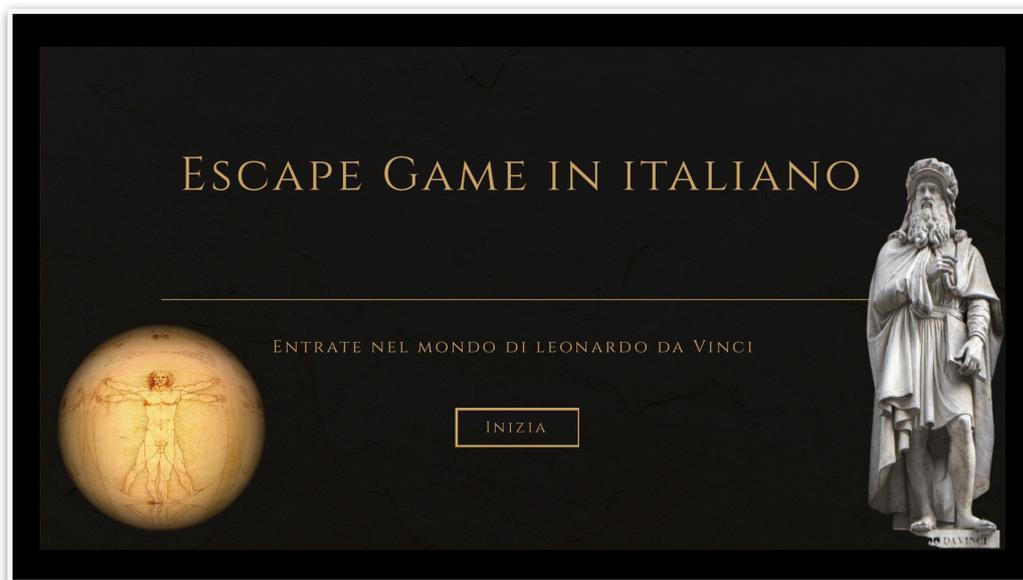


Présentation générale

**De quoi s'agit-il?**

Le Groupe Numérique Disciplinaire en italien de l'académie de Nice a eu le grand plaisir de concevoir un « escape game » centré sur la découverte des multiples facettes du génie de Léonard De Vinci, trop souvent cantonné à une vision stéréotypée et parfois prisonnière de la puissance des images qui se sont imposées à travers les siècles, occultant parfois pour nos élèves des pans entiers de son activité créatrice.

Nous présenterons ici les contours et les enjeux de ce projet. Cette fiche pédagogique accompagnera les enseignants dans la préparation et la mise en place du jeu dans leurs classes.

Le concept d'*escape game* est assez récent. Il s'agit d'un environnement ludique, d'une simulation (historique, scientifique, culturelle...) prenant la forme d'un jeu dont l'objectif est de sortir d'une situation d'enfermement ou de blocage en résolvant une ou plusieurs énigmes jusqu'à la libération finale, un jeu d'évasion pour ainsi dire. L'école et ses enseignants se sont emparés de ce type de jeux sérieux mis au service des apprentissages et de la motivation des élèves pour en faire de véritables instruments de leur pédagogie.

Quelle est la situation initiale d'enfermement?

Les élèves vont découvrir dès l'introduction du jeu la situation à résoudre. Alors qu'ils sont invités à entrer dans un musée de Milan, la *Pinacoteca Ambrosiana*, la porte se referme derrière eux et les prend au piège. La voix de Léonard De Vinci leur explique alors comment récupérer la clef et sortir : ils vont devoir résoudre une série d'énigmes qui leur permettront de découvrir les multiples facettes de l'intense activité intellectuelle du génie italien. Ils leur faudra faire appel à leurs connaissances et à leurs aptitudes à collaborer ou à rechercher pour parvenir à la résolution finale. Au travers des différentes tâches proposées, ils exploreront un portrait aux aspects parfois méconnus de Léonard De Vinci et feront de nouvelles acquisitions linguistiques, méthodologiques et culturelles.

Principes et fonctionnements retenus pour le jeu?

Les élèves, pour récupérer la clef du musée, vont devoir réaliser trois missions complémentaires dans un temps limité. Nous avons retenu le principe de la coopération plutôt que celui du concours : l'idée est de diviser le groupe classe en trois équipes qui vont se charger pour chacune d'une seule mission dont la résolution permettra de contribuer à une partie de la résolution finale.

Chaque mission permet de retrouver, à l'issue d'une série d'énigmes, deux lettres mystérieuses, dans un temps maximum de 25 minutes. Les équipes, ensuite réunies, devront recomposer, avec les 6 lettres glanées, le mot-mystère correspondant à un talent méconnu de Léonard. Une ultime mission leur sera alors proposée pour accéder à la sortie.

Temporalité du jeu

Ce jeu a été pensé pour être mené sur une séance de cours. Il faudra prévoir :

- la présentation du jeu : visionnage de l'introduction et découverte de la situation à résoudre / composition des équipes et répartition des rôles (temps indicatif : 15 minutes)
- la résolution par équipe des trois missions permettant de retrouver les lettres mystérieuses (temps indicatif : 25 minutes)
- la réalisation de la mission finale permettant de sortir du musée (temps indicatif : 15 minutes)

Matériels et outils pour les élèves

La salle de classe devra être équipée de trois ordinateurs / tablettes au moins (en plus de celui du professeur relié à un vidéo-projecteur) tous équipés d'une connexion internet et d'enceintes. Il serait utile de pouvoir bénéficier de trois lieux distincts ou au moins suffisamment séparés pour éviter les interférences sonores entre les groupes. Nous suggérons de tester préalablement le jeu dans l'établissement scolaire pour vérifier que rien n'entrave l'accès aux différentes activités (notamment les filtres et sécurités internes liés au visionnage des vidéos).

Chaque mission sera à visualiser et à réaliser directement sur l'ordinateur en se connectant au support par le biais d'un lien hypertexte (une présentation de type Genially). Les élèves disposeront directement sur le support informatique d'un outil de prise de notes utile pour la résolution des énigmes et d'un sablier leur indiquant le temps restant pour terminer l'épreuve. Une fiche de prise de notes est également disponible dans l'accompagnement pédagogique du jeu. Elle sera à la fois utile pour la résolution des énigmes mais pourra également servir de support exploitable en classe lors des cours qui éventuellement suivront. Libre à chacun d'insérer et d'articuler cet escape game dans sa progression pédagogique.

Répartition des tâches et prise de notes

Nous conseillons de composer des groupes de 8 élèves au maximum, sachant que chaque groupe sera ensuite divisé en deux équipes pour trouver les solutions des différentes énigmes menant à la découverte des lettres mystérieuses.

Dans chaque groupe, nous suggérons de rendre les élèves parties prenantes et acteurs du jeu en leur attribuant des rôles précis :

- un secrétaire pour la prise de notes sur la fiche distribuée
- un rapporteur pour la mise en commun avant la mission finale
- un spécialiste du vocabulaire qui pourra éventuellement disposer d'un dictionnaire ou traducteur
- un navigateur qui sera le seul à accéder au clavier et à la souris de l'ordinateur

A qui s'adresse ce projet?

Ce projet requiert des compétences qui se situent globalement au niveau A2 sur l'échelle du CECRL. Il convient donc à la fois pour une classe de 3ème ou de seconde LV2 par exemple. Il peut également être proposé à une classe bilingue ou dans le cadre d'une option LCE (Langues et Cultures Européennes) au collège. Pour finir, il pourrait pourquoi pas être le support d'un projet de liaison entre le collège et le lycée.

Comment accéder au jeu?

Pour accéder au jeu, il suffit de cliquer sur le lien ci-dessous ou de le recopier l'URL dans votre navigateur internet habituel. Vous accéderez alors à la page d'accueil du jeu.

<https://view.genial.ly/6069c6e0ccc9790cde5a24ed>