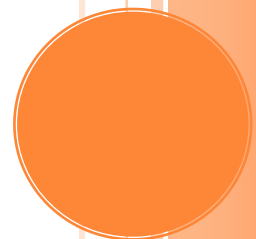


FORMATION DES DELEGUES DE CLASSE

*LP Jean Baptiste Clément site de Sedan et de Vivier
Au Court*



FORMATION DES DELEGUES DE CLASSE / PREMIERE SEANCE

LP Jean Baptiste Clément site de Sedan et de Vivier Au Court

Déroulement de la Formation :

Séance 1 : Être délégué, c'est quoi ?

- **Durée** : 1 matinée
- **Date** : à déterminer afin de réaliser une séance commune pour les 2 sites (entre novembre et début décembre)
- **Contenu** : Découverte des élèves entre eux ; découverte du « métier » et rôle de délégué, travail collaboratif ; mise en situation
- **Intervenants** : Mme BROCARD, Mme DROMZEE, Mme MALET, Mr SAINTE-ROSE, Mr SZEZEPANSKI.

Déroulement de la séance :

13h30 : Départ des élèves du site de Vivier pour le site de Sedan

13h45 : arrivée des élèves sur le site de Sedan et présentation des élèves ainsi que des intervenants.

13h50-14h15 : PowerPoint sur le rôle du délégué et présentation des instances.

14h30 : Escape Game pour les groupes 1 et 2

15h15 : Pause

16h00 : Quizz interactif

16h15 : Retour des élèves sur le site de Vivier Au Court

Le délégué de classe est le porte-parole élu de la classe auprès des professeurs et de la direction, en particulier lors des conseils de classe. Il facilite les relations entre le groupe-classe et les différentes instances de l'établissement. Il est un relais efficace pour la circulation de l'information.

Objectif de la formation :

La formation des délégués des élèves a pour objet de les aider à assumer pleinement leur rôle au sein des différentes instances de l'établissement dans lesquelles ils sont représentés et à devenir des acteurs à part entière de la communauté éducative. Elle va contribuer à transformer la nature des relations à l'intérieur de cette communauté en facilitant l'expression des élèves et leur participation à la vie de l'établissement (Circulaire du 05 avril 1991). De plus, elle permettra de : de valoriser l'expression des jeunes, de développer leur jugement, leur esprit critique et leur goût du dialogue.

Atelier 1 : PP sur le rôle des délégués et des instances :

Présentation :

Le diaporama est un outil permettant de présenter le fonctionnement et les liens entre les différentes instances représentatives d'un LP ainsi que le rôle du délégué au sein des instances

Cette séquence se terminera par un quizz interactif réalisé préalablement à l'aide de l'application KAHOOT.

Déroulement :

- Prise de parole par les différents intervenants afin de présenter le Powerpoint
- Quizz d'environ 10 minutes à l'aide de l'application Kahoot (téléchargeable gratuitement)

Public :

Délégués primo-arrivants (secondes et CAP 1^{ère} année) des deux sites

Lieu :

Salles de classe munie d'un vidéoprojecteur (Prévoir 2 salles l'une à côté de l'autre)

Matériel :

Vidéoprojecteur, connexion internet, téléphone portable, tablette ou pc des élèves.



Atelier 2 : Escape Game

Présentation :

Les élèves vont devoir résoudre un certain nombre d'énigmes afin de remplir une mission dont le nom est : « sauvons Mme Dupas et Mme Klatt, le planning des conseils de classes a été dérobé ».

L'objectif est d'une part de réactiver les connaissances théoriques acquises lors de la séance d'AP et du PP précédemment présenté ; et d'autre part, de développer les compétences sociales de nos futurs citoyens éclairés notamment par un travail collaboratif.

Plus précisément, le principe est de s'échapper d'une pièce en un temps limité en recherchant des indices et en faisant fonctionner ses cellules grises. Il s'agit de **développer le sens de l'observation des délégués, de favoriser la communication et l'organisation au sein d'un groupe, de faire travailler la logique des élèves, d'utiliser l'intelligence collective, de motiver les lycéens dans les apprentissages grâce à un aspect ludique, stimuler leur intérêt et de se servir d'un format original pour introduire les notions du rôle de délégation.**

Mission :

« Quelqu'un a volé le calendrier des conseils de classes ! Saurez-vous faire preuve de sang-froid et retrouver l'auteur de ce délit ? »

Mise en Œuvre :

Les lycéens élus des deux sites seront divisés en deux groupes (environ 8 élèves par groupe). Afin de créer une certaine cohésion entre les deux sites, les élèves seront mélangés. L'un commencera par l'escape game, le second, quant à lui, participera au second atelier.

Chaque groupe sera installé dans une salle et encadré par 2 adultes.

- Salles utilisées : Salle de classe l'une à côté de l'autre / site de Sedan.
- Matériel : divers cadenas, stylos à encre invisible, lunettes spéciales (filtre rouge), lampe UV, etc
- Durée : 1 heure – 1h15

Déroulement :

- Présentation des règles (environ 10 minutes)
- Lancement du jeu et de la vidéo de présentation (3 minutes)
- Jeu (45 minutes)

Description des énigmes :

Les délégués devront résoudre 07 énigmes dans le temps donné. Ces énigmes sont liées les unes aux autres.

De surcroît, en parallèle, les lycéens devront résoudre l'enquête et trouver qui est le voleur. Divers indices les mèneront au fur et à mesure de la quête à la solution. Il est indispensable de trouver le voleur pour finir le jeu. Une fois le voleur trouvé, les élèves se verront remettre en récompense un « livret du délégué ».

Nous avons sélectionné 7 énigmes sur les 11 créées :

Enigme 1 : mots croisés		
Tâches à accomplir	Les lycéens trouveront, dans la pièce, une grille de mots croisés sur <i>les droits et devoirs du délégué</i> de classe. Certaines lettres correspondent à des cases de couleurs numérotées. Ces lettres correspondent au code du cadenas à lettres. Les numéros correspondent, quant à eux, à l'ordre du code.	
Matériel	Mots croisés, stylos, droits et devoirs du délégués	
Indice	Dans la pièce, un classeur parmi d'autres documents, les lycéens trouveront des documents sur les droits et devoirs des délégués de classes.	
Support maitre du jeu	Correction de la grille	
Contenu de la boîte	Cartons des personnels	Boite 1
Type de cadenas	Cadenas à lettres	

Enigme 2 : Qui fait quoi ?		
Tâches à accomplir	Dans la salle de l'échape Game, des petits cartons seront dispersés et cachés. Sur ces documents apparaitront des missions de certains personnels de l'établissement. Les élèves devront associer les cartons se trouvant dans la boîte 1 (énigme1) et ceux parsemer dans la salle. Certains cartons seront inutiles. Au dos des cartons, se trouvent également des traits de couleurs. Ils devront additionner ces traits de couleurs afin de trouver la combinaison du cadenas couleurs.	
Matériel	4 cartons personnels, 8 cartons roles	
Indice	Une seule mission par personnel	
Support maitre du jeu	Correction de l'épreuve et code cadenas	
Contenu de la boîte	Lampe UV, Lunettes filtre rouge, carte énigme et poème	Boite 2
Type de cadenas	Cadenas à 4 chiffres et couleurs	

Enigme 3 : les cartons		
Tâches à accomplir	Les lycéens devront décoder un texte affiché dans la salle après avoir trouvé la clé de décryptage cachée dans la pièce. Ce texte correspondant au rôle d'une instance. Ils devront identifier celle-ci. Après cette 1 ^{ère} étape, ils devront chercher le code correspondant pour ouvrir le cadenas. Le code se trouvera sur l'organigramme affiché dans la salle.	
Matériel	Affiche instances, textes codés, clés de décryptage	
Indice	Le maitre du jeu pourra inciter les élèves à continuer la fouille vers l'endroit où se trouve l'affiche ou encore la clé de décryptage	
Support maitre du jeu	Texte non codé + code	
Contenu de la boîte	Filtre rouge et portables des élèves	Boite 3
Type de cadenas	Cadenas à 3 chiffres	

Enigme 4 : questions - réponses	
Tâches à accomplir	Les délégués devront répondre correctement aux diverses questions posées par le ou la CPE à l'aide du téléphone de service. 5 questions – 1 erreur possible Les élèves ont le droit de passer 2 questions
Matériel	Portable de service
Indice	Le maitre de cérémonie pourra inciter les élèves à téléphoner
Support maitre du jeu	Liste des questions-réponses
Contenu de la boîte	Petit carnet et cartons intrus Boite 4
Type de cadenas	Cadenas à 3 clef (Maitre du jeu possède la clef)

Enigme 5 : le poème	
Tâches à accomplir	Une carte énigme se cache dans la boîte 2. Cette carte donnera la consigne de l'énigme sous forme de vers. Les lycéens devront par la suite rédiger un poème de 4 vers sur le rôle du délégué. Ils devront l'apprendre par cœur et le réciter à l'ensemble du groupe
Matériel	Consignes, papiers, stylos
Indice	Le maitre de cérémonie pourra expliquer à multiples reprises les consignes et donnera la feuille de l'énigme suivante
Support maitre du jeu	Aucun
Contenu de la boîte	* *
Type de cadenas	*

Enigme 6 : Vrai ou Faux	
Tâches à accomplir	Les élèves devront répondre à un ensemble de questions par vrai ou faux, feuille trouvée précédemment. A l'aide de cette feuille, ils colorieront les cases correspondantes aux réponses vrai ou faux. Les élèves comprendront qu'ils sont en train de constituer le clavier du cadenas 10 lettres.
Matériel	Questionnaire vrai faux / stylos / cadenas
Indice	Le maitre de cérémonie pourra expliquer à multiples reprises les consignes
Support maitre du jeu	Les réponses aux questions
Contenu de la boîte	miroir Boite 5
Type de cadenas	*

Enigme 7 : chercher l'intru	
Tâches à accomplir	Les élèves devront trouver les intrus parmi une série de mots sur des petits cartons. Tous concernent le délégué et son rôle sauf 5. Ils devront par la suite reporter les numéros notés sur chaque cartons « intru » sur le cadenas de la boite 6, conformément au code couleurs.
Matériel	Cartons « intru » / filtre rouge / lampe UV / miroir / cadenas
Indice	Le maitre de cérémonie pourra faire réfléchir les élèves sur les thèmes
Support maitre du jeu	*
Contenu de la boite	Livres avec le numéro des pages
Type de cadenas	Cadenas à clé

Enigme 8 : déclaration des droits de l'homme	
Tâches à accomplir	Les élèves devront se rendre aux pages correspondant aux chiffres trouvés dans la boite 7. Ils devront relever les mots entourés et reconnaître l'article 1 de la DDHC. Avec la lampe UV ou les lunettes a filtre rouge, ils découvriront le code du coffre-fort qui est noté à côté de l'article 1 de la DDHC.
Matériel	Affiche DDHC, livre, lampe UV ou lunette à filtre rouge, listes des numéros de page, papiers, stylos
Indice	Le maitre de cérémonie pourra inciter les élèves à noter les mots trouvés sur un papier ou note de smartphone
Support maitre du jeu	Photo langage et liste des mots de passe.
Contenu de la boite	Pièce du puzzle
Type de cadenas	clé

Enigme 9 : le bon interlocuteur	
Tâches à accomplir	Les cpe parleront dans le téléphone de service et feront répondre les élèves à un quizz. La voix exposera une petite mise en situation. Ils devront identifier l'adulte à qui il faut s'adresser pour résoudre le problème. Ensuite, il leur faudra utiliser le carnet trouvé dans la boite 4 qui contient le photo langage correspondant à chaque interlocuteur. A coté de chaque image se trouve le mot de passe écrit à l'encre invisible.
Matériel	Carnet / portable / lampe UV
Indice	Le maitre de cérémonie invitera les élèves à réfléchir aux objets trouvés non utilisés mais également à utiliser les outils
Support maitre du jeu	Photo langage et liste des mots de passe.
Contenu de la boite	Pièce du puzzle
Type de cadenas	clé

Enigme 10 : puzzle	
Tâches à accomplir	Les lycéens devront reconstituer le puzzle avec les pièces trouvées dans la salle ; puis devront identifier Marianne et devront citer la devise française
Matériel	Les morceaux du puzzle
Indice	Le maître de cérémonie invitera les élèves chercher les pièces du puzzle
Support maître du jeu	*
Contenu de la boîte	Liste des personnels avec codes Boite 10
Type de cadenas	clé

Enigme 11 : retrouver le voleur	
Tâches à accomplir	Les lycéens devront retrouver le voleur sur la base des indices recueillis tout au long du jeu. Ils devront ensuite ouvrir le cadenas grâce au code correspondant au voleur
Matériel	Listes des personnels avec codes
Indice	Le maître de cérémonie aidera et guidera les élèves avec les indices récoltés
Support maître du jeu	*
Contenu de la boîte	Calendrier des conseils de classes + livrets des délégués Boite 11
Type de cadenas	Cadenas à 3 chiffres

Atelier 3 : simulation d'un conseil de classe

Pour cette année 2018/2019, la simulation du conseil de classe n'a pu être réalisée.

Présentation :

La simulation de conseil de classe lors de la formation des délégués est un moment fort pour les élèves, puisqu'elle leur permet de visualiser le fonctionnement du conseil et de le démystifier. Mais surtout, elle leur permet de comprendre l'intérêt d'avoir solidement préparé le conseil pour pouvoir être performant le jour J.

Mise en œuvre :

Participants :

- 2 élèves qui joueront le rôle des délégués.
- 2 adultes et 5 élèves incarneront le proviseur, le CPE, le PP, les professeurs et 2 parents d'élèves.

A prévoir : la fiche de rôle, les cavaliers, les faux bulletins, les grilles d'observation

Déroulement :

- Préparation de la salle sous la forme d'un conseil de classe (15min)
- Simulation du conseil (45 min)
- Echange sur la pratique avec acteurs et observateurs (15 min)

Bilan de l'action et évolution :

Bilan positif. L'ensemble des jeunes déclare avoir apprécié cette nouvelle forme de formation.

La volonté de créer un esprit de groupe entre les deux sites en mélangeant les élèves a été un succès.

Améliorations envisageables : 1 journée afin de pouvoir réaliser l'ensemble des ateliers

Adaptation des énigmes pour le niveau CAP

2 salles ou 2 groupes distincts