



TraAM LV - Projet DALI « El itinerario de Picasso en la Costa Azul » Escape Game



Les **Travaux Académiques Mutualisés** (TraAM) –copilotés par la **Direction du Numérique pour l'Éducation** (DNE)– ont pour but de favoriser les échanges entre académies autour des thèmes du numérique éducatif. Dans ce cadre, le projet inter-langues présenté par l'Académie de Nice, sous l'impulsion de William Touboul (I.A.N. LV et pour l'anglais) et sous la direction de Brigitte Carrère IA-IPR d'anglais, a été retenu pour l'année 2019-2020. L'idée maîtresse du projet D.A.L.I. (pour **Défi Académique Langues Inter-établissement**) est de rendre les élèves acteurs dans l'acquisition des savoirs, puis passeurs de culture envers leurs camarades, et ce au moyen d'activités ludiques (dont les neurosciences ont démontré les vertus) telles que la création et/ou la réception de contenus réalisés avec des plates-formes éducatives. Le projet a mis en outre l'accent sur la réalisation et/ou la réception de créations en réalité virtuelle ou augmentée scénarisées sous forme d'Escape Games...

En amont du travail de recherches puis de production qui a été demandé aux élèves, les enseignants participant au dispositif (13 en tout) ont produit un canevas en co-construction, mettant l'accent sur l'interculturalité (Allemand, Anglais, Espagnol et Italien). Le projet est en effet fortement ancré d'un point de vue géographique et culturel en mettant en lumière des personnages de culture étrangère qui ont marqué le territoire de la Côte d'Azur.

Le temps de l'élaboration des Escapes Games aurait dû être suivi d'une série de défis entre établissements et en inter-langues. Le contexte du Covid-19 en a décidé autrement...

Un bilan plus complet sera dressé très prochainement par W. Touboul, à l'occasion d'une publication qui rendra compte plus en détail de l'ensemble des travaux réalisés dans chacune des langues participant au dispositif.

Cet article présente le travail réalisé en espagnol par une partie du Groupe Numérique Disciplinaire (GND – Niza) composé de Gema García Padilla (Collège H. Matisse de Nice), Marie-Hélène Kormos (Collège Seize Fontaines de St. Zacharie) et Jérôme Besse (Lycée Paul Augier de Nice et I.A.N. pour l'espagnol).

Le personnage emblématique de Picasso est très rapidement apparu comme une évidence, celui-ci ayant longuement séjourné en terre azurienne, et en de multiples endroits. La problématique retenue a été la suivante : « **Comment faire découvrir l'itinéraire de Picasso sur la Côte d'Azur en concevant un Escape Game avec la réalité virtuelle / réalité augmentée?** ».

Le travail s'est articulé sur une approche autour de la vie de Picasso et de ses créations artistiques. La découverte son œuvre a été ancrée dans la région (Alpes Maritimes et Var), rendant les réalisations du peintre plus concrètes et familières. Dans le contexte du Covid-19, la réalité virtuelle / augmentée aura été un plus lors de la phase de jeu pour les élèves défiés à distance, à défaut de compléter le jeu par des visites de musées...



Les étapes ont été les suivantes :

- Mise en place d'un E.G. « Al-Andalus » (conçu par Anthony Straub, de l'Académie de Lille, formateur et fondateur de HispaFormation) pour permettre aux élèves de se familiariser avec la pédagogie du jeu. Cette phase a été l'occasion d'observer, d'analyser et de réfléchir sur les consignes.
- Début de la séquence sur « El itinerario Picasso en la Costa Azul » avec les différents éléments conçus par les enseignants (voir [Proyecto Itinerario Picasso en la Costa Azul](#)).



• **Phase 1 : Présentation de la séquence et du travail à réaliser :**

- Diffusion d'un teaser « misión de Picasso », en s'assurant de la correcte compréhension de la mission (réalisé avec SpeakPic)
- constitution de groupes de 6 élèves
- distribution du QR code permettant d'accéder à un Learning Apps (9 questions) pour travailler sur la biographie, les étapes artistiques, et quelques œuvres.
- Avec les informations obtenues, les différents groupes complètent des mots croisés, ce qui leur permet d'obtenir une enveloppe.
- Chaque enveloppe a une couleur différente et correspond à un lieu de la Côte d'Azur (Vallauris, Mougins, Antibes et Cannes) et est associée à l'œuvre sur laquelle le groupe devra travailler (*Guerre et Paix*, *Le Minotaure*, *La joie de vivre* et *Les pigeons*).

À l'intérieur des enveloppes : les consignes, des QR codes, des citations du peintre, les applications requises (EnigmApp, CoSpaces, MergeCube, Educima, Objet Viewer, Pictotraductor), des stylos à encre invisible (avec une lampe UV) et une roue de César (avec l'alphabet espagnol incluant la Ñ !) qui leur permettront de s'informer, de s'appropriier et de concevoir les consignes pour défier leurs camarades.



• **Phase 2 : Les élèves deviennent acteurs :**

Ce travail n'a pu être mené complètement à son terme qu'avec les élèves de Gema García Padilla du collège Henri Matisse de Nice, dont voici le bilan :

- Les élèves se sont appropriés très rapidement toutes les applications que nous avons proposées dans les enveloppes (SpeakPic, EnigmApp, CoSpaces, Educima, Objet Viewer, Pictotraductor). Ils ont pu travailler avec le numérique sans oublier les livres (sur Picasso en version français/espagnol), les dictionnaires...



Le travail s'est déroulé dans une bonne ambiance en îlots (5 îlots de 6 élèves). Les élèves ont travaillé de manière autonome et manié avec aisance le numérique (surtout CoSpaces: avec le merge cube (en codant) ou dans l'espace AR/VR.



- Les compétences langagières et culturelles mises en place ont permis un travail collaboratif sur les temps du passé (dans les documents des enseignants (teaser SpeakPic, biographie LearningApps, mots croisés Educima) qui leur étaient nécessaires pour franchir les étapes et recevoir l'enveloppe avec les consignes. L'acquisition du vocabulaire artistique s'est faite en situation, au moment de travailler sur les œuvres.












- Concernant les compétences culturelles, le travail a été axé autour de la biographie de Picasso, ses étapes artistiques, le cubisme, la gravure, les affiches et la découverte de la région (villes concernées et musées).
- Quant aux compétences numériques (CRCN) travaillées par les élèves et la progressivité : sur les 16 compétences numériques attendues dans 5 domaines d'activité et les 8 niveaux de maîtrise de ces compétences (article D. 121-1 du code de l'éducation) les élèves ont travaillé:
 - le domaine 1 qui concerne le traitement des informations et les données (compétences 1.1 Mener une recherche, 1.2 Gérer des données et 1.3 Traiter des données) ;
 - le domaine 2 concernant la communication et la collaboration (compétences 2.1 Interagir, 2.2 Partager et publier, 2.3 Collaborer, 2.4 S'insérer dans le monde numérique) ;
 - le domaine 3 avec la création des contenus (compétences 3.1 Développer des documents textuels, 3.2 Développer des documents multimédia, 3.4 Programmer) ;
 - et dans le domaine 5 sur l'environnement numérique (compétences 5.1 résoudre des problèmes techniques et 5.2 évoluer dans un environnement numérique).

Concernant les différents niveaux de maîtrise des compétences numériques, dans chaque îlot les élèves vont du niveau 1 (avec des action élémentaires et procédures simples) au niveau 5 avancé (3 élèves).

Cependant des difficultés liées à l'utilisation du numérique, des problèmes de connexion au wifi, ou l'obtention de la licence CoSpace (gratuité pendant 30 jours et ensuite achat sur les crédits TICE) ont pu constituer des freins pour mener à bien ce projet...

Les outils numériques utilisés :

- *Genially* a été utilisé pour présenter le projet aux élèves, puis pour qu'ils conçoivent la présentation de l'Escape Game à leur tour ;
- *EnigmApp* a permis de réaliser des énigmes simples sur la biographie de Picasso ;
- *Pictotraductor* a été utilisé afin de permettre une interaction simple pour associer images et concepts ;
- *Educima* (Crucigramas) a permis la création des mots-croisés ;
- *CoSpaces Edu* et *Object Viewer* ont permis la conception des énigmes mettant en œuvre le *MergeCube* ;
- *LearningApps* a été utilisé pour la conception d'exercices sur la vie et l'œuvre de Picasso ;
- *Speakpic* a permis de réaliser les vidéos permettant l'animation de la photo du peintre ;
- *Unitag QR* a permis de générer des QR Code.



• Phase 3 : Les élèves jouent :

Cette phase a été la plus impactée par la période de confinement. Les élèves des trois établissements participant au dispositif, à la suite de la création de leurs Escape Games respectifs, auraient dû s'inter-défier. Cela a été rendu impossible en raison de la crise sanitaire. La solution retenue a donc été de réaliser un Genially permettant de relever le défi à distance. Les élèves ont joué individuellement, mais en s'entraîdant par petits groupes communiquant par téléphone ou via les réseaux sociaux. Pour les élèves ayant réalisé l'E.G. comme pour les élèves défiés, cette solution a atténué malgré tout la déception et la frustration engendrées par les circonstances. Tous ont souligné le plaisir de pouvoir relever le défi, et de venir à bout des énigmes, malgré les difficultés rencontrées, et notamment d'un point de vue technique (par exemple, le *Merge Cube* réalisé en papier grâce au modèle proposé est plus « instable » que le *Merge Cube* en matière plastique qui aurait dû être utilisé si l'Escape Game avait eu lieu *in situ*).

L'usage du numérique et l'approche ludique constituent d'indéniables plus-values quant à l'autonomie des élèves. Le travail collaboratif entre pairs et l'apprentissage par la ludification contribuent à la motivation, l'émulation saine...et tout simplement au plaisir d'apprendre ! Durant les phases de construction de l'E.G. certains groupes refusaient de prendre une récréation !! Cette manière d'acquérir des connaissances développent enfin l'entraide et l'empathie : au sein des îlots, les élèves les plus à l'aise proposent volontiers leur soutien à leurs camarades en difficulté. En résumé, la découverte de la vie de Picasso au travers de son œuvre ancrée en terre azurienne aura constitué une expérience unique et enrichissante !

Et maintenant, à vous de jouer ! [Escape Game Itinerario Picasso en la Costa Azul](#)

