

Thème 2 : Assurance maladie : les voies de l'autonomie

Fiche de présentation du projet

Informations liées au professeur	
Identifiant du professeur référent	Cindy_Robert
Nom et adresse de l'établissement scolaire	Lycée Paul Arène 13 avenue du stade, 04200 Sisteron
Nom et prénom de l'enseignant référent	Robert Cindy
Académie de rattachement	Aix-Marseille
Région et département	Provence-Alpes-Côte d'Azur Alpes-de-Haute-Provence

Informations liées aux élèves	
Catégorie de participation	Voie générale
Filière	EMC (tous les élèves de première générale du lycée participent au concours dans le cadre de l'EMC, la plupart ont comme spécialité SES ou HGGSP)
Niveau de classe	1e
Nombre d'élèves réalisant le projet	4
Nom et prénom des élèves	Gigante Calypso, Levasseur Mathis, Niel Louis, Castillo-Perez Celia

Nous avons travaillé sur le thème 2 intitulé “ Assurance maladie les voies de l'autonomie”. Nous avons choisi ce thème pour deux raisons, tout d'abord car nous-mêmes, n'étions pas informés sur le sujet et que nous avons énormément envie d'en savoir plus ainsi que pour pouvoir transmettre les connaissances que nous aurons acquises tout au long de notre travail à d'autres jeunes trop peu informés sur ce sujet.

Élaboration de la problématique

Afin de nous informer sur le sujet, nous avons tout d'abord lu plusieurs articles mis à disposition par le concours à propos de notre thème. Puis nous avons répondu à différents questionnaires élaborés par notre professeure pour mieux comprendre ce qu'est la carte vitale. Puis, nous avons commencé à réfléchir à une problématique. Nous sommes partis du constat que les jeunes connaissent mal la carte vitale et l'Assurance Maladie. Des sites et des vidéos existent, mais face à ce type de support, les jeunes sont trop passifs et ne retiennent pas grand-chose. Il fallait donc faire quelque chose de ludique. Nous nous sommes demandés, comment faire connaître la carte vitale et l'Assurance Maladie de manière ludique ?

Réalisation du projet et organisation du groupe

Notre objectif était de pouvoir transmettre nos connaissances et d'informer les jeunes de manière ludique et accessible à tous. C'est pourquoi nous avons décidé de faire notre travail sous forme d'*escape game* numérique. Pour cela, nous avons décidé d'utiliser *Génially*. Un autre site Internet a été utilisé pour créer les jeux : *Learning apps*. Ces sites nous ont été conseillés par notre enseignante.

Nous avons ensuite divisé le travail en deux groupes de deux (Calypso et Célia) (Louis et Mathis). Le groupe des filles est allé prendre des photos à la “pharmacie de l'Horloge” dans notre ville, Sisteron, pendant que le groupe des garçons prenait des photos au sein du lycée “Paul Arène”, notre lycée. Ces photos ont été la base de notre travail.

Ensuite les garçons se sont occupés de mettre en forme l'*escape game* sur Genially ce qui leur a demandé beaucoup de temps, et de patience, pendant que les filles s'occupaient de construire les minis jeux sur LearningApps à l'aide des réponses à nos questionnaires sur l'Assurance Maladie et sur la carte vitale. En effet grâce à cela, elles ont pu construire les minis jeux. Ces derniers ont ensuite été mis dans notre *escape game* virtuel par les garçons. Le principe est le suivant : une bonne réponse rapporte un indice pour déverrouiller le code final que nous avons fait grâce à Lockee.

Ce que nous a apporté le travail sur ce projet et difficultés rencontrées

Cela a été compliqué de découvrir de nouveaux logiciels et de se les approprier, surtout pour le site Genially (que nous n'avions jamais utilisé) avec lequel nous avons mis en forme notre *escape game*. Cependant, avec un petit peu de persévérance, nous y sommes arrivés! Cela

a également été compliqué d'avoir le droit de prendre des photos dans une pharmacie, nous tenons donc à remercier la "pharmacie de l'Horloge" de nous avoir permis de réaliser ce projet. Ce travail nous a donc permis d'acquérir beaucoup de connaissances sur la sécurité sociale, la carte vitale. Suite à ce travail, deux personnes du groupe ont fait leur demande de carte vitale sur le site Amelie.fr, afin de pouvoir être autonomes pour leurs rendez-vous médicaux.

Ce travail nous a apporté de la fierté, nous sommes fiers de ce que le groupe a accompli, fiers des connaissances que nous avons acquises, fiers d'avoir réussi établir une certaine cohésion de groupe entre des personnes d'une même classe mais qui ne se connaissaient pas réellement, nous sommes fiers de vous présenter notre travail aujourd'hui !

Nous aimerions donc que notre escape game virtuel ait la possibilité d'être vu par le plus grand nombre afin que les jeunes qui, comme nous, sont dans l'ignorance à propos de la carte vitale aient la possibilité de devenir autonomes pour leurs rendez - vous médicaux, ainsi qu'ils puissent en savoir plus sur ce sujet qui est vital pour leur vie future.