

Présentation du projet pédagogique Escape game en histoire « Immersion Révolutions »

Dans le cadre de la réforme du programme d'histoire/géographie-EMC de la classe de Seconde Baccalauréat Professionnel, autour de l'axe en histoire: « Circulations, colonisations et révolutions (XVe-XVIIIe siècle) », du thème « *L'Amérique et l'Europe en révolution (des années 1760 à 1804)* »

- 1751-1772 : *Encyclopédie de Diderot et d'Alembert.*
- 1775-1783 : *guerre d'indépendance des États-Unis d'Amérique.*
- 1776 : *Déclaration d'indépendance des États-Unis d'Amérique.*
- 1787 : *Constitution des États-Unis d'Amérique.*
- 1789-1799 : *Révolution française et Première République.*
- 26 août 1789 : *Déclaration des Droits de l'homme et du citoyen*

- 10 août 1792 : chute de la monarchie en France.
- 21 septembre 1792 : proclamation de la République
- 1794 : abolition de l'esclavage dans les colonies par la République française (1793 à Saint-Domingue), rétabli en 1802.
- 1804 : indépendance de Saint-Domingue qui devient Haïti.

Séance de découverte, d'accroche à la séquence visant à une **évaluation diagnostique des repères de collège acquis par les élèves.**

Accroche et approfondissement de nouveaux repères.

Objectif principal : Découverte des repères importants de la séquence, faire comprendre les liens existants entre les différentes Révolutions.

Second thème : L'Amérique et l'Europe en révolution (des années 1760 à 1804)

- À partir des années 1760, l'Europe et l'Amérique connaissent d'importantes révolutions. Aussi distinctes que soient ces dernières, elles n'en sont pas moins marquées par une aspiration à la liberté qui doit beaucoup à l'inspiration de la philosophie des Lumières.
- La Révolution américaine (1775-1787) : les « insurgés » des treize colonies contestent la domination britannique, appuient leur volonté d'indépendance sur la proclamation de droits inaliénables de l'homme (1776) et créent de nouvelles institutions politiques (Constitution de 1787). La France apporte son soutien à la Guerre d'indépendance dont les développements ont un grand retentissement en Europe.
- La Révolution française (1789-1799) : les révolutionnaires déclarent les droits de l'Homme et du Citoyen (1789), abolissent la monarchie en donnant à la France une première constitution écrite avant d'établir une république.
- La Révolution de Saint-Domingue (1791-1804) : une révolte d'esclaves en août 1791 conduit à l'indépendance et à la proclamation de la République d'Haïti, première république issue d'une révolte d'esclaves. Malgré les ravages de la guerre civile après 1804, la Révolution de Saint-Domingue a un retentissement dans l'ensemble du monde atlantique.

L'inscription du projet dans le programme

Le référentiel du B.O d'avril 2019

L'inscription du projet

« Les liens avec l'enseignement moral et civique et avec d'autres enseignements sont exploités à chaque fois qu'il est possible de le faire. »

Pour ce thème : « Lien avec l'EMC : « Liberté et démocratie » (thème « La Liberté, nos libertés, ma liberté ») et le français : « Dire et se faire entendre : la parole, le théâtre, l'éloquence »

« Les projets d'action culturelle, construits et réalisés en interdisciplinarité, peuvent également s'inscrire dans cette démarche de projet. »

- Les élèves travaillent sur des documents patrimoniaux concernant le thème d'EMC « Liberté et démocratie » comme la *Déclaration des droits de l'Homme et du citoyen* ou encore la *Déclaration d'indépendance américaine*. Les élèves incarnent des personnages et partent à la rencontre de personnages joués par d'autres étudiants ce qui s'insère dans l'objet d'étude « Dire et se faire entendre : la parole, le théâtre, l'éloquence ».
- Les élèves s'inscrivent dans des rôles, abordent des énigmes montées avec des enseignants de plusieurs disciplines (énigme en anglais, énigme scientifique...). Sachant que le fil directeur reste l'acquisition de connaissances sur les Révolutions américaine et française, en abordant les événements, les acteurs et les étapes importantes de ces dernières. Cette pluridisciplinarité donne du sens aux apprentissages.

L'inscription du projet dans le programme

Le référentiel du B.O d'avril 2019

« À leur entrée en seconde professionnelle, les élèves prennent appui sur les connaissances et les compétences travaillées au collège (cycle 4). En réactivant, confortant et enrichissant ces acquis, il s'agit d'approfondir la construction d'une culture générale en histoire et géographie en poursuivant le développement des compétences, méthodes et démarches. »

« L'histoire et la géographie donnent ainsi aux élèves des grilles de lecture du monde : en les initiant aux objets et aux méthodes de l'historien et du géographe, elles suscitent leur questionnement et les aident à devenir des citoyens éclairés et capables de cette autonomie du jugement au principe de l'action éthique et responsable. »

L'inscription du projet

- Les élèves s'appuient sur des connaissances du collège pour approfondir une culture générale en histoire et en géographie.
- L'escape game aide l'élève à s'inscrire dans une démarche d'historien : il doit fouiller, analyser des documents sources et construire du lien dans sa réflexion. Il s'interroge et interroge ses pairs sur les documents et les énigmes pour avancer dans le jeu.

L'inscription du projet dans le programme

Le référentiel du B.O d'avril 2019

« Le professeur dispose de sa pleine liberté pédagogique dans le choix des démarches d'enseignement, le choix des acteurs historiques et des espaces géographiques, le choix des supports et des ressources »

« Enfin, le numérique est au cœur de l'enseignement, dans les capacités et les apprentissages à construire, dans les pratiques collaboratives qui se développent dans la classe et éventuellement hors la classe »

L'inscription du projet

- Le départ de ma réflexion d'enseignante était d'établir une séance découverte en innovant pour créer l'intérêt des élèves pour la période, les acteurs et les espaces. Le choix des supports permet de partir de connaissances déjà acquises et ensuite de les prolonger : progressivité du parcours d'apprentissage tout au long de l'escape game. Le scénario de l'escape game vise à raconter l'évènement historique aux élèves et ensuite de faire raconter les élèves (scénario coopératif).
- Des étudiants de BTS (filière informatique) sont chargés de créer certaines énigmes sur support numérique et de jouer certains personnages et d'entrer dans la peau de « tuteurs accompagnateurs » du jeu. Permet à l'enseignante de s'effacer de la réflexion en participant à une co-construction du savoir entre élèves.



Des capacités mises en œuvre pour acquérir des compétences

Le référentiel du B.O d'avril 2019 : de multiples compétences et capacités mises en œuvre à travers ce projet

Maîtriser et utiliser des repères chronologiques et spatiaux

Mémoriser et s'appropriier les notions

- *L'élève connaît les principales notions, les acteurs majeurs et les repères, identifie les notions dans une ou plusieurs situations, mobilise les notions et le lexique acquis en histoire et en géographie.*

Se repérer

- *L'élève identifie et nomme les périodes historiques, les continuités et ruptures chronologiques, identifie et nomme les dates et acteurs des grands événements, nomme et localise les grands repères géographiques ainsi que les principaux processus étudiés.*

Contextualiser

- *L'élève situe un événement dans son contexte pour l'expliquer, situe un acteur majeur dans un contexte pour préciser son rôle, situe un document dans son contexte pour l'expliquer, confronte le savoir acquis en histoire et en géographie avec ce qui est entendu, vu, lu et vécu.*

S'approprier les démarches géographiques et historiques

Exploiter les outils spécifiques aux disciplines

- *L'élève réalise des productions graphiques et cartographiques simples, complète ou réalise une frise chronologique ou un schéma simple en histoire.*

Mener et construire une démarche historique ou géographique et la justifier

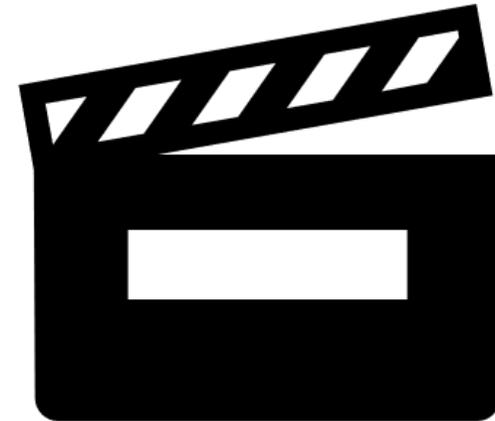
- *L'élève suit une démarche d'analyse historique, questionne des documents pour conduire une analyse historique ou géographique, confronte les points de vue d'acteurs différents, dégage l'intérêt et les limites du document, justifie des choix, une production, exerce son esprit critique.*

Collaborer et échanger en histoire-géographie

- *L'élève s'implique dans les échanges, confronte son point de vue à celui des autres, travaille en mode projet, rend compte à l'oral et à l'écrit à titre individuel et collectif. Il doit travailler au sein d'une équipe en apportant ses analyses individuelles.*

bANDE-annonce visible

ici :





L'escape game comme séance d'histoire c'est quoi ?

C'est un JEU PÉDAGOGIQUE en ÉQUIPE où l'on résout des ÉNIGMES pour S'ÉCHAPPER en temps limité.

Quels objectifs « globaux » pour la séance ?

- Travailler autrement, enquêter comme un historien
- Renforcer la coopération et l'esprit d'équipe
- Apprendre à communiquer et s'organiser
- Développer l'observation
- Améliorer la logique
- Favoriser la motivation, la concentration et la persévérance

**Donner du sens aux
apprentissages autour
d'un jeu sérieux comme
l'escape game
« Immersion Révolutions »
en histoire**

Présentation des acteurs de l'escape game « Immersion Révolutions »

2 sous-missions
et une mission finale

Equipe 1
4 élèves de
seconde bac pro

Maître du jeu

Mme DISCH-MULLEF

PLP Lettres-Histoire

Equipe 2
4 élèves de
seconde bac pro

2 sous-missions
et une mission finale

Du pluridisciplinaire avec une énigme en anglais avec une collègue PLP Lettres-anglais, une énigme en mathématiques avec un collègue, PLP Maths-Sciences, ...

Projet interclasses Seconde BAC PRO/ BTS
2ème année

Equipe 4
4 élèves de
seconde bac pro

Assistants maître du jeu

Etudiants BTS SIO 2 B

Equipe 3
4 élèves de
seconde bac pro

2 sous-missions
et une mission finale

Conception de la version numérique de certaines énigmes, rôle de « tuteurs gardes » et rôle de « vendeur de ticket de bateau »

2 sous-missions
et une mission finale



Lieu défini : un espace d'escape
game ou une salle polyvalente
de lycée

Règles du jeu :

1. Tous les objets que vous trouverez et que vous utiliserez devront être manipulés avec soin et remis à leur place initiale exacte après chaque utilisation.
2. Si vous voyez qu'un objet ou un code a du mal à s'ouvrir, ne forcez pas c'est que ce n'est pas bon.
3. Chaque équipe a une couleur définie ; il faut donc veiller à suivre les pistes (objets...) qui concernent cette couleur. Vérifiez toujours la couleur avant de prendre un indice ou objet !
4. Il est interdit de s'aider d'outils autres que ceux indiqués au fur à mesure du jeu ni de s'entraider entre équipe. (Pénalité possible !)
5. Si par malheur, vous tombez sur une même énigme au même moment qu'une autre équipe, vous la ferez chacun de votre côté en toute discrétion et sans discussion avec les adversaires.
6. Veillez à rester discret pendant votre parcours... sous peine d'aider les autres équipes. N'oubliez pas qu'il s'agit d'une compétition et d'une course contre la montre.
7. Restez soudés, en cohésion et en communication avec vos partenaires de jeu : ce sera l'une des clés de votre réussite !



Scénario background : « Un riche et puissant PDG d'une entreprise américaine de biotechnologie, située dans la Silicon Valley, souhaite percer le mystère des anomalies spatio-temporelles... Pour faire simple, il n'a qu'une idée en tête : arriver à voyager dans le temps pour mieux comprendre l'Histoire de son pays et du monde...

John Black décide donc d'engager une équipe de scientifiques, dirigée par le Docteur Moss, chargés de créer un logiciel informatique de pointe permettant de remonter dans le temps.

Les scientifiques montent un prototype en quelques mois qu'ils nomment « Immersion ».

Mais un soir, John Black emmène son fils Marty au laboratoire et le pensant concentré sur son téléphone, manque de discrétion et laisse éclater sa joie quant à l'invention.

Marty prend peur pour son père et à la fois est poussé lui-même par la curiosité. Marty vole la blouse de son père contenant la clé du laboratoire. Il appelle ses trois meilleurs amis, Cassie, Anna et Hook et leur donnent rendez-vous la nuit même au laboratoire. Après discussion et multiples hésitations, ils décident de tester l'application. Marty appuie sur le bouton « on »...

Les voyants clignotent. La date « 1770 » apparaît. Une brèche dans le continuum temporel se crée et les quatre complices se retrouvent transportés dans le passé...

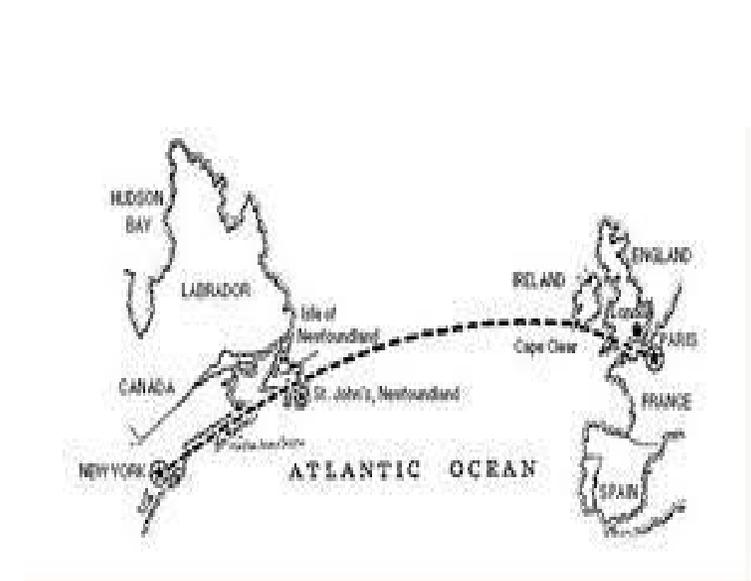
Le dispositif a été conçu pour rester actif 60 minutes car le logiciel n'est pas encore terminé. Un compte à rebours se déclenche !

Heureusement la blouse ne contenait pas que la clé... »



LA BLOUSE CONTIENT UNE ENVELOPPE AVEC :

- une carte planisphère avec les lieux à visiter ;
- une fiche « instructions » du Docteur Moss, le chef de l'équipe scientifique de John Black



UN EXEMPLE D'ENIGME

EQUIPE 1

Réponse =

Avec la carte indice n°2

BOSTON, 1770

Carte indice n°2 :

LIEU : Sur le port où a lieu la « Boston Tea Party » le 16 décembre 1773.

CONTEXTE : Nombre de révoltés décident de se regrouper dans l'association « Les Fils de la Liberté » qui organise le boycott des produits britanniques surtaxés. En 1773, le Parlement anglais contraint les colons à acheter leur thé à la compagnie des Indes, seule autorisée à vendre ce produit aux colonies anglaises. Le 16 décembre 1773, à Boston, des colons déguisés en Indiens s'introduisent dans 3 navires marchands britanniques qui transportent du thé et jettent à l'eau les cargaisons. 40 tonnes de thé sont détruites.

MISSION : Sauver le dernier sachet de thé des cargaisons

INDICE = Vous rencontrez Rick, un des révoltés qui porte  que d'indien. Il est gravement blessé. Avant de mourir, il vous dit ces derniers mots « À visage couvert »



UN AUTRE EXEMPLE D'ENIGME

EQUIPE 4

PHILADELPHIE, 1776



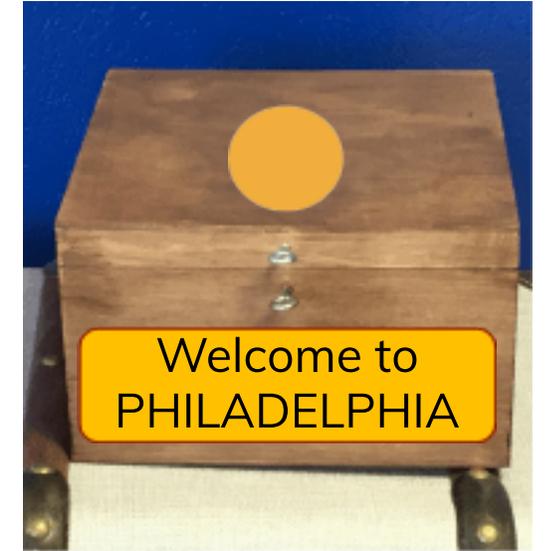
*Carte indice n°3 : TICKET DE TRAIN DESTINATION PHILADELPHIE
DEPART : BOSTON 09h43 – ARRIVEE : PHILADELPHIE 02h52*

CONTEXTE : Les révoltés décident de s'organiser en armée. À la tête de l'armée, un certain George Washington. Défaite des colons face aux Britanniques en avril 1775 à Lexington mais 1ère victoire à Trenton dans le New Jersey. Ceux qui sont favorables à l'indépendance deviennent des « Patriotes » et les alliés aux Britanniques, des « Loyalistes ». Succès militaire des Patriotes à Saratoga. Décision de puissances européennes comme la France, l'Espagne et la Prusse à rejoindre le camps des révoltés. Pendant ce temps, à Philadelphie, des actes politiques se concrétisent...

MISSION : Rejoindre l'Independance Hall de Philadelphie pour la lecture de la Déclaration d'indépendance.

INDICE = Les bonnes additions vous amèneront à votre prochaine destination....

Réponse =



Débloque la combinaison 9-7-2-7 d'un petit coffre sur lequel est écrit sous une pastille jaune « WELCOME TO PHILADELPHIA » avec la prochaine énigme à résoudre.

UN EXEMPLE DES LIEUX PRINCIPAUX / ETAPES DU PARCOURS

EQUIPE 4

PHILADELPHIE

BOSTON

VIRGINIE

NEW-YORK

Mission intermédiaire commune = Rejoindre le marquis de la Fayette en obtenant des places sur un bateau en partance pour Paris

PARIS
BASTILLE

PARIS
PLACE DE LA
CONCORDE

PARIS
TUILERIES

Mission
intermédiaire =
pour obtenir un
accès à
l'énigme finale

ENIGME
FINALE AVEC
REMISE D'UN
OBJET