

« ¡Viva la Frida ! », un jeu d'immersion numérique.

Le Groupe Numérique Disciplinaire (GND) en espagnol de l'académie de Nice propose une découverte de l'univers de la fameuse artiste mexicaine, sous la forme d'une expérience immersive et ludique.

Quelques précisions et conseils pour la mise en œuvre :



Pour jouer : [cliquez ici !](#)

Quelques précisions sur le projet et quelques conseils pour la mise en œuvre

En quoi consiste ce projet ?

Il s'agit d'un "jeu d'immersion numérique". Le terme d'*escape game* nous a paru ne plus correspondre à ce projet, l'idée n'étant pas forcément de réaliser les activités proposées avec une contrainte de temps ni de "s'échapper", mais bien au contraire de **se plonger le plus possible dans l'univers de Frida Kahlo**.

Grâce à une **expérience ludique et immersive**, les élèves sont amenés à **découvrir la vie, l'œuvre et le monde qui entourait l'artiste**, en réalisant une grande variété d'activités, dont la majorité des supports ont été créés par le GND espagnol ou par des élèves de l'académie de Nice.

Qui est impliqué dans la réalisation ce projet ?

Le projet a été mené par les professeurs du **Groupe Numérique Disciplinaire** (sous la direction de Mme Michèle-Ruth Wendling-Turrillo, IA-IPR) **et leurs élèves** respectifs.

Il intègre également la création "Frida Kahlo, Ma Réalité", un spectacle écrit et interprété par la comédienne **Bénédicte Allard** (mise en scène de Clément Althaus) qui verra bientôt le jour. Le jeu sera un moyen de familiariser les élèves à l'univers de Frida avant d'assister au spectacle.

À qui s'adresse ce projet ?

Le public plus particulièrement désigné sont les **élèves de Troisième et de Seconde**, mais certains aspects sont tout-à-fait accessibles à un public plus jeune, et inversement certains documents invitent à explorer en détails certains aspects de la vie et de l'œuvre de l'artiste, et peuvent donc s'adresser à des **élèves du cycle terminal**.

Pourquoi un tel projet ?

Les sciences cognitives ont démontré les **vertus de l'apprentissage par le jeu**, et notamment la mémorisation plus importante des informations abordées, et ainsi plus durablement assimilées.

Quelles sont les compétences visées ?

Les **activités langagières** proposées correspondent à l'ensemble des compétences travaillées dès le cycle 4, à savoir "Écouter et comprendre", "Lire et comprendre", "Parler en continu", "Écrire", "Réagir et dialoguer" et "Découvrir les aspects culturels d'une langue vivante étrangère". **L'accent est mis sur l'utilisation des temps du passé.**

Les activités proposent d'aborder les **aspects culturels** suivants :

- pour le cycle 4 : "Art et société : engagement de l'artiste, art et représentations du réel, art reflet de la société", "L'imaginaire, le rêve, le fantastique, le merveilleux", "Rencontres avec d'autres cultures", "Mode de vie, tradition, histoire et institution", "La diversité au sein d'une même aire linguistique" ;
- pour le programme de Seconde : l'axe 4 ("Représentation de soi et rapport à autrui"), l'axe 6 ("La création et le rapport aux arts"), l'axe 8 ("Le passé dans le présent") ;
- pour le cycle terminale : l'axe 1 ("Identités et échanges"), l'axe 2 ("Espace privé et espaces publics"), l'axe 3 ("Art et pouvoir"), l'axe 5 ("Fictions et réalités"), l'axe 7 ("Diversité et inclusion"), l'axe 8 ("Territoire et mémoire").

La construction du projet a été imaginée de manière **spiralaire** : un aspect de la vie, de l'œuvre ou du monde qui entourait l'artiste peut être abordé plusieurs fois, sous des formes ou des angles différents. Ainsi, la légende maya de la création du monde est évoquée à l'occasion de la présentation des mythes fondateurs du Mexique, puis dans la partie consacrée à la gastronomie.

L'exploitation de ce jeu peut être envisagée en interdisciplinarité : des passerelles sont possibles avec d'autres matières telles que les arts plastiques ou l'éducation musicale, par exemple.

Quelles sont les plus-values du ludique et du numérique dans ce projet ?

L'apprentissage et l'appropriation du savoir par le jeu le rend plus attractif (les élèves n'ont "pas l'impression de travailler"), plus efficace et durable.

L'utilisation du numérique amène les élèves à développer les **compétences du CRCN**, et notamment deux des cinq premiers niveaux évaluable pour l'instant : "communication et information" et "création de contenu".

Les activités ludiques proposées sont les suivantes : quiz, exercices à trous, mots croisés, mots mêlés, jeux d'association, exercices de compréhension de supports vidéo ou audio, reconstitution de puzzles, élaboration de listes de vocabulaire interactives, etc.

D'autres activités sont **kinesthésiques**, comme la réalisation de recettes, la confection de "papel picado", de coiffures "à la manière de Frida", ou autres.

Les outils numériques utilisés sont les suivants :

- présentation et scénarisation du jeu : Genially ;
 - didactisation des documents et réalisation des activités ou énigmes : Genially, LearningApps, Quizinière ;
 - création de puzzles à partir de documents iconographiques : juegos.net ou jigsawplanet.com ;
 - création de QR codes : micetf.fr ;
 - listes de vocabulaire : Quizlet ;
 - réalisation d'une vidéo pour "faire parler" un autoportrait de Frida : Speakpic
 - intégration d'une roue de César numérique : scape.enepe.fr.
- (Le site scape.enepe.fr a été une source d'inspiration et leurs ressources ont été précieuses.)
- la création de contenus en réalité augmentée : CoSpaces
 - le création du quiz final "¡Frida Kahoot!" : Kahoot!

Comment jouer ?

Le but du jeu : se plonger dans l'univers de Frida Kahlo pour se familiariser avec sa vie, son œuvre et le Mexique de son époque, afin de résoudre 7 énigmes puis une énigme ultime permettant de trouver la clé de la Casa Azul, et ainsi visiter virtuellement le musée.

Ce "jeu d'immersion numérique" peut s'envisager de plusieurs manières. Chacune des catégories peut faire l'objet d'une ou plusieurs séances, avec des approfondissements possibles par la suite sur certains aspects de la vie et de

l'œuvre de Frida (certains documents ne sont pas fondamentaux pour “débloquer” les énigmes. **L'ensemble des catégories doivent cependant avoir été abordées pour pouvoir résoudre l'énigme finale.**

Une partie des documents peuvent être imprimés pour éviter une expérience 100% numérique...

Le principe du jeu est expliqué sur la page principale (en cliquant sur “¿Cómo jugar?”).

Il est recommandé de constituer plusieurs petits groupes, sous la responsabilité d'un “maître du jeu” (le professeur), qui se sera familiarisé avec le jeu auparavant et pourra donc aider à “débloquer” certaines situations si les élèves rencontrent des difficultés.

Il est envisageable de procéder ainsi :

– Pour **l'ensemble de la classe** : **présenter l'introduction, le principe du jeu, la vidéo de Frida et la première énigme consistant à situer la Casa Azul** ;

– Puis, **constituer 6 groupes** afin de **faire travailler chacun des groupes sur des catégories différentes** et ainsi **trouver le ou les mots-clés de la catégorie** (pour ce travail, une partie des documents peuvent être imprimés, des dictionnaires et des livres sur l'œuvre de Frida peuvent être mis à disposition) ;

– A nouveau **de manière collective, donner les réponses de chaque énigme** (les mots-clés) ;

– Enfin, **chaque groupe et en temps limité** (15 minutes ?) tente de **débloquer l'énigme finale. Le premier groupe qui trouve la solution remporte le jeu** (On peut là aussi imaginer des petites récompenses comme des objets à l'effigie de Frida).

– **Dernier défi possible** (permettant de revenir sur l'essentiel des informations du jeu) : le **¡Frida Kahoot!** qui peut se jouer en mode “équipe”.

Au préalable, les élèves doivent idéalement être familiarisés avec **le principe des escape games**.

Les **applications** et le **matériel** suivants sont **nécessaires** :

– **CoSpaces** (gratuit, idéalement installée sur une tablette) ;

– un **compte Quizinière** (gratuit et RGPD) permettant le partage de certaines activités.

Pour une meilleure expérience immersive, le matériel suivant est recommandé :

– un **Merge Cube** ou un **exemplaire en papier** confectionné au moyen du patron (voir “¿Cómo jugar?”)

– un **casque 3D** (dans lequel intégrer un téléphone portable – coût : +- 40 €) ou un **casque fabriqué** selon le modèle indiqué (voir “¿Cómo jugar”).

Il est possible d'avoir accès aux contenus de la réalité augmentée sans cela, mais l'expérience est moins spectaculaire...

A l'issue du jeu, un travail individuel pourra être demandé, comme une expression orale ou écrite du style “¿Qué obra de Frida Kahlo prefieres? Presenta y describe la obra. Justifica tu respuesta”.

Certains aspects du jeu seront amenés à évoluer ou à être améliorés en fonction des retours...