

Animation & Education

Cet article est issu du Site Internet d'A&E : <http://animeduc.occe.coop>
Pour vous y rendre cliquez-ici



La Trousse à projets se dote d'un espace de ressources

Paru en page(s) : 43
dans le No 268 d'A&E



La Trousse à projets se dote d'un espace de ressources

La plateforme solidaire de financement participatif des projets des élèves et de leurs enseignants « La Trousse à projets » évolue avec l'ouverture, prévue en janvier 2019, d'un centre de ressources en ligne à destination des porteurs de projets.

« Comment présenter son projet aux parents d'élèves ? Ou communiquer sur celui-ci ? Ou rédiger un courrier à destination des entreprises, des fondations, des associations susceptibles de le financer ? » Autant de questions auxquelles se trouvent confrontés, un jour ou l'autre, les porteurs de projet inscrits sur la plateforme de financement « La Trousse à projets »⁽¹⁾. Jusqu'à présent, l'accompagnement était assuré par l'équipe du GIP (groupement d'intérêt public), par mail ou téléphone. À partir de janvier 2019, grâce à la création d'un espace de ressources, les intéressés pourront trouver également des réponses en ligne. Outils pédagogiques, tutoriels, vidéos et fiches-conseils alimenteront ce nouvel espace qui sera complété d'une plateforme d'échanges entre utilisateurs via le réseau social Viaéduc. Mis en œuvre par le réseau Canopé avec le concours des membres du comité de pilotage⁽²⁾, l'espace de ressources offrira ainsi aux porteurs de projet nombre de documents explicatifs permettant d'exploiter au mieux cette plate-

forme, d'assurer une bonne campagne de financement et d'atteindre ainsi une audience plus large. « Chaque entité du comité de pilotage, explique Catherine Frachon, secrétaire générale de l'OCCE, contribue à hauteur de ses compétences, et en accord avec ses convictions, à la création de ces ressources. Ainsi, l'OCCE va proposer des outils permettant l'apprentissage simultané de la conduite de projet et de la coopération, de rendre les élèves plus actifs dans la dynamique de collecte et de faire en sorte qu'ils soient réellement porteurs du projet. » L'accompagnement se trouve ainsi renforcé, au plus près des préoccupations des enseignants et de leurs élèves et surtout en continu. Samedi, dimanche, chaque jour, même tard dans la nuit, les utilisateurs de la « Trousse à projets » trouveront des réponses à leurs interrogations et des solutions techniques ou pédagogiques pour exploiter au mieux leur créativité.

Marie-France Rachédi

1. <https://trousseaprojets.fr/>
2. La Trousse à projets est une initiative portée par l'Office central de la coopération à l'école (OCCE), le ministère de l'Éducation nationale, Réseau Canopé, le Crédit Coopératif et le Fonds de dotation pour le numérique à l'école (FPNE).

COUP DE CŒUR

Pour ce jeu d'évasion version *La Casa de papel* !

Tous les projets déposés sur la plateforme de la « Trousse à projet » méritent d'être valorisés ! Toutefois, petit coup de cœur pour celui de ces élèves de Terminale bac pro commerce du lycée Jean Fournier de Mirande (Gers) qui ont entrepris de réaliser leur propre *escape game* version *La Casa de papel*⁽¹⁾ ! Le principe général d'un « jeu d'évasion » consiste à s'enfermer dans une pièce pour un temps limité (généralement une heure), à chercher les multiples indices qui y sont cachés et à résoudre les énigmes

pour pouvoir s'échapper de ce lieu. Les scénarios de ces jeux sont très variés. Les douze élèves ont déjà conçu le leur : « *Le Professeur*⁽²⁾ apprend la fin des billets de banque. Il décide alors de se lancer avec son équipe dans le commerce et de faire fortune avec une nouvelle valeur monétaire. Le but de l'*escape game* est de trouver cette nouvelle valeur grâce aux énigmes... » En développant ce projet, ces jeunes entendent valoriser leur formation en commerce sous une forme ludique, renforcer l'entraide et



inciter à la coopération. Tous les élèves de leur lycée, ainsi que ceux du lycée agricole voisin, sont d'ailleurs invités à participer à cet événement. Les élèves de Terminale bac pro commerce seront, bien sûr, les maîtres du jeu pour guider ou aider à certains moments les joueurs. Pour que cet événement soit le plus festif et bénéfique possible, les terminales avaient besoin de 500 €. Ils les ont obtenus grâce à leur inscription sur la « Trousse à projets » !

MFR

Notes :

1. *La Casa de papel* est une série télévisée espagnole réalisée par Álex Pina qui a rencontré un succès retentissant en Espagne, au Québec, en France...
2. *Le Professeur* (El Profesor) est l'un des héros de la série. Il planifie le meilleur braquage jamais réalisé. Pour exécuter son plan, il recrute huit des meilleurs malfaiteurs du pays qui n'ont rien à perdre.

Pour en savoir plus : <https://trousseaprojets.fr/projet/464-nous-par-le-jeu-les-terminales-creent-leur-escape-game>