Modalités d'organisation d'une séance ou d'une séquence pédagogique

Afin de mutualiser vos travaux et de les mettre en ligne après validation, veuillez remplir la fiche ci-dessous

TITRE ET PRESENTATION DE L'ACTION

Création d'un *escape game* sur la Révolution française

CADRE DE L'ACTIVITE

Niveau concerné : 1^{ère} STMG

Nombre de séances et durée : Novembre 2023 à mai 2024

Production attendue : création d'un *escape game* sur la Révolution française

EQUIPE

Encadrement : c'est une collaboration entre les professeurs d'économie-gestion, Elodie Malatesta et Lenny Devaux, la professeure d'histoire-géographie, Claudia Pocholle, la professeure de lettres classiques, Julie Hugues et le professeur documentaliste, Jean-Christophe Boj

Partenaires extérieurs éventuels : Compagnie Art & Cendres (compagnie de théâtre)

MODALITES PRATIQUES

Lieux : CDI

Nombre d'élèves : 31 élèves

Modalités de travail : 8 groupes de travail (4 élèves) avec un référent par groupe.

Matériel nécessaire : tablettes, ordinateurs, papier, carton, peinture.

Outils distribués : fiche pour que les élèves expliquent leurs énigmes.

DESCRIPTIF

Socle	
CRCN	<p>Domaine 1 : Informations et données Compétence 1.1 Mener une recherche et une veille d'information</p> <p>Domaine 2 : Communication et collaboration Compétence 2.1 Interagir Compétence 2.3 Collaborer</p> <p>Domaine 3 : Création de contenus Compétence 3.1 Développer des documents textuels Compétence 3.2 Développer des documents multimédia Compétence 3.3 Adapter les documents à leur finalité</p>
PIX	<p>2. Communication et collaboration 2.3. Collaborer : Les élèves de première ont collaboré en groupe pour réaliser le projet en utilisant la messagerie électronique de l'E.N.T. ATRIUM.</p>
Parcours concernés	<ul style="list-style-type: none"> - Le Parcours Citoyen : Par le biais de l'éducation aux médias et à l'information, les élèves deviennent des créateurs en utilisant leurs compétences info-documentaires. - Le parcours d'éducation artistique et culturelle (EAC), structuré autour de ses trois piliers, inclut la rencontre avec les comédiens de la compagnie Art et Cendres, la pratique de techniques d'expression artistique adaptées à l'Escape Game, ainsi que l'appropriation de certains textes de l'époque de la Révolution Française, tels que ceux d'Olympe de Gouges.

Mots-clés	Escape Game, Révolution française, pédagogie, intelligence collective, compétences transversales, histoire-géographie, économie-gestion, français, TRAAM Documentation.
-----------	---

OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE

Disciplinaires	<ul style="list-style-type: none"> - Histoire-géographie : Comprendre les événements clés de la Révolution française, leurs causes et conséquences, à travers une approche immersive et interactive. - Économie-gestion : Comprendre le fonctionnement de la procédure législative française, ainsi que l'étude du Parlement français, dont fait partie l'Assemblée Nationale - Français : Développer les compétences en lecture, en écriture et en expression orale à travers la narration d'histoires et la résolution d'énigmes. Travailler sur l'objet d'étude de l'argumentation à travers le parcours d'Olympe de Gouges.
Documentaires	<ul style="list-style-type: none"> - Recherche documentaire : Identifier, sélectionner et analyser des sources historiques fiables pour concevoir des énigmes pertinentes et basées sur des faits. - Trie de l'Information : Hiérarchiser et synthétiser l'information. - Création de supports multimédias : Les élèves peuvent être encouragés à créer des supports multimédias pour accompagner l'Escape Game, tels que des vidéos, des diaporamas ou des enregistrements audio, pour enrichir l'expérience des joueurs.
Transversaux	<ul style="list-style-type: none"> - Communication : Échanger des idées, présenter des informations et coopérer efficacement avec les membres du groupe. - Pensée critique : Ils doivent faire preuve de pensée critique lors de la conception du jeu, en élaborant des énigmes qui nécessitent une réflexion approfondie et une analyse des informations historiques. - Créativité : Les élèves doivent faire preuve de créativité pour imaginer des énigmes originales et des scénarios captivants qui captent l'attention des joueurs et les plongent dans l'univers de la Révolution française.

PREREQUIS

<ul style="list-style-type: none"> - Maîtrise du logiciel de recherche documentaire ESIDOC - Une compréhension générale des événements, des personnages clés et des principaux aspects de la Révolution française

EVALUATION

Objectifs atteints ou partiellement atteints et éventuellement, précisez les modalités

<p>L'évaluation a été réalisée en tenant compte de plusieurs aspects. Tout d'abord, chaque groupe avait une fiche de suivi qui permettait de documenter leur progression tout au long du projet. Cette fiche comprenait des détails sur les tâches accomplies, les défis rencontrés et les solutions trouvées, ainsi que les contributions individuelles de chaque membre du groupe.</p> <p>En plus de cela, l'implication personnelle des élèves pendant les séances dédiées a été prise en compte. Cela inclut leur participation active aux activités de recherche, de brainstorming, de création et de test des énigmes, ainsi que leur capacité à collaborer efficacement avec les autres membres du groupe. Les enseignants ont observé leur engagement, leur créativité, leur capacité à résoudre les problèmes et leur contribution à l'ensemble du projet.</p>

En combinant ces deux aspects, les enseignants ont pu évaluer de manière holistique le travail de chaque groupe et de chaque élève, en tenant compte à la fois de leur performance individuelle et de leur contribution au travail d'équipe. Cela a permis d'obtenir une évaluation complète et équilibrée de l'ensemble du projet.

DESCRIPTION DE L'ACTIVITE PEDAGOGIQUE

Séance 1 & 2 : Les élèves ont entrepris des recherches documentaires en se basant sur les éléments abordés lors du cours d'histoire sur la Révolution française. Après un rappel sur l'utilisation d'*ESIDOC* et des moteurs de recherche, ils ont cherché, vérifié et trié les informations qu'ils ont jugées pertinentes pour la création d'énigmes, telles que les personnages historiques ou les lieux emblématiques.

Séance 3 et 4 : Un travail de remue-méninges a été réalisé, d'abord avec toute la classe puis en groupes de 4 à 5 élèves, afin de mettre en place le fil rouge de l'*escape game* (comment les joueurs seront piégés, comment le jeu démarrera, etc.) et pour commencer à élaborer les énigmes.

Séance 5 : Une collaboration avec Mme Hugues, enseignante de français, et un comédien de la compagnie Art et Cendres a été entreprise pour travailler les compétences à l'oral, donner des conseils et développer les compétences orales en vue de la réalisation de la vidéo qui servira de fil rouge au jeu, ainsi que pour les élèves qui incarneront des personnages dans les énigmes.

Séance 6 et 7 : Finalisation et validation des énigmes par les enseignantes, Mme Pocholle et Mme Malatesta. Les élèves ont achevé les énigmes, et pour chacune d'elles, une fiche récapitulant les actions à entreprendre et les aides fournies a été élaborée.

Séance 8 : Finalisation du fil rouge du jeu avec la création de la vidéo alimentée par les images du voyage organisé à Paris.

Séance 9 : Test des énigmes par une autre classe de première. Certains élèves créateurs du jeu ont pris des notes pendant ce test pour améliorer les énigmes.

Séance 10 : Accueil de 4 classes des collèges du réseau pour la version finale de l'*escape game*.

OBSERVATIONS

1. Difficultés rencontrées :

- **Gestion du temps :** Un défi majeur a été la gestion du temps, en particulier avec un calendrier chargé dû aux examens oraux et aux autres activités scolaires. Cela a parfois limité le temps disponible pour les séances de travail sur le projet.
- **Création d'énigmes :** Concevoir des énigmes originales et stimulantes tout en s'assurant qu'elles étaient à la fois pertinentes sur le plan historique et adaptées au niveau des élèves a posé des défis. Certains groupes ont eu du mal à trouver le bon équilibre entre la difficulté et l'accessibilité des énigmes.
- **Collaboration interdisciplinaire :** Coordonner le travail entre les différentes disciplines impliquées (histoire, français, arts, etc.) a nécessité une communication étroite et une compréhension mutuelle des objectifs pédagogiques de chacune. Des ajustements ont parfois été nécessaires pour assurer une intégration harmonieuse des différentes composantes du projet.

2. Effets constatés :

- **Engagement des élèves :** Malgré les défis, le projet a suscité un fort engagement de la part des élèves. L'aspect ludique de l'Escape Game a stimulé leur intérêt pour l'apprentissage de l'histoire de la Révolution française et les a motivés à s'investir pleinement dans la conception et la réalisation du jeu.
- **Développement de compétences transversales :** Les élèves ont eu l'occasion de développer un large éventail de compétences transversales, telles que la collaboration, la résolution de problèmes, la créativité et la communication. Travailler sur un projet interdisciplinaire de cette envergure leur a permis de renforcer ces compétences essentielles pour leur parcours scolaire et au-delà.
- **Apprentissage immersif :** L'utilisation de l'Escape Game comme outil pédagogique a offert aux élèves une expérience d'apprentissage immersive et multisensorielle. En se plongeant dans des énigmes basées sur des événements historiques, ils ont pu vivre une véritable exploration interactive de la Révolution française, ce qui a enrichi leur compréhension et leur appréciation de cette période de l'histoire.
- **Renforcement des liens communautaires :** L'accueil de classes d'autres collèges du réseau pour la version finale de l'Escape Game a favorisé le renforcement des liens communautaires au sein de l'école et au-delà. Cet échange inter-établissements a créé une atmosphère collaborative et enrichissante, favorisant le partage d'idées et d'expériences entre les élèves et les enseignants de différentes écoles.

En somme, malgré les défis rencontrés, le projet TRAAM a eu des effets positifs significatifs sur les élèves, en les engageant dans un apprentissage dynamique et en leur permettant de développer des compétences essentielles de manière authentique et enrichissante.

Si fiches ou supports partagés : *noms et descriptifs*