



# CHASSE AU TRESOR CONNECTEE

CYCLE 3

Projet mené par : Anne JACOB.

Circonscription HAUT-GRÉSIVAUDAN (38),  
École élémentaire La Terrasse.

Inspecteur référent : Rémy DUCOUSSET.

**Pratiques pédagogiques innovantes dans les enseignements  
; pensée informatique, codage et algorithmique, culture  
scientifique, SNT, SNI**

# LE PROJET

Réaliser un jeu conçu par les élèves et en collaboration avec une plasticienne une chasse au trésor grandeur nature à la manière d'un «escape game». Il s'agit d'un projet transdisciplinaire.

- Réaliser des sculptures servant de support aux activités connectées qui seront multiples (maths, lecture, sciences, histoire, géographie...)
- Partenariat avec l'Atelier de Canopé et utilisation de l'application Pégase pour réaliser le jeu.
- Les sculptures
- Mini-jeux programmés sur Scratch pour découvrir des codes ou autres messages
- Conception des énigmes
- Fabrication des objets connectés (robotique)

## ACTEURS

58 élèves / CM1 - CM2

## EFFETS OBSERVES

**SUR LES APPRENTISSAGES DES ÉLÈVES**

Tous les élèves se sont engagés dans ce projet . Le travail collaboratif sur la programmation a permis aux élèves le plus en difficulté de d'avancer dans les recherches au sein des groupes, la classe ayant une habitude de travail basée sur la méthode Pidapi et fonctionnant par projets qui se croisent ou se répondent.

# LES OBJECTIFS

Donner aux élèves une finalité d'apprentissage au travers d'un projet transdisciplinaire

- Initiation à la programmation et à la robotique
- Découverte de l'art connecté

