



ERASMUS DAYS

Lieu : L'agora du lycée Françoise De Grâce

Dates : Les jeudi 14 et vendredi 15 octobre 2021

Matières impliquées : Economie Gestion option commerce, Anglais et Arts Appliqués (4 enseignants)

Coût engendré : 75 euros

I - Préparation de l'animation

Nous avons décidé de participer aux ERASMUS DAYS l'année prochaine par prudence vis-à-vis du contexte sanitaire. Le mardi 12 octobre, Monsieur le Proviseur nous a rassuré en formulant la demande de proposer tout de même une animation aux élèves.

L'énergie de nombreux acteurs s'est donc mobilisée autour de deux objectifs :

- Réaliser l'animation sur 2 jours (le mercredi 13 octobre et le jeudi 14 octobre au matin)
- Faire partager à un maximum d'élèves

Classes concernées	Activités
Seconde BAC PRO MRC (Métiers de la Relation Client) 30 élèves	Réflexion et conception après des recherches, par binôme, de kahoots. Les meilleures questions ont été sélectionnées pour concevoir un kahoot commun.
Première BAC PRO MCV (Métiers du Commerce et de la Vente) 16 élèves	- Création de l'appel micro pour annoncer l'événement - Réflexion et conception de 8 jeux (Jeu des drapeaux, un <i>times up</i> , un « <i>qui est-ce</i> avec les plats européens », un jeu d'association villes et monuments européens, un puzzle géographique de l'Europe, un <i>trivial poursuite</i> virtuel, un <i>devine casque</i> et un jeu de fléchettes ou Kahoot (virtuel) Voir ANNEXE 1 – Quelques supports de jeux
Première BAC PRO MDA (Métiers de L'Accueil) 15 élèves	- Conception d'un planning pour encadrer les élèves - Réalisation d'un questionnaire de satisfaction et réflexion sur la meilleure méthode d'administration
Seconde CAP EPC (Equipier Polyvalent de Commerce) 15 élèves	Sélection de produits à la Boutique d'application et emballage des lots (150 paquets) enveloppés dans du papier de réemploi.
Seconde ASSP (Accompagnement Soins Services à la Personne) 15 élèves	A partir de gabarits et de papier aux motifs (en cohérence avec l'affiche) mis à leur disposition, confection des guirlandes-fanions pour délimiter visuellement l'espace de l'événement et harmoniser les stands.
Seconde HPS (Hygiène Propreté Stérilisation) 13 élèves	Fabrication des tickets avec les chutes de papier.

En tout, ce sont 6 classes qui ont préparé cette animation. 103 élèves sur 363 (hors DTS et classes de terminale bac pro actuellement en stage) ont participé à cette animation. Cela représente environ **30 % de l'effectif**.

II - L'animation

Voici ci-dessous la liste des classes ayant eu accès (hors récréation) aux ERASMUS DAYS

Liste des classes	Effectif	Jour et horaire de passage
BTS1	13	Jeudi 14 octobre de 13h20 à 14h15
BTS2	13	Vendredi 15 octobre de 15h25 à 16h10
2 EPC	15	Jeudi 14 octobre de 14h15 à 15h25
2 ATMFC	12	Vendredi 15 octobre de 09h10 à 10h05
2 PSR	12	Vendredi 15 octobre de 09h10 à 10h05
2 GT1	22	Vendredi 14 octobre de 14h15 à 15h25
2GT2	24	
2 HPS	28	Vendredi 14 octobre de 11h15 à 12h10
2 ASSP		Vendredi 14 octobre de 11h15 à 12h10
2 MRC	30	Vendredi 15 octobre de 14h15 à 15h25
1 HPS	16	Jeudi 14 octobre de 14h15 à 15h25
1 ASSP	16	Jeudi 15 octobre de 13h20 à 14h15
1 ST2S	35	
1 STL	20	
TATMFC	13	
TEPC	10	Vendredi 15 octobre de 14h15 à 12h25
TPSR	11	Vendredi 15 octobre de 11h15 à 12h25
TST2S	31	Vendredi 15 octobre de 15h25 à 16h10
TSTL	11	

229 élèves sur 332 (hors DTS, première MCV et MA et classes de terminale bac pro actuellement en stage) ont participé à cette animation. Cela représente environ **70 % de l'effectif**.

Nous allons essayer de poursuivre l'analyse en recherchant le nombre d'élèves ayant participé pendant les récréations et le nombre d'élèves n'ayant malheureusement pas pu bénéficier des créneaux mais ayant tout de même participé.

La curiosité a été éveillée car de nombreux élèves en classe ont demandé ce qui se passait dans l'agora.

Conclusion

Pour conclure, nos élèves ont su se transcender et faire preuve d'énormément de motivation. Vu les délais, nous ne nous attendions pas à vivre un événement aussi enthousiasmant.

Nos élèves de première n'avaient jamais été placés en situation à cause du COVID.

Il a fallu bien entendu retravailler la posture d'accueil avec eux. Mais, nos élèves ont découvert une nouvelle dynamique d'apprentissage et se sont investis comme jamais.

Nos élèves ne se posent plus de question lorsque le travail demandé est concret. Ils font. Ils développent ainsi des compétences solides basées sur l'empirique ce qui ouvre des pistes de remédiation, de remise en question et d'amélioration possibles.

Ils ont tous ressenti beaucoup de fatigue mais malgré cela, ils ont accepté en fin de journée de rester 1 heure supplémentaire.

Véritable catalyseur d'énergie, ce type de projet est aussi l'occasion de révéler d'autres visages de nos élèves (des « timides » qui s'affirment aux « pénibles » qui se canalisent). L'engouement autour de cet événement a développé auprès de nos élèves des compétences de collaboration, de prise d'initiative et donc d'autonomie.

Mais surtout, en plus de renforcer les savoir-faire et savoir-être professionnels présents dans notre analyse, les ERASMUS DAYS ont contribué à diffuser, infuser et disséminer les connaissances et les valeurs européennes pour construire les citoyens européens de demain. Des visiteurs ont fait et refait les jeux. De l'avis de Mme Quenot, CPE : « la journée s'est déroulée dans la bonne humeur et dans le calme. La vie scolaire n'est jamais intervenue dans la gestion des élèves »

Ainsi, ces journées ont été, pour nous tous, l'occasion de réaffirmer notre engagement européen.

Nous avons eu l'occasion de retrouver NOTRE LYCEE D'AVANT COVID et de construire un lycée européen de manière ludique et créative. Nous avons conscience que l'expérience difficile de ces deux dernières années liées au COVID a fait que ces journées ont été un exutoire. Le moment a été extraordinaire tant du point de vue des animateurs que des visiteurs (voir ANNEXE 4 – Extrait de l'analyse du questionnaire de satisfaction)

Il s'agit d'une expérience unique dont nos élèves se souviendront toute leur vie et nous remercions les ERASMUS DAYS de nous avoir permis cela. Nous avons tous besoin des ERASMUS DAYS.

Nous terminerons par ces mots : « Todos Juntos ».



ANNEXES



ANNEXE 1 - QUELQUES SUPPORTS DE JEUX

ANNEXE 2 - NOS GRILLES D'AUTO-EVALUATION (INTERMEDIAIRE ET FINALE)

ANNEXE 3 - NOTRE COMMUNICATION A POSTERIORI

ANNEXE 1 – QUELQUES SUPPORTS DE JEUX

Nos geniallys :

<https://view.genial.ly/6166ed945c3f9a0de28f672d/interactive-content-trivial-quizz-union-europeenne-fini>

<https://view.genial.ly/6166a12cbdfb1a0dbaa2a298/interactive-content-erasmus-questions>

Notre puzzle :



<u>Pays</u>	<u>Plat</u>
ITALIE	 PÂTES CARBONARA
POLOGNE	 PIEROGIE
ESTONIE	 VASTLAKUKLID
FRANCE	 BOUILLABAISSE
ESPAGNE	 ZARZUELA
GRÈCE	 MOUSSAKA
ALLEMAGNE	 BRETZEL
CHYPRE	 SOUVLAKI

ANNEXE 2 – NOS GRILLES D’EVALUATION

GRILLE INTERMEDIAIRE				
Critères évalués	Maitrise très insuffisante	Maitrise insuffisante	Bonne maitrise	Très bonne maitrise
Posture et attitude professionnelle avant le début du jeu (Suis-je prêt à accueillir ?)				
Accueil (tenue, regard, sourire, langage employé, posture professionnelle)				
Animation du jeu (Suis-je dynamique ? Est-ce que j’arrive à donner envie de jouer ?)				
Respect des consignes de travail données par les enseignants				
Organisation (installation du stand +rangement du stand)				

GRILLE FINALE				
Critères évalués	Maitrise très insuffisante	Maitrise insuffisante	Bonne maitrise	Très bonne maitrise
Est capable d’organiser son activité				
Est capable de déposer les supports demandés sur la classe virtuelle et de présenter des supports de jeux de qualité				
Est capable de communiquer efficacement de façon non verbale (tenue professionnelle, regard, sourire, gestuelle adaptée)				
Est capable de communiquer oralement de façon efficace pour susciter l’envie de faire (dynamisme, ton, volume, vocabulaire adapté à l’interlocuteur)				
Est capable de se concentrer de façon continue				
Est capable de travailler en équipe				
Est capable d’agir face aux imprévus ou de prendre des initiatives pour améliorer une situation				
Est capable de faire preuve de motivation, de participation active et d’implication tout au long du projet				
Est capable de gérer son stress				
Est capable de s’auto-évaluer				

ANNEXE 3 – NOTRE COMMUNICATION A POSTERIORI

- Sur notre compte twitter : <https://twitter.com/lyceefdegrace?lang=fr>
- Le texte et les photos de notre site Internet : <http://fdegrace.spip.ac-rouen.fr/>



#ErasmusDays au Lycée Française de Grâce



14 — 15 Octobre 2021

Lycée Française de Grâce, Le Havre, France, Europe, Monde

« Un deux trois, c'est parti » pour la célébration des #ErasmusDays au Lycée Française De Grâce qui marque le lancement des actions et projets européens pour l'année scolaire 2021/2022.

Pendant deux jours, jeudi 14 et vendredi 15 Octobre, les classes de 1^{ère} Bac Pro Métiers du Commerce et de la Vente et 2^{de} Bac pro Famille Métiers de la Relation Client animent l'évènement #ERASMUSDAYS, Ils proposent aux classes du lycée Professionnel des jeux interactifs sur neuf stands Européens. Les élèves des sections européennes ont fait preuve de créativité et ont élaboré des jeux alliant nouvelles technologies et connaissance sur l'Europe : Kahoot, Genially, Time'up, Devine Casque, Memory...

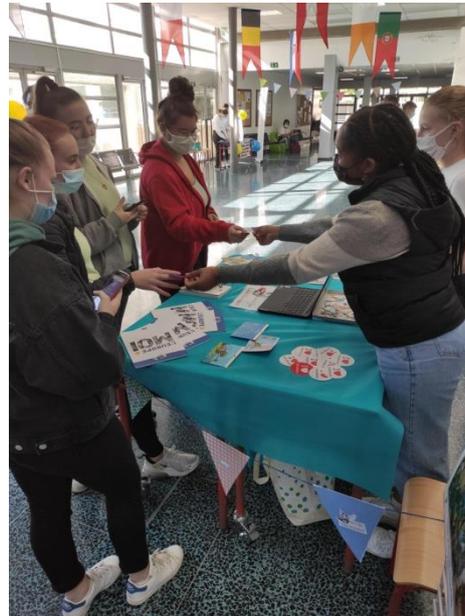
Depuis plusieurs années, le lycée propose des mobilités à l'étranger, des voyages scolaires et participe activement à des évènements à dimension européenne : Parlement Européen des Jeunes, Jeux de Rôle Citoyen, "L'Europe : Qu'en savez-vous ?", la Journée de l'Europe...

Cette année, huit élèves de 1^{ère} Bac Pro de différentes sections :

- ASSP Accompagnement Soins et Service à la Personne,
- HPS Hygiène Propreté Stérilisation,
- MCV Métiers du Commerce et de la Vente,
- MDA Métiers De l'Accueil

effectueront leur stage professionnel pendant quatre semaines à Malte dans le cadre d'Erasmus+ en mai 2022 !





Notre communication interne : la diapositive du diaporama sur l'écran du lycée.

ERASMUS DAYS



14 et 15 octobre 2021



Les 2^{de} Métiers de la Relation Client et les 1^{ère} Métiers du Commerce et de la Vente en section européenne ont fait preuve de créativité et ont élaboré des jeux alliant nouvelles technologies et connaissance sur l'Europe

