

<b>Italien</b>  A2 / A2+ Collège-lycée	<b>Dossier pédagogique</b> <b>Escape Game « Leonardo Da Vinci »</b>
<b>Liste des compétences - collège et lycée</b>	

## Introduction

L'escape game fait appel aux 5 activités langagières à des niveaux variables. Les activités de réception seront travaillées lors du jeu, tout comme celle de médiation lors du partage des informations entre les groupes pour résoudre l'énigme. Les activités de production seront exploitées également lors de la mise en commun, ou bien lors des activités qu'il est possible de réaliser en classe à la suite de l'escape game.

Le principe de la différenciation pédagogique permet de développer des compétences partant du niveau A2 du CECRL vers le niveau B1, en fonction des missions et des attendus de l'enseignant.

Il convient tout particulièrement à une classe de Troisième ou à une classe de Seconde LV2.

## Références aux parcours éducatifs et au socle commun

### ► LES PARCOURS EDUCATIFS

**Par l'étude des différentes facettes de Léonard de Vinci, l'escape Game s'intègre dans le [parcours d'éducation artistique et culturelle](#).**

De l'école au lycée, le parcours d'éducation artistique et culturelle a pour ambition de favoriser l'égal accès de tous les élèves à l'art à travers l'acquisition d'une culture artistique personnelle.

**Grâce au travail en groupe et à la mise en commun des informations faisant appel à la médiation, le [parcours citoyen est également développé](#).**

De l'école au lycée, le parcours citoyen vise à la construction, par l'élève, d'un jugement moral et civique, à l'acquisition d'un esprit critique et d'une culture de l'engagement.

## ► **SOCLE COMMUN DE CONNAISSANCES, DE COMPETENCES ET DE CULTURE**

Bulletin officiel n° 17 du 23 avril 2015

Par la variété des supports choisis et des activités proposées, mais également par la richesse du sujet choisi, l'escape game « Leonardo da Vinci » relie plusieurs domaines du socle commun et peut tout à fait être exploité en interdisciplinarité.

### **Objectifs de connaissances et de compétences pour la maîtrise du socle commun**

#### **Domaine 1 : les langages pour penser et communiquer**

- **Comprendre, s'exprimer en utilisant une langue étrangère et, le cas échéant, une langue régionale**

Pour chacune de ces langues, il comprend des messages oraux et écrits, s'exprime et communique à l'oral et à l'écrit de manière simple mais efficace. Il possède aussi des connaissances sur le contexte culturel propre à cette langue (modes de vie, organisations sociales, traditions, expressions artistiques...).

- **Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages mathématiques, scientifiques et informatiques**

L'élève utilise les principes du système de numération décimal et les langages formels (lettres, symboles...)

- **Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages des arts et du corps**

Sensibilisé aux démarches artistiques,

#### **Domaine 2 : les méthodes et outils pour apprendre**

- **Coopération et réalisation de projets**

L'élève travaille en équipe, partage des tâches, s'engage dans un dialogue constructif, accepte la contradiction tout en défendant son point de vue, fait preuve de diplomatie, négocie et recherche un consensus. Il apprend à gérer un projet, qu'il soit individuel ou collectif. Il en planifie les tâches, en fixe les étapes et évalue l'atteinte des objectifs. L'élève sait que la classe, l'école, l'établissement sont des lieux de collaboration, d'entraide et de mutualisation des savoirs. Il aide celui qui ne sait pas comme il apprend des autres. L'utilisation des outils numériques contribue à ces modalités d'organisation, d'échange et de collaboration.

- **Outils numériques pour échanger et communiquer**

L'élève sait mobiliser différents outils numériques pour créer des documents intégrant divers médias et les publier ou les transmettre, afin qu'ils soient consultables et utilisables par d'autres. Il sait réutiliser des productions collaboratives pour enrichir ses propres réalisations, dans le respect des règles du droit d'auteur. L'élève utilise les espaces collaboratifs et apprend à communiquer notamment par le biais des réseaux sociaux dans le respect de soi et des autres. Il comprend la différence entre sphères publique et privée. Il sait ce qu'est une identité numérique et est attentif aux traces qu'il laisse.

#### **Domaine 3 : la formation de la personne et du citoyen**

- **Responsabilité, sens de l'engagement et de l'initiative**

L'élève coopère et fait preuve de responsabilité vis-à-vis d'autrui. Il respecte les engagements pris envers lui-même et envers les autres, il comprend l'importance du respect des contrats dans la vie civile. L'élève sait prendre des initiatives, entreprendre et mettre en oeuvre des projets, après avoir évalué les conséquences de son action ; il prépare ainsi son orientation future et sa vie d'adulte.

A2 / A2+

Collège-lycée

Escape Game « Leonardo Da Vinci »

## **Domaine 4 : les systèmes naturels et les systèmes techniques**

### **• Démarches scientifiques**

L'élève sait mener une démarche d'investigation. Pour cela, il décrit et questionne ses observations ; il prélève, organise et traite l'information utile ; il formule des hypothèses, les teste et les éprouve.

## **Domaine 5 : les représentations du monde et l'activité humaine**

### **L'espace et le temps**

L'élève identifie ainsi les grandes questions et les principaux enjeux du développement humain

Pour mieux connaître le monde qui l'entoure comme pour se préparer à l'exercice futur de sa citoyenneté démocratique, l'élève pose des questions et cherche des réponses en mobilisant des connaissances sur :

- les principales périodes de l'histoire de l'humanité, situées dans leur chronologie, les grandes ruptures et les événements fondateurs, la notion de civilisation ;
- les grandes découvertes scientifiques et techniques et les évolutions qu'elles ont engendrées, tant dans les modes de vie que dans les représentations ;
- les expressions artistiques, les oeuvres, les sensibilités esthétiques et les pratiques culturelles de différentes sociétés.

# Références aux programmes pour le niveau collège

Programme du cycle 4  
[Bulletin spécial n°11 du 26 novembre 2015](#)

Niveau fin de cycle 4 - classe de 3e.

## ACTIVITES LANGAGIERES

### Écouter et comprendre

#### Connaissances et compétences associées

- Gérer une variété de supports oraux en vue de construire du sens, interpréter, problématiser.

#### Exemples de situations, d'activités et de ressources pour l'élève

- Repérer des indices extra-linguistiques, reconnaître, percevoir et identifier des mots, expressions, schémas prosodiques porteurs de sens.
- Diversifier les modes d'accès au sens : émettre des hypothèses à partir d'indices divers, identifier la situation d'énonciation.

#### Repères de progressivité

##### Niveau A2

- Identifier le sujet d'une conversation.
- Comprendre un message oral pour réaliser une tâche ou enrichir un point de vue.
- Comprendre les points essentiels d'un bref message oral, d'une conversation.

##### Niveau B1

- Comprendre un message oral en continu sur un point d'intérêt personnel.
- Suivre les points principaux d'une discussion d'une certaine longueur sur un sujet familier ou d'actualité.

### Lire

#### Connaissances et compétences associées

- Trouver des informations dans un texte abordant une thématique connue.
- Gérer une variété de supports écrits, en vue de construire du sens, interpréter, problématiser.
- Traiter les informations, les mettre en relation pour poser un questionnement.

#### Exemples de situations, d'activités et de ressources pour l'élève

- Mémoriser le lexique et des structures pour les reconnaître et les utiliser dans d'autres contextes : textes informatifs pour des besoins pratiques
- S'appropriier et choisir les méthodes et les outils, notamment numériques, les plus efficaces pour garder une trace de la démarche et se préparer à reformuler, à restituer.

#### Repères de progressivité

##### Niveau A2

- Comprendre des consignes écrites (pour réaliser une tâche).
- Savoir repérer des informations ciblées sur des documents informatifs.

A2 / A2+

Collège-lycée

Escape Game « Leonardo Da Vinci »

- Identifier l'information pertinente sur la plupart des écrits simples décrivant des faits.

### **Niveau B1**

- Comprendre un récit factuel, l'expression de sentiments et de souhaits

## **Réagir et dialoguer**

### **Connaissances et compétences associées**

- Synthétiser les informations essentielles d'un document pour quelqu'un qui n'en a pas eu connaissance.

### **Exemples de situations, d'activités et de ressources pour l'élève**

- Apprécier ses propres productions et celles des autres selon des critères élaborés en commun et compris de tous.

### **Repères de progressivité**

#### **Niveau A2**

- Demander et fournir des renseignements.
- Dialoguer, échanger sur des sujets connus

#### **Niveau B1**

- Echanger des informations.
- Synthétiser les informations essentielles d'un document.

## **Parler en continu**

### **Connaissances et compétences associées**

- Expliquer à d'autres un fait culturel.
- Formuler des hypothèses sur un contenu, un événement ou une expérience future.

### **Exemples de situations, d'activités et de ressources pour l'élève**

- Mettre en commun des ressources, gérer les échanges, étayer, co-construire pour aboutir à une production collective.

### **Repères de progressivité**

#### **Niveau A2**

- Faire une présentation ou une description.

#### **Niveau B1**

- Reformuler, présenter, décrire.
- Formuler des hypothèses.

## Écrire et réagir à l'écrit

### **Connaissances et compétences associées**

Prendre des notes/les mettre en forme et reformuler de manière ordonnée.

- Ecrire une histoire.
- Ecrire à la manière de...

### **Exemples de situations, d'activités et de ressources pour l'élève**

- Garder des traces des outils méthodologiques linguistiques travaillés en classe.

### **Repères de progressivité**

#### **Niveau A2**

- Ecrire un court récit, des biographies imaginaires et des poèmes courts et simples.
- Ecrire une courte description d'un événement, d'activités passées et d'expériences personnelles.
- Ecrire de brèves notes simples en rapport avec des besoins immédiats.

#### **Niveau B1**

- Reformuler.
- Prendre des notes / les mettre en forme.
- Ecrire une histoire.
- Ecrire des notes pour demander ou transmettre des informations d'intérêt immédiat et faire comprendre les points considérés comme importants.

## **Connaissances culturelles et linguistiques**

### **Langages**

- Langages artistiques : peinture, musique. Représentations de sculptures, tableaux, oeuvres architecturales, monuments.

### **Rencontres avec d'autres cultures**

- Repères historiques et géographiques. Patrimoine historique et architectural. Inclusion et exclusion.

### **Grammaire**

- Groupe verbal : expression du passé

### **Phonologie**

- Viser la fluidité, l'intelligibilité, la sécurité linguistique personnelle dans la production orale

## Références aux programmes pour le niveau lycée

Programme de Seconde générale et technologique  
[Bulletin officiel spécial n° 6 du 31 juillet 2020](#)

Les propositions d'activités supplémentaires (d'expression ou bien de travail sur la langue – vocabulaire et grammaire) proposées après l'escape game trouveront tout à fait leur place pour des élèves de Seconde (ou bien pour des classes de 3e bilangue)

### LA LANGUE

#### 1) Maîtrise du vocabulaire

En classe de seconde, le vocabulaire de l'élève s'enrichit. La variété des documents utilisés sert également l'enrichissement lexical en multipliant les contextes d'emploi possibles. La mise en place de séances d'entraînement doit permettre à l'élève de s'approprier et d'approfondir le lexique de la description, de l'explication, de la narration et de l'argumentation. Le contenu lexical d'une séquence de cours a vocation à être réinvesti activement dans les séquences suivantes.

#### 2) Correction grammaticale

À partir des documents abordés en cours, l'élève est conduit à découvrir les règles d'usage de la langue, à identifier les points de syntaxe ou de morphologie constitutifs du document, afin de se les approprier.

#### 4) Maîtrise de l'écriture

La maîtrise de l'orthographe, et de façon plus générale de l'écriture lorsqu'il s'agit de langues avec système d'écriture non alphabétique, consiste en la capacité à copier, orthographier et utiliser la ponctuation et la mise en page. Elle consolide la confiance en soi de l'élève pour tout ce qui relève de l'expression écrite. Il est donc important d'avoir recours à des entraînements réguliers, qui peuvent être brefs.

### LES ACTIVITES LANGAGIERES

#### Réception

La progression de l'élève passe par l'acquisition de stratégies de compréhension telles que la formulation d'hypothèses (en lien avec la situation de communication et/ou la typologie des documents), le repérage d'indices (linguistiques ou non), l'identification, l'inférence (confrontation d'indices), l'interprétation, etc.

#### Production

La progression de l'élève passe par le recours à des stratégies telles : la répétition ou paraphrase, l'adaptation du message, l'explicitation, l'illustration, la correction et l'autocorrection, etc. En s'appuyant sur les connaissances culturelles ou interculturelles qui lui sont propres, l'élève peut plus facilement adapter son discours à ses interlocuteurs.

#### Interaction

Pour être efficace, l'interaction doit se rapprocher le plus possible de situations authentiques et plausibles dans lesquelles l'échange d'informations est une nécessité. Le changement de registre de langues, la variation du nombre d'interlocuteurs, l'articulation de l'interaction écrite et orale (conférences en ligne), la nature et la qualité des informations échangées constituent quelques-unes des pistes pour installer et complexifier l'interaction dans les pratiques pédagogiques.

A2 / A2+

Collège-lycée

Escape Game « Leonardo Da Vinci »

## Médiation

À l'oral comme à l'écrit, l'élève médiateur :

- prend des notes, paraphrase ou synthétise un propos ou un dossier documentaire pour autrui, par exemple à l'intention de ses camarades en classe ;
- identifie les repères culturels inaccessibles à autrui et les lui rend compréhensibles ;
- anime un travail collectif, facilite la coopération, contribue à des échanges interculturels, etc.

## AXES CULTURELS

### **Missione 3 : Leonardo inventore, architetto e visionario**

#### 3) Le village, le quartier, la ville

Le village, le quartier et la ville portent l'inscription d'une culture donnée.

Le village, le quartier, la ville sont des espaces qui peuvent être émotionnellement chargés (poésie, peinture, chanson).

Le quartier, le village et la ville connaissent des réalités sociologiques différentes : ancrés dans un passé ancestral, ou cosmopolites et en constante mutation (villes Babel, villes-monde).

Comment les cadres de vie reflètent-ils les différentes cultures et les différentes géographies ?

La ville convoque tout un imaginaire, où se mêlent récits et légendes.

### **Missione 1: Leonardo pittore**

#### 6) La création et le rapport aux arts

Le rapport aux langues étrangères se consolide à travers les arts (tableaux, musique, architecture, danse, écritures – fiction, théâtre, poésie) dans chaque aire culturelle.

Quelle place accorder à l'art dans la vie de tous les jours, entre réception et pratique ?

Comment rendre vivant le rapport à l'art, même quand il s'agit d'oeuvres du passé ?

Comment rendre accessibles les productions artistiques, trouver en elles ce qui peut faire sens pour chacun ?

### **Missioni 2-3 : Leonardo ingegnere inventore, architetto e visionario**

#### 7) Sauver la planète, penser les futurs possibles

L'avenir de la planète est un défi partagé par les aires culturelles qui interrogent cette question avec des sensibilités différentes. La préoccupation écologique n'a pas la même ancienneté selon les pays ni la même résonance dans toutes les sociétés. Elle pose la question du rapport à la nature dans chacune des cultures. Parce que la question environnementale est tournée vers le futur, elle invite à imaginer, à travers l'urbanisme ou encore la littérature, des mondes possibles.

### **Escape Game « Leonardo Da Vinci »**

#### 8) Le passé dans le présent

La persistance du passé est au coeur-même de la perception du présent, et le poids de l'histoire, est omniprésent. Quelle est la place du passé et comment lui fait-on une place dans le présent ?