Un voyage scolaire en Italie devenu un escape game… évasif pour élèves et enseignants pendant l'enseignement à distance

Documentation

BY NC ND

LEGT Armand Peugeot

Conditions d'utilisation et de diffusion

Le jeu d'évasion pédagogique « Italie à la maison » a été créé par Mario MARCON, professeur d'Italien au LEGT « Armand Peugeot » de Valentigney (Académie de Besançon).

Ce jeu d'évasion est diffusé sous licence Créative Commons CC-BY-NC-ND 4.0.

Vous pouvez utiliser gratuitement le jeu et la présente documentation si :

- vous citez l'auteur (Mario MARCON) et ses organismes d'appartenance (LEGT « Armand Peugeot » de Valentigney, Académie de Besançon) ;
- vous n'en faites aucun usage commercial.

Vous ne pouvez pas :

- utiliser le jeu et la présente documentation dans le cadre d'une prestation payante ;
- commercialiser l'intégralité ou une partie du jeu et/ou de la présente documentation ;
- utiliser le jeu et/ou la présente documentation sans citer l'auteur (Mario MARCON) et ses organismes d'appartenance (LEGT « Armand Peugeot » de Valentigney, Académie de Besançon) ;
- adapter une partie ou l'intégralité du contenu du jeu et/ou de la présente documentation pour le redistribuer dans un autre format.

Des retours sur l'exploitation pédagogique du jeu seront les bienvenus.

Mario MARCON / LEGT A. Peugeot – Valentigney, Académie de Besançon
22 juin 2020

Table des matières

PRESENTATION **1**

OBJECTIFS ET PLUS-VALUE DE L'ESCAPE GAME POUR L'ITALIEN **2**

CONTENU DE L'ESCAPE GAME **3**

INTRODUCTION 4
PERSONNAGES 4
MISSIONS 6

EXEMPLES D'ACTIVITES **9**

QUIZ A CHOIX MULTIPLE 9
ÉNIGME ET IMAGE INTERACTIVE 10
MESSAGE A DECHIFFRER, APPLICATION LEARNINGAPPS 11
CHASSE AU TRESOR AVEC IMAGE INTERACTIVE ET ENIGME MATHEMATIQUE 12

CONSIGNES POUR LE DEROULEMENT **13**

LIENS VERS LA RESSOURCE **15**

REFERENCES CONSULTEES **15**

CREDITS ICONOGRAPHIQUES **16**

CREDITS MUSICAUX **17**

Présentation

L'escape game en ligne « Italie à la maison – voyage scolaire/escape game » a été conçu pendant la période d'enseignement à distance (début avril 2020) grâce à Genially Education.
L'escape game a adapté le programme du voyage scolaire en Italie prévu pour la semaine du 13 au 18 avril 2020. L'organisation du voyage scolaire relevait de la coordonnatrice en Lettres, Mme Cathy D'HOTMAN, notamment pour l'enseignement de spécialité LLCA – Latin et pour l'enseignement optionnel LCA – Latin. Le voyage scolaire a été également organisé en collaboration avec la coordonnatrice en Italien, Mme Nathalie BABOLENE, notamment pour l'enseignement de spécialité LLCER Italien, pour l'enseignement optionnel Italien LVC et pour l'enseignement commun Italien LVB.
En raison de la situation sanitaire contraignante au niveau international, l'annulation du voyage physique a été à l'origine de la déception des élèves inscrits (niveaux première et terminale) ainsi que de l'équipe enseignante concernée (outre les deux organisatrices, les trois accompagnateurs : M. Stéphane GREGOIRE, Lettres ; M. Thierry JEANNIN, Mathématiques ; M. Mario MARCON, Italien/FLS).

L'idée d'un escape game a ainsi vu le jour afin de :

- compenser et récompenser les efforts des élèves et des enseignants pour la préparation du voyage,
- offrir aux élèves et aux enseignants un moment apprenant et amusant de dépaysement et d'évasion pendant la période restrictive du confinement.

Le scénario italien de l'escape game offre ainsi la possibilité de découvrir certaines villes et certaines attractions italiennes aisément à la maison.
Afin d'immerger les élèves dans l'atmosphère du voyage scolaire, l'escape game propose un décor avec des documents iconographiques authentiques, des reconstructions en 3D ainsi que des images en direct via webcam.

Comme il arrive à l'occasion d'un voyage scolaire, le jeu prévoit aussi bien des moments d'apprentissage que des moments de balade virtuelle, de découverte et de divertissement. L'accompagnement narratif de la musique contribue à la dimension ludique avec des renvois implicites aux thèmes de films célèbres du patrimoine cinématographique, à la tradition musicale de certains endroits ou de certaines périodes ainsi qu'à l'ambiance d'un jeu-vidéo.
En même temps, le cadre d'un « voyage spatio-temporel » pour sauver le futur – réécriture en clé (pour autant que possible) ludique de l'histoire contemporaine – permet aux élèves de mettre en perspective leur vécu et surtout d'embrasser le défi de l'escape game et, en général, des contraintes liées au confinement de façon plus sereine.

Du point de vue linguistique, l'escape game est trilingue : français, italien, latin. Le jeu veut en effet reproduire les interactions linguistiques potentiellement en œuvre à l'occasion d'un voyage scolaire en Italie. Les langues s'alternent et permettent aux élèves de solliciter l'intégralité de leurs répertoires linguistiques ainsi que de développer des stratégies d'intercompréhension en langues romanes.

LEGT Armand Peugeot

Objectifs et plus-value de l'escape game pour l'Italien

Pour les élèves

- tester et améliorer les compétences en Italien, notamment en réception écrite et orale et, de façon marginale, en interaction écrite ;
- consolider les connaissances sur l'histoire, la géographie et la civilisation italiennes, avec une attention particulière et non exclusive à la période de l'Antiquité ;
- développer la compétence plurilingue et pluriculturelle des élèves ;
- développer la compétence d'intercompréhension entre langues romanes ;
- développer la compétence de médiation, médiation de textes et de concepts en particulier ;
- apprendre à relever un défi et à mettre en place des stratégies de résolution de problèmes ;
- améliorer l'état psycho-physique et susciter l'envie de « regarder ailleurs » pendant la période de confinement et d'enseignement à distance.

Pour les enseignants

- favoriser le décloisonnement de l'enseignement de l'Italien pour mettre en relation la salle de cours et la réalité via des ressources virtuelles ;
- consolider la relation enseignant/pédagogue-élève/apprenant par le biais d'un apprentissage ludique à distance ;
- guider les élèves dans l'acquisition de stratégies pertinentes à mettre en place pour la résolution des problèmes ;
- développer la coopération pédagogique et extra-pédagogique entre enseignants de disciplines différences, notamment Italien, Latin, Lettres et Mathématiques.

Contenu de l’escape game

La page d’accueil de l’escape game permet d’avoir une vue d’ensemble sur les 3 sections du jeu :

1. l’introduction
2. les personnages
3. les missions

Page d’accueil de l’escape game

Introduction

La section *Introduction* pose le cadre double du voyage scolaire de découverte de l'Italie à la maison et du « voyage spatio-temporel » pour sauver le futur.

Introduction : cadre du voyage scolaire en Italie

Introduction : cadre du « voyage spatio-temporel » et le défi de sauver le futur

Personnages

La première page de la section *Personnages* introduit l'équipe enseignante concernée par le voyage scolaire. Chaque enseignant est représenté par un avatar ou par un Bitmoji ainsi que par un appellatif qui renvoie à la matière enseignée.

Personnages : l'équipe enseignante

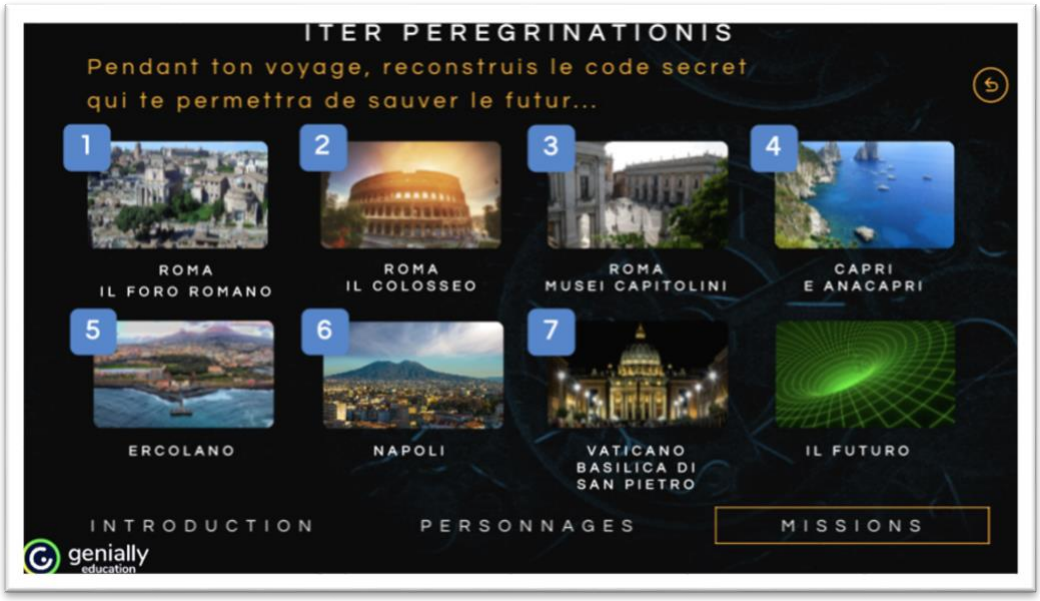
La deuxième page de la section *Personnages* est un aperçu de certains contenus que les élèves rencontreront dans la section Missions. Plus précisément, *un gladiatore* fait allusion à la Mission 2 (le Colisée) alors qu'*una caprese* est en lien avec la Mission 4 (Capri et Anacapri). L'image de *Papyri* rappelle la *Villa dei Papiri* dans la Mission 5 (Herculanum) et *Ars* est à relier surtout à la Mission 7 (Basilique de Saint-Pierre).

Personnages : aperçu des contenus des missions

Missions

L'escape game s'articule autour de 7 missions, à savoir 7 étapes prévues par le programme réel du voyage en Italie :

1. Rome – le forum romain ;
2. Rome – le Colisée ;
3. Rome – les Musées du Capitole ;
4. Capri et Anacapri ;
5. Herculanum ;
6. Naples ;
7. Vatican – Basilique de Saint-Pierre.



Missions : menu

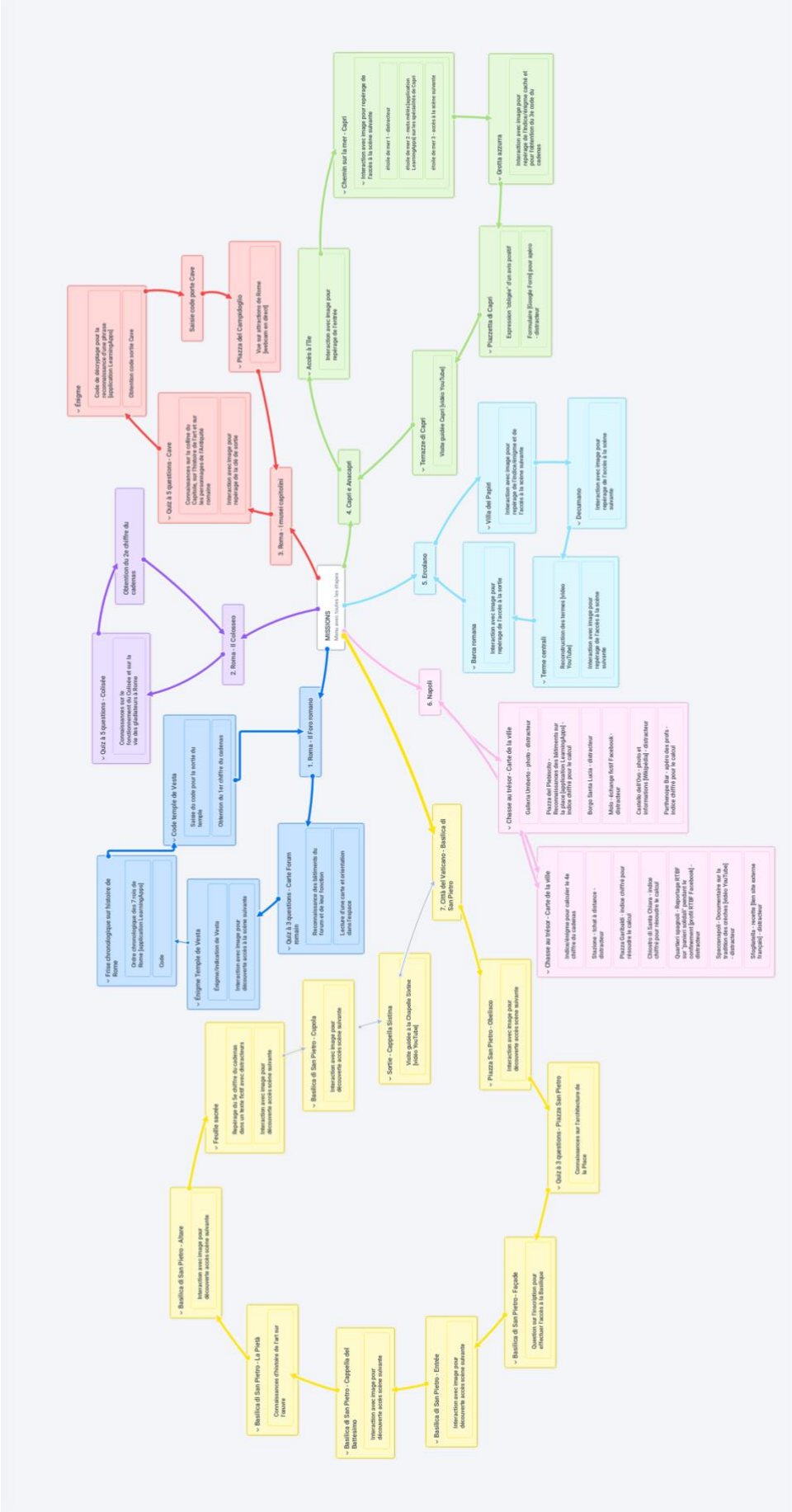
Comme pour tout escape game et pour tout voyage scolaire, les moments d'apprentissage et de divertissement ont été rendus sous la forme de :

- énigmes mathématiques simples ;
- indices ;
- quiz à choix multiple ;
- chasse au trésor à partir d'un document iconographique interactif ;
- interactions « physiques » (souris/doigt sur l'écran) avec les documents iconographiques proposés ;
- jeux ludiques conçus avec LearningApps pour la réflexion artistique ou historique ;
- vidéos d'information ou d'approfondissement sur les destinations visitées ;
- webcam pour observer les destinations du voyage en direct ;
- éléments distracteurs à la fois ludiques et pédagogiques (ex. mots mêlés pour enrichir le vocabulaire mais sans issue dans la logique de l'escape game ; formulaires à remplir

pour développer l'interaction écrite mais sans aucun apport pour la poursuite de l'escape game).

Ci-dessous, une carte conceptuelle reprend la structuration interne de chaque mission et propose ainsi l'organigramme des missions du jeu.

Pour une meilleure lecture, il est possible de cliquer sur l'image pour ouvrir la carte conceptuelle dans un navigateur (connexion internet indispensable) et agrandir la carte à la taille souhaitée.



Missions: carte conceptuelle

CC BY NC ND

Comme montré par la carte conceptuelle, seulement 5 des 7 missions permettent aux élèves d'obtenir un chiffre composant le code du cadenas de la mission *Il futuro* – leur futur dans l'immédiat – après avoir répondu aux questions et après avoir résolu les énigmes proposées.

Exemples d'activités

Des extraits des activités du jeu sont proposés à titre d'exemple.

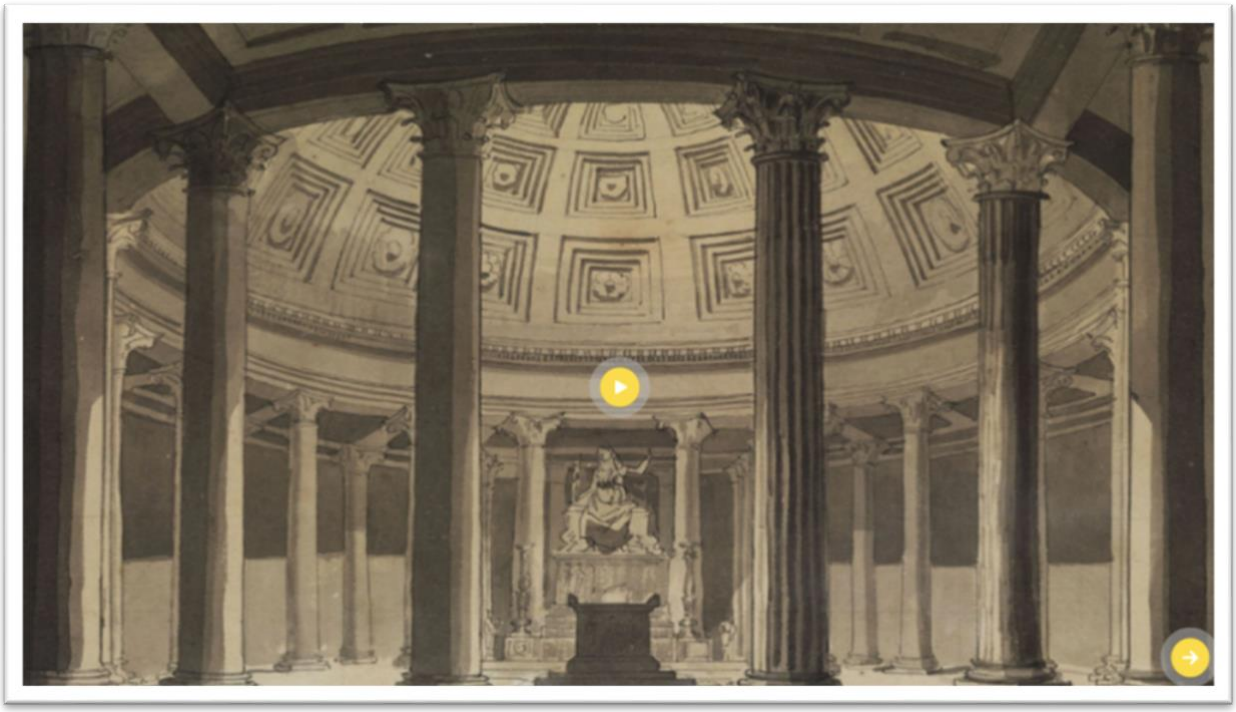
Quiz à choix multiple

La Mission 1 – Rome – le forum romain débute avec un quiz à choix multiple sur les bâtiments qui se trouvaient anciennement dans le forum.

Mission 1 – Rome – le forum romain : quiz à choix multiple

La carte du forum ainsi que les reconstructions 3D sont tirées de Wikipédia.
Le nom du bâtiment à deviner est signalée par un bouton interactif que les élèves peuvent cliquer pour découvrir un indice leur permettant de choisir la bonne réponse parmi les trois options suggérées.

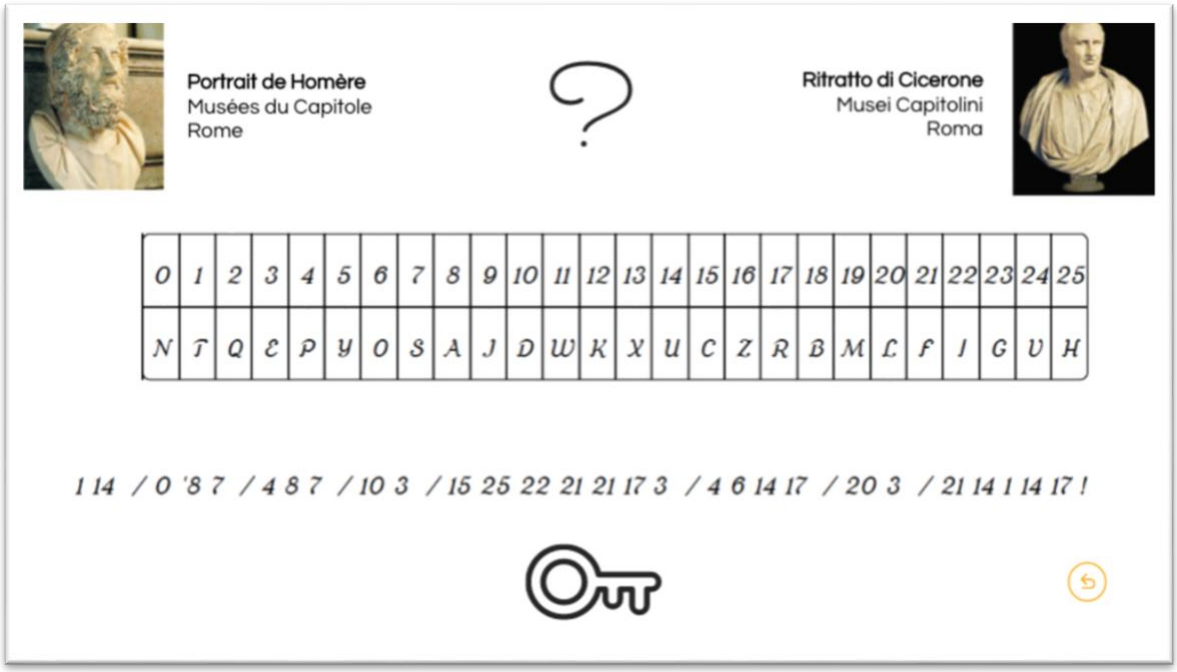
Énigme et image interactive



Mission 1 – Rome – le forum romain : énigme et image interactive

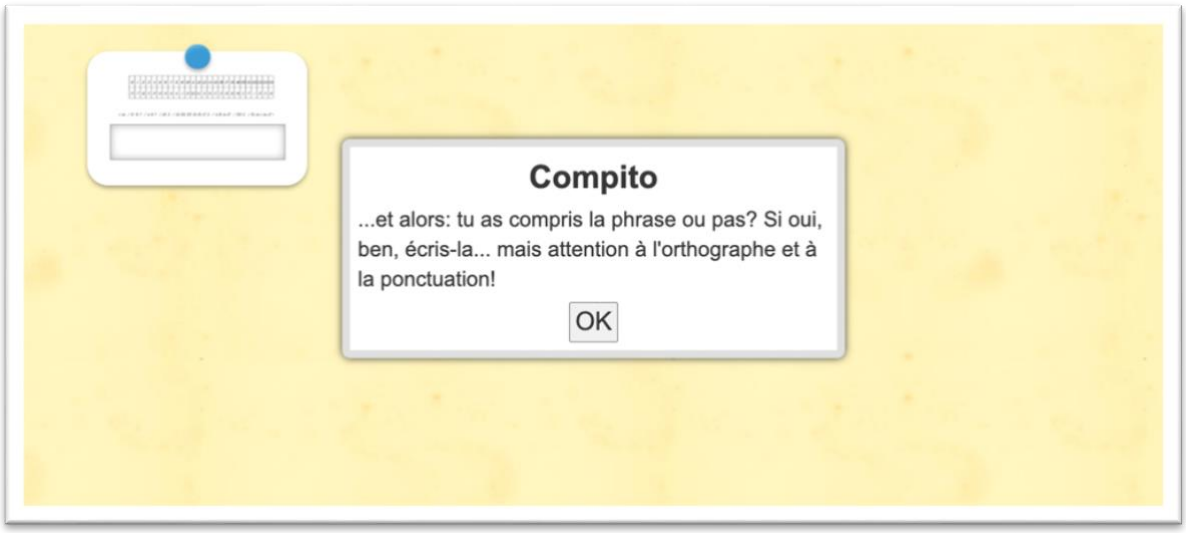
Dans le temple de Vesta ci-dessus, l'élève est amené à lire les paroles de la déesse (bouton interactif au centre de l'image), à savoir l'énigme proposé. L'élève doit interpréter les paroles afin de repérer avec le doigt (si écran tactile) ou avec la souris l'endroit précis où se trouve un deuxième bouton interactif invisible sur l'image. Ce deuxième bouton permet d'accéder à l'étape suivante. Ce bouton interactif s'affiche seulement si l'élève appuie dessus.
En bas à droite, un troisième bouton interactif visible dès le début amène l'élève vers la fin de la mission.

Message à déchiffrer, application LearningApps



Mission 3 – Rome – les Musées du Capitole : message à déchiffrer

À un moment donné de la Mission 3 – Rome – les Musées du Capitole, l'élève se trouve face à ce message crypté. Le code pour le décryptage est fourni.
En cliquant sur le code, l'élève est redirigé vers une application simple conçue avec LearningApps qui lui demande de saisir avec soin le message codé.



Mission 3 – Rome – les Musées du Capitole : application LearningApps

Chasse au trésor avec image interactive et énigme mathématique

Mission 6 – Naples : chasse au trésor

La Mission 6 – Naples est totalement consacrée à une chasse au trésor, plus précisément à une chasse au chiffre pour ouvrir le cadenas final.
Le bouton interactif vert avec un point d'interrogation contient le petit algorithme pour effectuer le calcul à partir de certains indices cachés derrière les autres boutons interactifs rosés sur la carte.
Pendant la chasse au trésor, d'autres photographies de la ville de Naples apparaissent soudainement comme distracteurs au fur et à mesure que l'accompagnement musical avance.
La découverte du contenu avec de nombreux distracteurs se fait en autonomie et sans aucun guidage.
La photo de la métropolitaine de Naples permet à l'élève de revenir à la page d'accueil de la mission.

Consignes pour le déroulement

Le jeu a été conçu pour des lycéens (de la seconde à la terminale).

Le jeu a été également conçu pour que chaque élève travaille en autonomie à distance avec son portable ou avec son ordinateur (de préférence) et une connexion internet.

À la différence d'un escape game traditionnel, aucune contrainte de temps n'a été donnée dans le cadre de l'expérience menée par l'auteur et ses collègues. Cela dit, en même temps que l'envoi du lien vers le jeu au début de la semaine du voyage scolaire (13 avril 2020), chaque élève a reçu la consigne suivante :

> Suis chapitre après chapitre l'escape game « Italie à la maison » (fichier joint au cahier de texte ECLAT), sois très curieuse/curieux, prends note de **tout** ce que tu observes pendant cette exploration et… communique-moi le code pour sauver le futur et **gagner un bonus** ! Bien entendu :
> a) Seulement la **première personne** qui me communiquera le code aura la possibilité d'accéder au bonus !
> b) Pour valider le bonus, il faudra que la personne réponde correctement à **deux sur trois questions sur le contenu de l'escape game** ! (d'où l'intérêt de prendre note de **tout** ce que tu observes)
> c) Si la première personne ne répond pas correctement aux questions, **je passerai à la suivante (et ainsi de suite)**. Donc : ne lâche pas prise !

La numérotation des Missions est un moyen d'orienter la découverte et de guider l'élève. Néanmoins, toutes les Missions sont accessibles dès le début du jeu. L'ordre de consultation peut être choisi par l'élève ainsi que par sa curiosité et ses envies, et ce, malgré la suggestion initiale de la consigne.

Le relâchement de la durée déterminée d'un escape game est ainsi compensée par une invitation à la rapidité pour aboutir à la possibilité d'obtention d'une récompense (un bonus).

Le lâcher prise des élèves moins motivés ou ayant une faible estime de soi est tempéré – non résolu – par la condition de l'attention aux contenus du jeu. Certes, la compétition n'est pas toujours un levier de motivation individuelle. Néanmoins, la passation du jeu à distance et en autonomie – ou par l'entraide éventuelle via les réseaux sociaux – peut représenter tout de même un moment d'apprentissage plus informel et moins frustrant.

La consigne b) est également une manière d'attirer l'attention des élèves non seulement sur la composante ludique mais aussi sur les composantes linguistique et culturelle du jeu. La ludification n'est pas donc une fin en soi mais un moyen pour apprendre/enseigner autrement.

Suivant la suggestion pertinente de sa collègue, Nathalie BABOLENE, l'auteur a préparé trois versions du jeu :

1. version intégrale ;
2. version en deux chapitres (quatre Missions par chapitre) ;
3. version en quatre chapitres (deux Missions par chapitre).

Les avantages de la répartition en plusieurs chapitres concernent :

- la découverte graduelle des contenus du jeu et la facilitation de leur assimilation,
- la réduction du sentiment de stress provoqué par la rapidité et la compétition,
- le suivi uniforme des élèves.

Les désavantages de la répartition en plusieurs chapitres concernent :

- la réduction de l'autonomie et de la curiosité de l'élève,
- la réduction d'un approche individualisée.

Les enseignants ont été sollicités en cas d'impasses et ont donné des indices pour dépasser les obstacles rencontrés en tant que facilitateurs.
En aucun cas les élèves ont obtenu des réponses précises de la part des enseignants.

Liens vers la ressource

- Version intégrale
- Version en deux chapitres : chapitre 1 – chapitre 2
- Version en quatre chapitres : chapitre 1 – chapitre 2 – chapitre 3 – chapitre 4

Références consultées

Références bibliographiques

Lebret, E. & Quesne, C. (2019). *L'escape game. Une pratique pédagogique innovante*. Futuroscope : Canopé Éditions.

Références sitographiques

DANE Académie de Besançon – Escape game : https://dane.ac-besancon.fr/escape-game/ (dernière consultation : 22 juin 2020).

Crédits iconographiques

La quasi-totalité des documents iconographiques disponibles dans le jeu sont des documents libres de droit et gratuits tirés :

- du moteur de recherche Pixabay,
- de l'encyclopédie gratuite en ligne Wikipédia,
- du site Giphy ainsi que
- du réseau social Pinterest, notamment des profils d'utilisateurs ayant autorisé le téléchargement des images publiées.

Mission 1 – Rome – Forum

- Reconstruction du forum en fond d'écran : https://www.romanoimpero.com/ (date et illustrateur non renseignés).

Mission 2 – Rome – Colysée

- Reconstruction d'une bataille entre gladiateurs : https://www.il-colosseo.it/ (date et illustrateur non renseignés).

Mission 3 – Rome – Musées du Capitole

- Cour de *Palazzo dei Conservatori* : capture d'écran à partir de http://tourvirtuale.museicapitolini.org/
- Portrait d'Auguste dans la *Sala degli Imperatori – Palazzo Nuovo* : capture d'écran à partir de http://tourvirtuale.museicapitolini.org/
- Statue de *Venere capitolina* depuis le modèle de Praxitèle dans le Cabinet de Vénus – *Palazzo Nuovo* : capture d'écran à partir de http://tourvirtuale.museicapitolini.org/
- Portrait de Homère dans la *Sala dei Filosofi – Palazzo Nuovo* : capture d'écran à partir de http://tourvirtuale.museicapitolini.org/
- Portrait de Cicéron dans la *Sala dei Filosofi – Palazzo Nuovo* : capture d'écran à partir de http://tourvirtuale.museicapitolini.org/

Mission 5 – Herculanum

- Reconstruction de l'explosion du Vésuve en 79 (fond d'écran) : https://www.anteprima24.it/ (date et illustrateur non renseignés).
- Documentaire sur les thermes de Herculanum conçu par le Museo Archeologico Virtuale et intitulé *Herculaneum. Le terme centrali. – Museo Archeologico Virtuale* : https://www.youtube.com/watch?v=iyu2Q2Pa5tA
- Reconstruction du bateau remontant à l'époque romaine : capture d'écran dans le documentaire intitulé *Ricostruzione 3D della barca ritrovata ad Ercolano* conçu par le *Museo Archeologico Virtuale* : https://www.youtube.com/watch?v=6iNY354MGN0&t=4s

Mission 6 – Naples

- Photo de Clarisse : https://www.parmadaily.it/ (date et illustrateur non renseignés).

Dernière date de consultation des ressources en ligne : 22 juin 2020.

Crédits musicaux

Les artistes, titres et licences sont présentés par ordre chronologique de parution dans le jeu.

Artiste.s	***Titre***	***Licence***
John Williams Boston Pops Orchestra	The Raider's March (From "Raiders of the Lost Ark")	SME
Synaulia	Etruria	The Orchard Music
Zero-Project	Moon Waltz	CC BY 4.0
Bonnie Grace	The Night Attack	Epidemic Sound
Hans Zimmer The City of Prague Philarmonic Orchestra	Gladiator – Suite	Silva Screen Records
Roberto Ascoli	Effetti sonori – Duello	CC BY
Jack Wall Jimmy Hinson	Samara	Electronic Arts Music
Arianna feat. Pitbull	Sexy People (The Italian Version)	RCA Records Label
Ludovico Einaudi	Stella del mattino	Ponderosa Music & Art
Aurelio Fierro	A pizza	DV More
Renato Carosone	Tu vuò fà l'americano	CGD/EastWest Italy
Pitbull	Bon, Bon	Mr. 305 Records
Arco Baleno Ensemble	Aquarium	Etcetera
Padre Matteo Ferraldeschi O.F.M.	Stella Cæli	ND
Schola Gregoriana Mediolanensis	Regina Cæli	ND
Schola Gregoriana Mediolanensis	Kyrie – Missa De Angelis	ND
Dag Anderson	Caravanning	Epidemic Sound

L'auteur déclare avoir fait son possible pour recenser les sources des documents iconographiques et musicaux exploités dans le jeu.
Dans le cas d'omissions ou d'erreurs d'attribution, l'auteur s'engage à apporter les modifications nécessaires qui lui seront signalées.