithmécologie est surtout un dispositif coopératif. Professeurs des écoles, formateurs et chercheurs y travaillent ensemble...

[Maths à l'école : Ceux qui travaillent vraiment...](#)

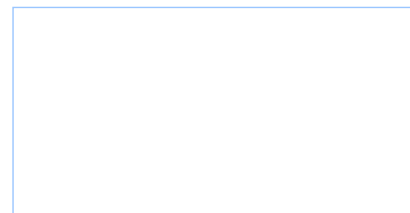
- Je travaille avec les chercheurs de l'équipe ACE depuis 5 ans, j'ai participé à l'écriture de la progression avec eux et d'autres professeurs. Ce que j'observe chez mes élèves c'est un rapport aux mathématiques différent : ils...

[Le Forum "L'expresso"](#)

Partenaires

www.onisep.fr

Fil Twitter



Nos annonces

Comment un enseignant peut-il accéder à votre jeu ? Quelles sont les procédures nécessaires ?

Nous avons créé un site/blog sur lequel sont disponibles les fiches et vidéos des missions, les fiches personnages, le lien vers la base Genial.ly, mais aussi un guide d'exploitation pédagogique du jeu. Tout est disponible. Chaque professeur souhaitant exploiter une mission avec ses élèves peut le faire en l'intégrant à sa progression classique, comme il le souhaite.

Vous ciblez les lycéens de 2nde mais ce jeu est-il envisageable au cycle 4 ? Ou dans un EPI ?

Complètement, en cycle 4 ce sont d'ailleurs les mêmes thématiques qu'en 2nde, seules les exigences des professeurs seront différentes. Un EPI autour de Mars est aussi tout à fait plausible, mêlant les différentes matières scientifiques et technologiques, mais aussi pourquoi pas le français, les arts plastiques, l'anglais, l'histoire... Il est même envisageable de créer d'autres missions dans d'autres matières pour les élèves de collège et lycée, ou pour les élèves du primaire.

Le jeu mêle : enquête, jeu de rôle et aussi badges. Comment cela se présente-t-il ?

MF : L'enquête sera constituée de missions distinctes des douze prévues, et s'inscrira surtout dans le cadre des champs d'exploration Méthodes et Pratiques Scientifiques et Sciences et Laboratoire. Toutes les missions sont basées sur des personnages représentant les différents métiers nécessaires à la bonne marche d'une base martienne, ce qui permet aussi de parler un peu d'orientation dans les fiches personnages. Les badges quant à eux sont fournis dans les fiches missions, le professeur peut choisir de les imprimer et attribuer. Pour chaque mission, il y a un badge décliné en niveaux 1, 2 ou 3 : débutant, intermédiaire, expert.

GM : J'ai en tête aussi, dans l'avenir, de concrétiser encore plus la base martienne, avec notamment la base reconstituée sur Minecraft ou plutôt son équivalent libre FraMinetest. Les personnages incarnés par les élèves pourraient ainsi s'y déplacer et rechercher des indices ou encore réparer les bâtiments pour les rendre fonctionnels. Il nous faudra un spécialiste de Minecraft. J'imagine aussi modéliser des bâtiments martiens en 3D qui seraient imprimables : on pourrait ainsi créer un plateau de jeu concret.

Quels avantages avez-vous dans l'utilisation de Genial.ly ?

MF : Genial.ly permet de créer facilement un diaporama interactif mêlant images, gifs, vidéos, liens, textes... Des thèmes variés sont disponibles, notamment le thème « Space », particulièrement adapté dans notre cas ! Le résultat a un rendu visuel fort et est très facile d'utilisation pour les élèves et leur professeur.

GM : on avait le choix entre Thinglink et Genial.ly, les deux étant assez similaires. On a choisi Genial.ly qui nous permettait de faire plusieurs diapos au sein du même projet et des liens entre les diapos.

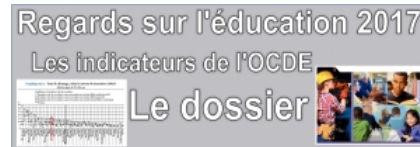
Votre production fait suite au congrès CLIC 2016. Quels échanges avez-vous eu pendant le congrès ? Avez-vous d'autres enseignants impliqués dans le projet ? Que font-ils ?

GM : le congrès CLIC2016 a été réellement un délice! Je faisais déjà une progression pédagogique en seconde presque entièrement axée sur Mars et sa conquête. En écoutant Sébastien Franc, le créateur de Flander's Lane, l'idée est venue d'elle-même de réaliser un jeu reprenant son principe. Après avoir discuté avec Sébastien en réel puis sur Twitter quant à la faisabilité, Mélanie a rejoint le projet et celui-ci a évolué pour s'écarter sensiblement de Flander's Lane : Survive on Mars est né. Nous nous sommes partagés les tâches en fonction de nos compétences : Mélanie se charge des vidéos et de la mise à disposition des ressources sur Genial.ly et moi de la ligne scénaristique et du gameplay.

MF : Nous ne nous connaissions pas avant le congrès, ni pendant d'ailleurs. J'ai participé au congrès en tant qu'intervenante avec entre autres Geneviève Ponsonnet (physique-chimie), et ai assisté à de nombreuses conférences qui ont mis en germe quelques idées.

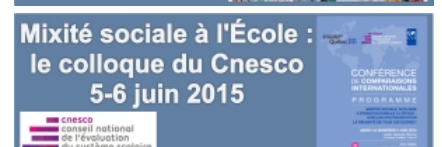
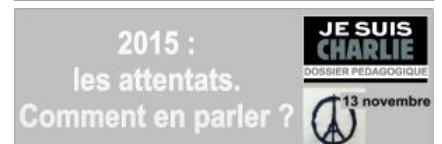
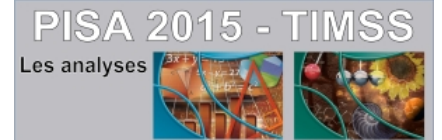
Puis quelques jours plus tard, début juillet donc, sur Twitter, j'ai vu un début de conversation entre Gregory et Sébastien Franc, il y évoquait le film Seul sur Mars, le programme de Seconde, Flanders Lane... au fil de la discussion, nous avons imaginé la base, ses quartiers... Puis nous avons fait des recherches que nous avons mutualisées avec le site RealTimeBoard, et nous nous sommes lancés dans la création effective de la base en août. Nous nous sommes aussi bien amusés à glisser des références ciné/télé et des jeux de mots avec les noms des personnages qui sûrement ne feront rire que les profs de SVT.

Nous sommes restés en binôme pour créer la base et le site, mais nous sommes ouverts aux propositions de nos collègues, tant pour des idées de mission que sur des exemples de mise en œuvre dans leurs classes, ou encore une mise en commun des productions des élèves voire même un concours. En projet aussi, une collaboration et la création d'une nouvelle base... très prochainement !



Entretien par Julien Cabioch[Jeu Survive on Mars](#)[Site guide pour le jeu](#)[Classe inversée et gamification](#)

Par fjarraud , le mardi 20 septembre 2016.

Archives de l'expresso[Voir le forum](#) | [Réagir sur le forum](#) | [Imprimer](#) | [Télécharger](#) |**Commentaires***Vous devez être authentifié pour publier un commentaire.***Le palmarès des lycées
du Café pédagogique
2017**

L'Ecole et la grande pauvreté 

Nouveaux programmes de l'école et du collège 

Réforme du collège 

Pour une Ecole de la Fraternité 

La chronique de Véronique Soulé 

Comment changer l'École ? 

Conférence de consensus sur le Redoublement 

Notre dossier Réinventer l'École avec le numérique ? 

Notre dossier Maternelle : La consultation 

Le Café à domicile Je m'abonne 

Les Chroniques de Philippe Meirieu 

 *Suivez l'actualité de l'éducation en temps réel...*

Dossier : Le bien-être à l'école 

The image shows a vertical stack of six promotional banners for 'Le Café Pédagogique':

- Top banner:** A portrait of André Ouzoulias on the left. Text on the right: "André Ouzoulias : Deux conditions de la « refondation » : réflexion collective sur les programmes et formation continue".
- Second banner:** A small photo of a man on the left. Text: "Soutenez le Café ! Votre adhésion à notre projet nous est indispensable !". A small photo of a group of people on the right.
- Third banner:** A collage of ten small portraits of various people. Text: "Les interviews de G. Longhi".
- Fourth banner:** A photo of a person at a computer on the left. Text: "Les chroniques numériques de Bruno Devauchelle". A photo of Bruno Devauchelle on the right.
- Fifth banner:** Icons of coffee cups. Text: "Retrouvez un ancien Espresso".
- Sixth banner:** The Facebook logo with the text "Le café pédagogique sur facebook".

[Qui sommes-nous ?](#) [Nous contacter](#) [Charte](#) [Soutenir le Café](#) [S'abonner](#) 

Copyright © 2018 Tous Droits Réservés