

Utiliser un escape game pour réviser des notions avant une évaluation en Lettres, 1ère Bac pro (ancien programme) ou en Histoire 2nde Bac pro (nouveau programme) : la ludification dans le cadre du dispositif lycée 4.0

Nom et prénom de l'auteur(e) de l'article : **Marjorie TONNELIER**

Discipline : Lettres ou Histoire

Niveau concerné : 1ère ou 2nde

Objectif pédagogique / élément du programme concerné :

- Lettres (ancien programme) :
- Objet d'étude : les philosophes des Lumières et le combat contre l'injustice
- Histoire (nouveau programme) : L'Amérique et l'Europe en révolution (des années 1760 à 1804)

Capacités travaillées :

- Situer un acteur dans son contexte et préciser son rôle dans la période considérée.
- Repère : 1751-1772 : Encyclopédie de Diderot et d'Alembert.

Compétence travaillée : coopération, réactivation de connaissances

Outil :

- Utilisation des sites Genially et learning apps, nouvelles modalités de travail (escape game tout numérique)

L'escape game a été mis à disposition des élèves via une activité du classeur de l'ENT qui intégrait l'escape game proposé (grâce à l'icône « intégration de contenu riche »).

Il aurait pu également être mis à disposition par un lien court.

[Lien vers l'escape game :](#)

Pré-requis :

Création de l'escape game, séquence complète de travail sur les Lumières avec les élèves : les philosophes, les idées des Lumières, le projet de l'Encyclopédie....

Modalité (déroulement de l'activité proposée aux élèves) :

- Mise en place de duos dans le cadre d'une heure de groupe.
- Les élèves se sont connectés à l'ENT, ont été chercher l'activité du classeur contenant l'escape game
- Une fois que tout le monde a été prêt, lancement du chronomètre. (Durée = 25 minutes maximum)
- Bonus accordé au groupe arrivé le 1er .
- Ensuite, débriefing avec les élèves et correction globale pour fixer les connaissances.

Bilan de la séance :

Le recours au jeu a permis de mieux faire réviser les élèves qui en temps normal ne l'auraient pas fait.

La débriefing (l'escape game a été refait avec les élèves) a permis d'échanger et de voir ce qui avait posé problème aux élèves.

Le groupe a apprécié mais certains se sont retrouvés bloqués et il a fallu les aider, d'autres ont voulu aller trop vite et pour eux, la correction a été bénéfique car elle a permis de revenir et d'insister sur les notions importantes.

Pistes d'amélioration :

- Enrichir l'escape game en ajoutant encore une ou deux énigmes, plus difficiles et en mettant une musique d'ambiance spéciale pendant le jeu.
- Mise en place d'une autre modalité de travail qui pourrait être plus stimulante pour les élèves et plus intéressante en termes de coopération : mise en concurrence des élèves par la mise en place de 4 groupes de 4 élèves et leur demander de travailler ensemble pour résoudre les énigmes. Chaque élève doit pouvoir participer, un ordinateur pour les 4 (donc régulation de la parole et des actions) Temps chronométré : 30 minutes.

Ensuite, débriefing avec les élèves et correction globale pour fixer les connaissances.

Remarque : l'activité a été proposée et testée sur la séquence de Lettres de 1ère mais sera également utilisée à nouveau avec les élèves dans le cadre d'une séance de révision en classe de seconde en histoire (et légèrement remanié pour l'occasion).

Plus-value de l'organisation en lycée 4.0 vis-à-vis de la compétence travaillée, des modalités d'apprentissage et de suivi, de la qualité scientifique ou didactique de la ressource, etc. :

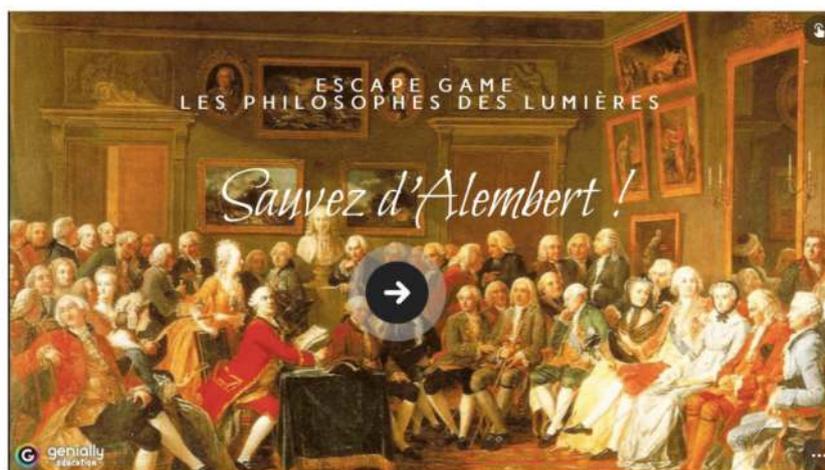
Sans l'équipement des élèves et le wi-fi disponible dans le cadre du dispositif, il n'aurait pas été possible de proposer une telle activité.

La salle a été aménagée en classe flexible avec des assises variées et la possibilité de bouger les tables pour s'isoler et les élèves ont pu se placer par groupes de deux et profiter de l'espace complet de la salle.

L'escape game, de par son côté ludique a permis de travailler autrement.

Illustrations explicatives :

Et si on jouait un peu ...



Lien vers l'escape game : <https://bit.ly/2XOTou2>

Documents d'accompagnement (facultatif) :

- L'escape game a été inspiré de celui de [Mme Cécile Gilles sur le site Segpachouette](#).