

Site disciplinaire



1- Intitulé :

« **Escape game dans la révolution française :**
Mission Joséphine de Beauharnais
Mission Manon Roland »

Niveau quatrième- cycle 4	Niveau première générale
Mission Joséphine de Beauharnais	Mission Manon Roland

2- Rappel compétences et capacités particulièrement travaillées :

Niveau quatrième	Niveau première générale
<p>Se repérer dans le temps : ordonner les faits les uns par rapport aux autres.</p> <p>Coopérer et mutualiser : discuter, expliquer, confronter ses représentations, argumenter pour défendre ses choix.</p>	<p>Construire une argumentation historique</p> <p>Connaître et se repérer : identifier et nommer les périodes historiques, les continuités et ruptures chronologiques</p> <p>Utiliser le numérique</p> <p>Les élèves sont par deux et doivent échanger sur la réponse à construire avant de la formaliser dans leur diaporama. Ils prennent connaissance ensemble de l'information et la traite en discutant en amont de l'écriture de la réponse. Il peut y avoir des désaccords, des compromis.</p>

3- Hypothèse :

Evaluer par le jeu (*escape game*). Nous fondons l'hypothèse que le jeu peut permettre d'appréhender autrement l'évaluation pour les élèves : la tension liée à l'*escape game* modifie la façon dont l'élève mobilise ses connaissances pour répondre. L'engagement suscité par le jeu pour résoudre le code suppose d'argumenter entre pairs sur le choix de l'évènement à mobiliser pour répondre. Cette démarche prend tout son sens au sein d'une séquence de cours très événementielle pour comprendre la Révolution française et l'Empire.

Est-ce que le jeu permet d'évaluer autrement les élèves ? Quelle est la plus-value du jeu et quelles en sont les limites, dans le processus d'évaluation ? Le jeu numérique permet-il de faciliter la mobilisation de repères factuels pour raisonner au cours d'une évaluation ?

4- Méthode : description pratique de la mise en œuvre

Comment l'étude des biographies de Joséphine de Beauharnais (4^{ème}) ou de Manon Roland (1^{ère}) nous permet de revenir sur le peuple en révolutions/ les temps forts de la Révolution et de l'Empire ?

Niveau quatrième	Niveau première générale
<p>Évaluation sommative à la fin de la séquence sur le thème 1- XVIII e siècle. Expansions, Lumières et Révolutions, chapitre 3 « Révolution française et Empire » (1789-1815).</p> <p>L'évaluation sommative prend la forme d'un <i>escape game</i> sous format numérique. Il se déroule en classe à l'aide de tablette numérique (ou en salle informatique). La classe est organisée en ilots. Les élèves sont par groupe de 3 (groupe hétérogène et constitué par le professeur).</p> <p>Ils disposent de 50 min de travail en équipe. La note concerne le groupe. La coopération est évaluée par le professeur tout le long du jeu. Il change de posture et devient le maître du jeu.</p> <p>Une fois le temps fini, les groupes doivent enregistrer le travail sur la tablette/l'espace dédié à l'histoire géographie sur leur session. Le professeur récupère le fichier pour l'évaluer en fonction du barème fixé. La grille de notation peut être donnée aux élèves.</p>	<p>Évaluation sommative de fin de chapitre sous format numérique, en salle informatique ou avec Lordi des élèves.</p> <p>Les séances précédentes sont organisées comme suit :</p> <p>Séance 1 : l'année 1789 Séance 2 : de la proclamation de la République à la mort du roi (PPO sur Manon Roland et le procès de Louis XVI). Séance 3 : le régime de la Terreur Séance 4 : Du consulat au sacre de Napoléon Séance 5 : règne et chute de Napoléon (PPO sur le Code civil).</p> <p>Le jeu intervient en fin de séquence.</p> <p>La séquence est organisée de manière chronologique en suivant les PPO. En classe, j'insiste bien sur la chronologie et les événements qui entraînent le passage de la Révolution aux révolutions. En salle informatique, les élèves ont construit une frise chronologique sur <i>genially</i> pour les amener à se repérer dans le temps. Ils sont déjà par deux sur cette séance, ils coopèrent autour de choix à faire dans l'élaboration de leur frise.</p> <p>Les élèves sont par groupe de deux (assignés ou libres) et disposent de 50 minutes de travail. La note concerne le binôme mais peut être valorisée ou à l'inverse dévaluée si le binôme fonctionne mal, cela est à l'appréciation de l'enseignant qui observe et évalue au cours de la séance. Le professeur récupère ensuite le fichier pour l'évaluer, en fonction du barème fixé. La grille de notation peut être donnée aux élèves.</p>

Il s'agit d'une évaluation de fin de chapitre qui restitue l'ensemble des connaissances vues à travers le cours sur les révolutions. **Le jeu peut aussi servir d'entraînement à l'évaluation.**

Il permet de favoriser la discussion, la coopération, la restitution des connaissances et de donner un objectif à atteindre : celui de trouver le code.

Les élèves sont motivés par la nécessité de terminer en 50 minutes (durée du jeu). Les réponses doivent toutes être structurées et rédigées, lorsque cela est demandé. Les élèves ne sont pas valorisés s'ils terminent en premier. Ce qui compte c'est la précision des connaissances et de terminer dans la durée impartie.

5- Méthode : action des élèves : mise en apprentissage de la compétence :

Niveau quatrième	Niveau première générale
<p>Les élèves sont par groupe de trois face à une tablette numérique en classe (organisation en îlot). Le fichier a été déposé sur la tablette numérique.</p> <p>Temps 1. Explication des consignes par le professeur et première lecture du diaporama pour découvrir le support de travail.</p> <p>Les élèves peuvent utiliser le format <i>OpenOffice</i> pour insérer leurs réponses ou le livret de l'enquêteur imprimé.</p> <p>Temps 2- Travail collaboratif – réalisation de l'<i>escape game</i> pendant 50 min.</p> <p>Temps 3- Les élèves enregistrent le travail sur l'espace dédié et ou rendent le travail au professeur sous format papier.</p>	<p>Les élèves sont par groupe de deux face à un ordinateur : Lordi en classe ou en salle informatique. Ils récupèrent d'abord le fichier sur leur compte <i>pronote</i> déposé dans le cahier de texte juste avant l'entrée en classe.</p> <p>Première lecture en mode diaporama pour découvrir la consigne et commencer le travail. Ensuite, ils restent en format world pour insérer leurs réponses. Ils ont 50 minutes pour réaliser le travail. A la fin, ils doivent enregistrer le travail et l'envoyer par mail ou enregistrer sur leur cession pour que le professeur récupère ensuite le fichier afin d'évaluer.</p>

Evaluer à l'aide d'un *escape game* a pour objectif de travailler et élaborer les capacités/compétences :

- apprendre à travailler en groupe sur un temps d'évaluation (réflexion collaborative, organisation, bienveillance, respect de son camarade, valorisation de la communication),
- travailler en autonomie (le professeur devient observateur et n'intervient que peu de fois : pour valider les étapes et donner des indices, recadrer si besoin),
- l'argumentation est particulièrement travaillée à l'oral entre pairs (au moment de la réflexion entre élèves pour trouver la réponse et à l'écrit pour préciser les éléments de réponse)
- favoriser l'argumentation en permettant l'erreur, la possibilité de revenir sur une réponse : le numérique offre la possibilité de revenir ou d'avancer en fonction des obstacles, de se tromper pour recommencer.

L'usage du numérique permet de visualiser l'ensemble du travail à faire, de disposer des documents en couleur, de se les approprier (comme sur la frise où ils peuvent utiliser les images). Il s'agit également de travailler la compétence à produire un contenu numérique au moment de l'évaluation : écriture, insertion de textes, copier/coller d'images.

6- Méthode : action de l'enseignant :

Niveau quatrième	Niveau première générale
<p>Le professeur dépose le fichier dans <i>pronote</i> ou l'ENT juste avant de commencer l'évaluation. Ensuite, il donne les règles à suivre : travail en autonomie par groupe durant 50 minutes, pas de délai supplémentaire. Les diapositives signalées avec la plume sont celles où les élèves devront saisir leur réponse. Le travail est évalué par compétences, il est également noté sur 20. Pendant l'évaluation, l'enseignant veille au niveau sonore, passe de groupe en groupe pour vérifier la pertinence des échanges. Un point de bonification peut être donné ou enlevé en fonction. Le travail de groupe est évalué.</p>	<p>Le professeur dépose le fichier dans <i>pronote</i> ou l'ENT juste avant de commencer l'évaluation. Ensuite, il donne les règles à suivre : travail en autonomie durant 50 minutes, pas de délai supplémentaire. Les diapositives signalées avec la plume sont celles où les élèves devront saisir leur réponse. Le travail est évalué sur 20. Pendant l'évaluation, l'enseignant veille au niveau sonore, passe de groupe en groupe pour vérifier la pertinence des échanges. Un point de bonification peut être donné ou enlevé en fonction. La séance peut être réalisées en demi-groupe.</p> <p>L'enseignant est, durant l'évaluation, dans une posture de lâcher prise : il laisse aux élèves la responsabilité de leur travail et la possibilité d'expérimenter différentes options.</p>

7- Conseils : obstacles et modifications possibles :

Niveau quatrième	Niveau première générale
<ul style="list-style-type: none"> - L'hétérogénéité des élèves face à l'outil numérique, - La vitesse d'écriture sur clavier, - Possibilité d'écrire sur un carnet d'enquêteur papier ou une copie, - Adaptation sous format plateau. 	<ul style="list-style-type: none"> - L'hétérogénéité des élèves face à l'outil numérique, - La vitesse d'écriture sur clavier, - Possible d'écrire sur un carnet d'enquêteur papier ou une copie - Adaptation sous format plateau.

Est-ce que le jeu permet d'évaluer correctement les élèves ?

Le jeu permet d'évaluer correctement les élèves qui doivent rédiger dans un temps limité, réfléchir à des énigmes qui permettent de concilier réflexion et restitution des connaissances.

Qu'est-ce que le jeu apporte de plus ou quelles en sont les limites, dans le processus d'évaluation ?

Le jeu permet de sortir du cadre purement chronologique ou anecdotique de ce thème. Néanmoins, le temps ne permet pas forcément de réponses trop longues

8- Complément : les intérêts du numérique :

Ce scénario a permis d'identifier les intérêts suivants :

1. **Le numérique structure et accompagne le cheminement de l'élève dans l'évaluation.** Il peut revenir sur ce qu'il identifie au cours de l'heure comme de possibles erreurs pour résoudre le code. Le nombre de diapositives par étape permet de guider les élèves dans leur enquête, de revenir facilement en arrière ou à l'inverse d'avancer en pouvant toujours revenir sur leur pas. Ce faisant, jusqu'à la validation de leur production, les élèves rédigent des réponses plusieurs fois modifiables. Le **brouillon** fait alors partie intégrante de l'évaluation, ce que permettrait plus difficilement un brouillon papier.
2. Le numérique permet de **diversifier et d'améliorer la qualité du support d'évaluation.** La qualité des documents numériques fournit un meilleur usage des documents iconographiques. Le style de mise en page est également plus attractif pour l'élève.

9- Complément : PIX CRCN :

Domaine 2 : Communication et collaboration

- Compétence 2.1 Interagir
- Compétence 2.2 Partager et publier
- Compétence 2.3 Collaborer
- **Compétence 2.4 S'insérer dans le monde numérique**

Domaine 3 : Création de contenus

- Compétence 3.1 Développer des documents textuels
- Compétence 3.2 Développer des documents multimédia
- Compétence 3.3 Adapter les documents à leur finalité

10- Complément : ressources et outils numériques :

Powerpoint

Annexes : vidéos et autres productions d'élèves- Didacticiel- Lien vers Edu'Base

Annexes :

- Diaporama Mission Joséphine de Beauharnais Diaporama Mission Mme Roland
- Carnet de l'enquêteur élève Photographies de la mise en situation
- Productions/évaluations d'élèves.

Autrices :

Alexia Ribo- alexia.ribo@ac-montpellier.fr

Lise Pascal- lise.pascal@ac-montpellier.fr