

Laboratoire d'Innovation Pédagogique

Escape game: *Ritorno al presente*



Maria Nasso

(maria.nasso@unifr.ch)

Arianna Guerra

(arianna.guerra@unifr.ch)

Maria Luisa Minelli

(maria.minelli@unifr.ch)

Italien LE

DEEM

SA 2019 – SP 2020

Table des matières

1. Introduction	3
2. Description du dispositif d'apprentissage	5
2.1 Le choix du thème et du dispositif d'apprentissage qui le concerne	5
2.2 Les objectifs visés	6
2.3 Public cible	7
2.4 L'univers du jeu	8
2.5 La structure du dispositif d'apprentissage	10
2.5.1 Atelier 1. L'Empire Romain et Jules César	11
2.5.2 Atelier 2. Le XIX siècle et Napoléon	13
2.5.3 Atelier 3. Le début des années 2000 et Roberto Benigni	15
2.5.4 Atelier 4. Le XVI siècle et Leonardo da Vinci	17
2.5.5 Le portail vers le présent et le code final	18
2.6 Le déroulement du jeu	19
2.7 Le rôle de l'enseignant	20
2.8 Le rôle de l'élève	21
2.9 Les composantes du jeu	22
3. La description du scénario pédagogique	25
3.1 Le jeu dans la séquence d'apprentissage	25
3.2 Le matériel et les logiciels	25
3.3 La disposition et les conditions de la classe	27
3.4 La durée	28
3.5 Le débriefing	28
4. Problématiques et questions de recherche. Analyse, méthodologie et discussion.	29
4.1 L'utilité du jeu	29
4.1.1 Le test proposé aux élèves avant et après le jeu	29
4.1.2 Les données recueillis	31
4.1.3 L'analyse des données recueillis	37
4.1.4 Limites de la collecte des données	38
4.2 L'acceptabilité	39
4.2.1 Acceptabilité pour les élèves	39
4.2.2 Acceptabilité pour les enseignants	44
4.3 Propositions d'amélioration	45
5. Références bibliographiques	47

5.1 Sources	47
5.2 Sitographie	47
6. Annexes	49
6.1 Les mots croisés: épreuve Léonard da Vinci	49
6.2 Le bonus	53

1. Introduction

Dans le cadre du Laboratoire d'Innovation Pédagogique, on a conçu un dispositif d'apprentissage qui se base sur l'escape game.¹ Ce travail pédagogique vise à le présenter car son conception a demandé plusieurs étapes. On a donc décidé de structurer ce travail en quatre parties (y compris l'introduction).

Premièrement un chapitre consacré à la description du dispositif d'apprentissage dans lequel on expliquera le choix du thème (le passé simple) et de l'univers du jeu (un voyage dans le passé), des objectifs visés, etc.² Par rapport à ceux-ci, il est nécessaire savoir que le jeu est composé de plusieurs activités, pour nous permettre de donner à chaque épreuve un des objectifs préfixés.³

En outre, pour savoir comment les répartir, il fallait répondre à quatre questions :⁴

- A qui s'adresse le jeu ?
- Dans quel univers se place-t-il ?
- Quel est le but ?
- Quels rôles auront ils les joueurs ? Et les enseignants ?

Dans ce chapitre on expliquera aussi quelle est la structure du jeu (c'est-à-dire quels composants constituent le dispositif), comment le mettre concrètement en place (c'est-à-dire le déroulement du jeu, le rôle des élèves, de l'enseignant, etc.) et, enfin, quels sont les composants qui font de ce dispositif un jeu.

Deuxièmement on a dédié un autre chapitre (le troisième) à la description du scénario dans lequel on expliquera où se trouve le jeu dans la séquence d'apprentissage, on parlera des

¹Le choix de faire un escape game sera justifié dans la section 2.1 de ce travail.

²Pour les informations concernant le choix du thème, de l'univers et les objectifs visés, voir le chapitre 2 de ce travail.

³Pour la structure du jeu, voir la section 2.5 de ce travail.

⁴Les réponses à ces questions seront traités dans le chapitre 2 de ce travail.

matériels⁵ et logiciels employés, de la disposition et les conditions de la classe où le jeu a été mis en place, sa durée la phase de débriefing.

Une fois décidé comment affronter le débriefing, on a ouvert un autre chapitre (le quatrième) dans lequel on expliquera quelles sont les problématiques choisies par rapport aux données recueillies pendant le jeu pour vérifier son utilité et acceptabilité.

En plus, dans ce quatrième chapitre, on discutera ces données et les analysera par rapport aux problématiques choisies. Finalement, on proposera brièvement des pistes d'amélioration du dispositif.

⁵Pour ceux-ci on a souvent pu compter sur le support de Simon Morard, qui nous a aussi aidées pour la conceptualisation de certains jeux. En plus, il est important savoir qu'une bonne partie de cette conception du jeu a été mise en oeuvre dans les espaces du Laboratoire d'Innovation Pédagogique situé dans l'université de Regina Mundi à Fribourg.

2. Description du dispositif d'apprentissage

2.1 Le choix du thème et du dispositif d'apprentissage qui le concerne

Le thème du dispositif d'apprentissage est le passé simple, qui est un temps verbal très peu utilisé dans la communication orale et écrite, car il appartient à un registre très élevé qui est généralement employé dans un contexte purement littéraire. Dans le cadre scolaire de l'enseignement de l'italien langue étrangère, le passé simple est normalement enseigné aux élèves seulement vers la fin de leur parcours d'apprentissage (comme on lit dans le *Plan d'Études Gymnasiales*), quand ils atteignent un niveau B1/B2.⁶ Cela arrive pour plusieurs raisons, telles que :

1. Le passé simple est un temps très complexe, car non seulement la conjugaison des verbes réguliers est souvent compliquée, mais aussi parce que il y a beaucoup de verbes irréguliers, dont la conjugaison est encore plus difficile (même pour les italophones) ;
2. C'est un temps verbal désormais désuète dans la langue parlée (avec des exception au sud de l'Italie). Dans la quotidienneté, à sa place, on préfère généralement utiliser le passé composé.

Le passé simple est pourtant largement utilisé dans la littérature italienne : il est donc fondamentale de le connaître afin de pouvoir lire et comprendre des textes littéraires. Les élèves qui apprennent l'italien doivent donc apprendre à le reconnaître, le déchiffrer et à comprendre son signifié afin qu'ils puissent comprendre des textes écrits même s'ils suivent un cours d'italien de niveau plus bas. Dans les mois qui suivent la mise en pratique de ce jeu, l'enseignante a prévu de lire *Scolpitelo nel vostro cuore*, livre consacré au thème de la *shoah* écrit par Liliana Segre, survivante de Auschwitz.⁷ C'est pourquoi un des buts de ce jeu c'est proprement aider des élèves de niveau A2 à familiariser avec le passé simple, pour leur

⁶ État de Fribourg (2018), *Plan des études gymnasiales : domaine des langues italien*. Consulté le 30 mars 2020, à l'adresse: https://www.fr.ch/sites/default/files/contens/s2/_www/files/pdf77/fr_maturite_gymnasiale_italien.pdf.

⁷La version du livre employée est la suivante: Segre, L. (2018). *Scolpitelo nel vostro cuore. Dal binario 21 ad Auschwitz e ritorno: un viaggio nella memoria*. Milano: Piemme editore.

permettre de commencer la lecture de ce texte et des autres plus compliqués (récits, romans, extraits de (auto)biographies, etc.).

Toutefois, en dehors de la lecture, les élèves savent qu'ils ne vont jamais utiliser le passé simple dans une situation réelle. Souvent, quand les élèves n'ont pas l'impression d'apprendre quelque chose d'utile finissent par se démotiver, et il faut aussi avouer que des exercices de grammaire sur un thème compliqué et « inutile » dans des situations quotidiennes seraient répétitifs et ennuyeux, ainsi que pas très conformes avec le but de l'enseignement de ce temps verbale.⁸

Voici donc le principale enjeu qui se pose face à l'enseignement de ce thème grammaticale : vu qu'il n'est pas facile capter l'attention des élèves (Sanchez, 2017), comment peut-on rendre des exercices sur le passé simple intéressants et motivants ? Le jeu, en tant que situation a-didactique (Schneider & Mercier, 2005) et comportant des composants spécifiques, permet de le rendre ludique et donc plus stimulant pour les élèves non italophones.⁹ C'est pourquoi on a décidé de choisir comme dispositif d'apprentissage un jeu. Une deuxième raison c'est qu'il permet un feedback immédiat, et il responsabilise l'élève envers son apprentissage (il peut donc faire une auto-évaluation formative avant de commencer à lire le livre). Il nous semble que le jeu pourrait donc être la solution idéale à la problématique liée à l'enseignement du passé simple. En plus, dans le *Plan d'Études Gymnasiales* il est très conseillé de réserver de la place au jeux en étant une « source de motivation et support d'apprentissage ».¹⁰

2.2 Les objectifs visés

Le but de notre jeu est donc la consolidation des règles d'utilisation du passé simple - dont les élèves auront déjà traité la théorie avec l'enseignante -, en passant par l'activation et

⁸En effet « l'enseignement des langues a pour objectif l'acquisition d'une langue utile, utilisable et utilisée, c'est-à-dire *fonctionnelle* ». Voir: Etat de Fribourg (2018), *Apprentissage des langues*. Consulté le 30 mars 2020, à l'adresse: <https://www.fr.ch/sommaire/apprentissage-des-langues>.

⁹Pour les composants du jeu qui font en sorte de le pouvoir rendre tel et permet une stimulation de l'apprentissage, voir la section 2.10.

¹⁰Cf. Etat de Fribourg (2018), *Plan des études gymnasiales : domaine des langues italien*. Consulté le 30 mars 2020, à l'adresse:

https://www.fr.ch/sites/default/files/contens/s2/_www/files/pdf77/fr_maturite_gymnasiale_italien.pdf.

l'utilisation pratique de compétences pré-acquises, qui lui permettront de reconnaître et identifier le temps verbal, l'utiliser et appliquer correctement dans le cadre de la conjugaison, et, finalement, l'emploi du passé simple dans un contexte précis. Tout cela, permettra à l'élève de maîtriser le passé simple et donc de pouvoir lire le livre sans trop de difficultés et de manière plutôt autonome (avec, bien évidemment, des supports fournis par l'enseignante lors de la lecture). En plus, cette consolidation permettra aux élèves de lire – pendant les vacances d'été – les textes pour l'examen de maturité.

En résumant, les objectifs sont les suivants :

- Objectif général : les élèves reconnaissent et utilisent le passé simple pour ensuite comprendre un texte de difficulté moyenne/élevée.
- Objectifs spécifiques:
 - Les élèves reconnaissent la composition du passé simple et ils l'identifient comme tel: les racines, les désinences, les formes irrégulières.
 - Les élèves réarrangent les éléments d'une phrase pour qu'elle ait un sens et que le verbe soit accordé au sujet. : singulier, pluriel, personne.
 - Les élèves sont capables de reconnaître le passé simple entre plusieurs formes verbales dans un contexte précis comme celui d'un texte et savent les conjuguer (singulier, pluriel et personne).
 - Les élèves reconnaissent dans quelles conditions on utilise le passé simple (action terminée qui s'est développée dans le passé et qui n'a pas de conséquences sur le présent) et comment l'employer dans un contexte précis.
 - Les élèves développent leurs compétences sociales grâce au travail d'équipe.

2.3 Public cible

Dans le cas spécifique, ce jeu a été mis en place dans une classe de troisième gymnase qui suit le cours d'italien comme option spécifique. Cette classe a déjà étudié l'italien pendant un an et demi et son niveau est un A2. Dans la classe il y a 19 élèves (cinq garçons et quatorze filles), dont quatorze francophones, quatre bilingues et un germanophone.

Par conséquent, afin que le jeu marche il faut suivre les indications suivantes : tout d'abord, le dispositif d'apprentissage doit pouvoir être employé pour une classe au moins de niveau A2. Deuxièmement, il serait préférable d'avoir au moins 16 joueur de manière à que chaque groupe soit composé de minimum quatre élèves, chacun avec un rôle précis et pré-établi. Bien évidemment, si le nombre de joueurs devait être inférieur, il suffirait d'attribuer plus qu'un seul rôle par joueur. Troisièmement, il faut qu'il y ait au moins deux enseignants.¹¹ En fait on a mis en place le jeu aussi dans une autre classe de troisième gymnase avec un nombre d'élèves mineur.

2.4 L'univers du jeu

Vue que le thème du jeu c'est le passé simple, on a décidé de le situer dans un cadre qui aurait pour thème un voyage dans le temps, plus précisément dans le passé. Pour cette raison on a établi de réaliser un escape game qui se déroule sur deux moments. Dans un premier temps, les élèves doivent regarder une vidéo (créé avec *Powtoon*) qui leur communique qu'ils ont été envoyés dans le passé et que leur mission (le but du jeu) sera de retourner dans le présent.¹²



Dans la vidéo il y a aussi tous les indications pour le déroulement du jeu¹³.

Ensuite, dans un deuxième temps, les joueurs seront confrontés à quatre épreuves qui se dérouleront à quatre époques historiques différentes, plus le poste finale dans lequel les

¹¹Pour les rôles des enseignants voir la section 2.8 de ce travail.

¹²Pour comprendre mieux, visionner la vidéo créée par Maria Minelli en suivant ces indications: Minelli, M. (2020). *Mission impossible*. Repéré à l'adresse: <https://www.powtoon.com/embed/dNbGjDcOePU/>.

¹³Pour plus informations voir la section 2.5 de ce travail.

joueurs doivent résoudre le dernier énigme qui va leur ouvrir le portail temporel qui les ramènera au présent. Les cinq postes (ou ateliers) sont donc ceux-ci:

- atelier 1: *La Rome antique et Jules César*
- atelier 2: *Le 1400 et Léonard de Vinci*
- atelier 3: *Le 1800 et Napoléon*
- atelier 4: *Le 2000 et Roberto Benigni*
- atelier 5: *Le portail vers le présent (2020)*

Pour chaque épreuve, à l'exception de la cinquième, on a choisi un personnage iconique et représentatif de l'époque dans laquelle se déroule l'atelier, qui a comme but celui d'aider les joueurs à s'immerger dans une période précise.

Comme on l'a dit, la mission est de retourner au présent; pour l'accomplir, les élèves doivent résoudre les énigmes de chaque atelier (de 1 à 4): si l'énigme est résolue correctement, ils obtiendront deux types de code différent. Le premier est un code à quatre chiffres qui va leur servir pour ouvrir le cadenas et accéder à ce qui se trouve à l'intérieur d'une boîte, c'est-à-dire le portail qui va les amener dans le prochain atelier et donc avancer dans le jeu.

Le deuxième, est le chiffre d'un code qui leur permettra d'ouvrir le portail finale et donc gagner le jeu. Dans chaque étape du jeu, lors de l'ouverture de la boîte, les joueurs vont récupérer une pièce de monnaie sur laquelle il y a un chiffre du code finale, il est donc fondamentale que les joueurs arrivent à résoudre les énigmes présents dans chacun des quatre ateliers.

Le code finale complet de quatre chiffres devra ensuite être inséré dans une tablette qui sera présente au cinquième poste: ainsi les élèves auront résolu l'escape game et ils pourront retourner dans le présent¹⁴. Mais il faut faire une précision: les joueurs ne savent pas que la pièce de monnaie trouvée dans la boîte est une nécessaire pour le code finale, car le chiffre est visible seulement avec une lampe UV. Ils le découvriront seulement à la fin du jeu, au poste finale quand ils devront réfléchir sur les indices trouvés et sur les autres qui leur seront fournis de cet étape.

¹⁴Pour plus informations, voir la section 2.5 de ce travail.

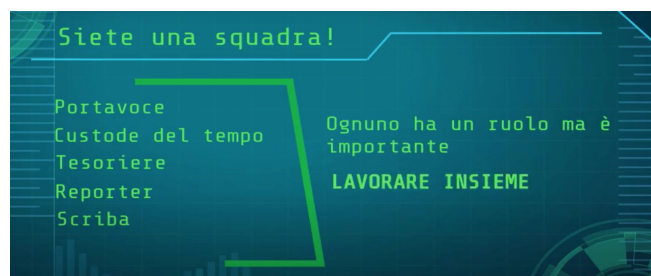
2.5 La structure du dispositif d'apprentissage

On a donc vu que la première étape de notre escape game consiste en regarder une vidéo. Celle-ci est une étape fondamentale, car elle explique le contexte dans lequel les élèves se trouvent: en effet la première information qu'ils apprennent c'est qu'ils ont été envoyés dans le passé par un scientifique méchant qui a inventé une machine du temps.

Deuxièmement, dans la vidéo il y a les indications concernant les tâches à accomplir. Ils ont une mission: ils doivent revenir dans le présent en réussissant quatre épreuves de dix minutes chacune. La réussite leur donnera donc accès à des indices qui seront fondamentales pour gagner le jeu. Pour faire en sorte qu'ils arrivent à trouver ces indices, et qu'ils les utilisent de la bonne manière lors du poste finale, ils reçoivent comme indication d'écrire des notes et de prendre des photos de tout ce qu'ils auront fait, vu et découvert dans chaque épreuve.

Troisièmement, dans la vidéo il y a les modalités avec lesquelles accomplir ces tâches (voir l'image en bas): ils font partie d'une équipe de cinq personnes où chacun a un rôle:

- porte-parole;
- gardien du temps;
- trésorier;
- journaliste;
- scribe.



Mais pour pouvoir accomplir la mission, ils faudra qu'ils collaborent en faisant attention à leur ennemi: le monstre du temps. Celui-ci mangera leur indice (une de quatre chiffre du code qui se trouve sur une pièce de monnaie en chocolat) si les joueurs ne réussiront pas l'épreuve.

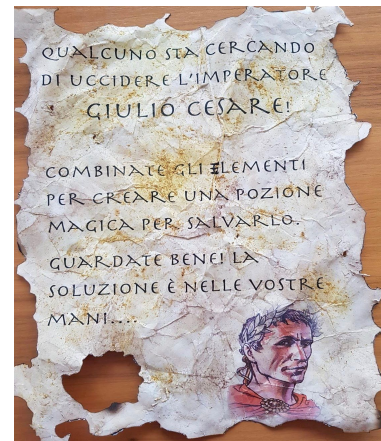
Dans un deuxième moment, les équipes vont affronter chaque atelier. Dans le cadre de chaque poste, les élèves doivent atteindre un des objectifs spécifiques visés.

2.5.1 Atelier 1. L'Empire Romain et Jules César

Concernant la première étape¹⁵, l'objectif spécifique à atteindre c'est de reconnaître la composition du passé simple et de l'identifier comme tel (les racines, les désinences, les formes irrégulières) en combinant la racine d'un verbe régulier à la terminaison correspondante.

Pour ce faire les élèves doivent accomplir le devoir demandé dans la consigne présente au poste (voir l'image):

« *Qualcun' un est en train de tuer Jules César. Combinez les éléments pour créer une potion magique pour le sauver. Regardez bien! La solution est entre votre mains.* »



Concrètement, cela signifie que les joueurs qui atterrissent à l'atelier se déroulant au temps de Jules César ont à disposition douze fioles: six avec les racines des verbes (à conjuguer au passé simple), et six avec les terminaisons des mêmes verbes pour les conjuguer.¹⁶ Les élèves doivent combiner chaque fiole avec celle correspondante (comme on voit dans l'image en bas) de manière à obtenir la conjugaison du verbe au passé simple. Par exemple: sur une fiole il y a "IO CANT-" ("je chant-") et sur une autre "-AI" (-ai). En plus, dans huit fioles (celles qu'ils donnent la combinaison de la conjugaison du passé simple des verbes: *cantare-chanter, lavorare-travailler, credere-croire, partire-partir*) il y a des numéros. Au contraire, les autres quatre fioles n'en ont pas: il s'agit de celles qui concernent les verbes irréguliers (*preferire-préférer / potere-pouvoir*). Pour arriver à trouver le code du cadenas, il est nécessaire que les élèves combinent correctement les verbes et ensuite additionnent les numéros présents dans les fioles. Donc, si dans la fiole "IO CANT-", il y a le 2 et dans la

¹⁵Celle-ci n'est pas la première étape pour tous: le changement de poste est aléatoire au début. Si les élèves commenceront avec l'épreuve de la Rome antique, après ils iront dans le 1800 mais s'ils commenceront dans le 1800, ils iront dans le 2000. Donc le changement de poste dépend de la poste de départ.

¹⁶Il s'agit des verbes suivants: quatre réguliers (*cantare-chanter, lavorare-travailler, credere-croire, partire-partir*) et deux irréguliers (*preferire-préférer, potere-pouvoir*).

fiolle avec “-AI” il y a le 4, pour obtenir une des chiffres du code, il suffira de calculer: $2 + 4 = 6$.



Après avoir trouvé le code du cadenas, les joueurs pourront l'ouvrir en mettant les chiffres trouvés dans l'ordre correct. Cet ordre, est suggéré par le cadenas même, qui leur indique avec l'infinitif des verbes la position à laquelle il faut insérer le numéro. Dans le cas du calcul qu'on vient de faire, par exemple, il faudrait donc mettre le chiffre 6 en dernière position.



Une fois trouvé le code, les joueurs pourront donc ouvrir la boîte. Dedans, ils y trouveront la pièce de monnaie et un horloge/portail temporel qui leur indiquera la prochaine époque dans laquelle ils devront aller. Dans ce-cas ci les élèves devront aller en 1800 chez Napoléon Bonaparte.



2.5.2 Atelier 2. Le XIX siècle et Napoléon

Dans l'étape consacrée au 1800, l'objectif spécifique à atteindre c'est réarranger les éléments d'une phrase pour qu'elle ait un sens et que le verbe (au passé simple) soit accordé au sujet. Pour ce faire les élèves doivent accomplir la tâche demandée dans la consigne par Napoleone Bonaparte:

Alt! C'est Napoléon Bonaparte qui vous parle! Si vous ne voulez pas finir en prison, résolvez l'énigme!



Dans ce cas-ci les élèves n'ont pas des indications précises. Ils ont seulement ce support et cette brève consigne pour comprendre ce qu'ils doivent faire:



Concrètement, les élèves ont cinq phrases concernant la vie de Napoléon à reconstruire. Sur chaque bande de carton il y a un des éléments qui constituent la phrase à composer; ainsi les joueurs doivent faire glisser les bandes de cartons afin d'obtenir une des phrases qu'on peut lire en vertical au milieu du support: *Le truppe di Napoleone persero la battaglia di Waterloo* (=Les troupes de Napoléon perdirent la bataille de Waterloo). En plus chaque

élément de la phrase a un numéro, comme on voit dans la photo. Une fois la phrase reconstituée correctement, la somme des numéros de chaque élément (de cette phrase) donne un des chiffre nécessaires pour ouvrir le cadenas. Pour savoir où mettre le chiffre trouvé, on doit observer la ligne noir que remplit le cadenas dessiné:



Si la première phrase *Le truppe di Napoleone persero la battaglia di Waterloo* fait obtenir une somme de 2, vu que la ligne c'est en troisième position, on mettra, dans le cadenas de la boîte, le deux dans la même position.

Comme pour les autres, à la fin de cette épreuve les joueurs trouveront dans la boîte une pièce de monnaie avec l'image de Napoléon et le chiffre cachée pour le code de la dernière étape et un horloge/portail du temps qui leur indiquera à quel atelier se diriger, c'est-à-dire celui dédié au XXème siècle.



Ce jeu a été inspiré d'un enigme qui a été créé par Simon Morard.

2.5.3 Atelier 3. Le début des années 2000 et Roberto Benigni

L'objectif spécifique de cet atelier est de reconnaître dans quelles conditions on utilise le passé simple (action terminée qui s'est développée dans le passé et qui n'a pas de conséquences sur le présent) et comment l'employer dans un contexte précis.

Pour ce faire les élèves devront suivre cette consigne:

Roberto Benigni est un acteur très sympathique et veut vous aider à revenir dans le présent. Répondez aux questions sur sa vie et complétez le tableau.



Numero di risposte giuste di colore...

BLU	
ROSSO	
VERDE	
GIALLO	

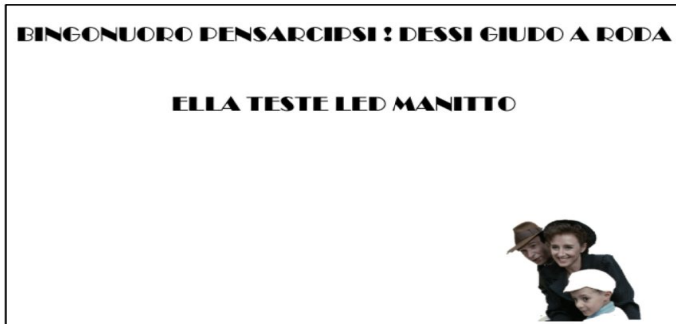
Concrètement, pour surmonter l'épreuve et trouver le troisième indice, les élèves devront répondre à des questions sur la vie de Roberto Benigni sur Kahoot¹⁷ en reconnaissant quand employer le verbe au passé simple et quand employer un autre temps verbale:

2 - Quiz
"La vita è bella" ____ un capolavoro del cinema italiano.

	sarà	×
	era	×
	è	✓
	fu	×

¹⁷Pour voir le Kahoot créé par les souscrites, suivre ce lien:
<https://create.kahoot.it/share/kahoot-for-formative-assessment/ab7df33a-fc0a-4666-95cb-59dfcdd7fec8>.

Pendant le jeu, en utilisant les couleurs des réponses à choisir sur Kahoot, le scribe devra écrire combien réponses correctes rouge il y a, combien bleu, vert et jaune. Ces sommes seront nécessaires pour établir trois des quatre chiffres du code pour ouvrir le troisième cadenas et obtenir l'indice. Le quatrième sera obtenu en résolvant l'anagramme:



Bingonuoro pensarcipsi! Dessi Giudo a Roda ella teste led manitto.

Qui signifie: *Buongiorno principessa! Disse Guido a Dora alle sette del mattino.*

Traduction: *Bonjour princesse! Il dit Guido à Dora à sept heures du matin.*

Le numéro sept est donc le quatrième chiffre du cadenas.

Après avoir l'ouverture du cadenas, les élèves trouveront un horloge indiquant le 1500 et la pièce de monnaie raffigurante Roberto Benigni cachant le chiffre du code finale:

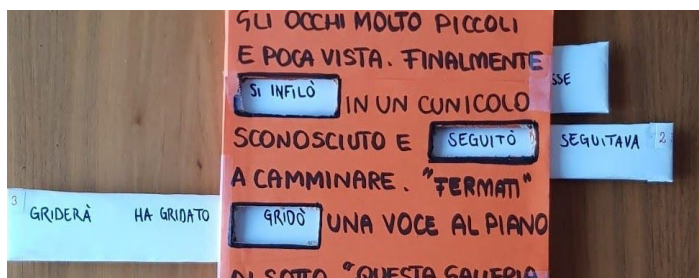
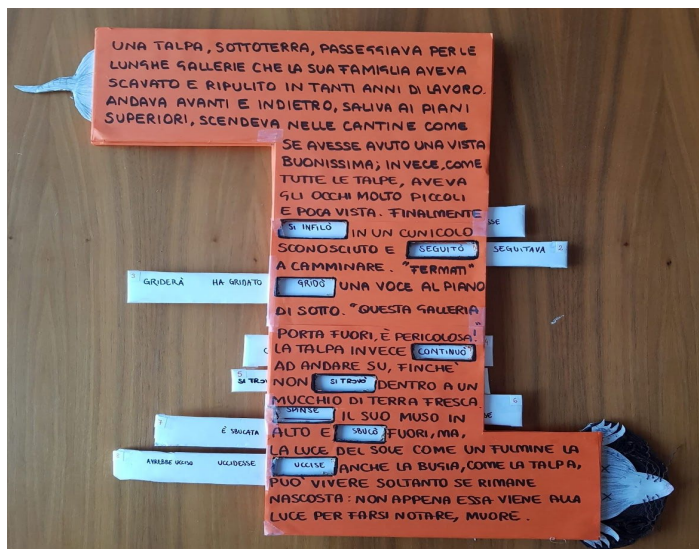
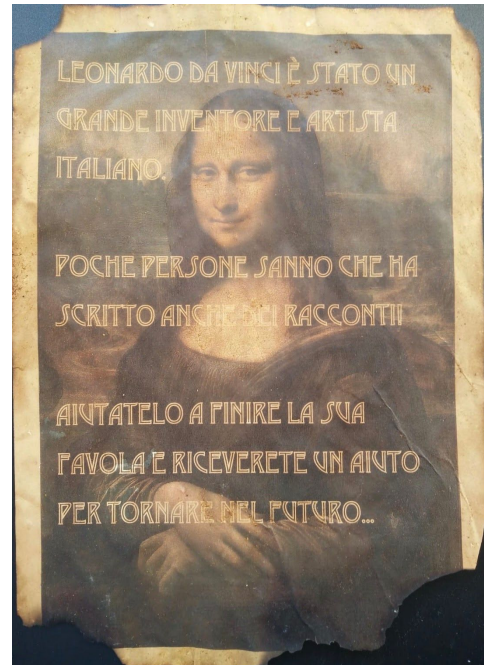


2.5.4 Atelier 4. Le XVI siècle et Leonardo da Vinci

Ici, l'objectif spécifique à atteindre c'est être capable de reconnaître le passé simple entre plusieurs formes verbales dans un contexte précis comme celui d'un texte et savoir conjuguer les verbes (singulier, pluriel et personne). La consigne qu'ils vont recevoir c'est la suivante:

Léonard de Vinci a été un grand inventeur et artiste italien. Peu de gens savent qu'il a également écrit des récits. Aidez-le à finir son conte de fées et vous recevrez de l'aide pour retourner dans le futur...

Concrètement, les élèves devront compléter un récit de Leonardo da Vinci, *La talpa (La taupe)* avec les verbes au passé simple:



Comme on voit dans la photo, chaque verbe a un numéro qui servira dans la deuxième partie du jeu, quand les joueurs devront compléter quatre mot-croisé avec les verbes mentionnés dans le texte de L. Da Vinci, au passé simple.

Le verbe numéro 3 dans le texte de Da Vinci est *gridò* (passé simple du verbe *gridare* - *crier*). Les élèves devront le copier dans le tableau¹⁸ des mots-croisés au passé simple où il y a le contour bleu et le numéro 3s (cette sigle signifie “troisième personne singulier”). Après, ils devront conjuguer le même verbe (toujours en vertical) au passé simple à la deuxième personne singulière et à la deuxième plurielle. La même chose ils feront avec le verbe numéro 4, *continuare* (*continuer*) en horizontal, toujours en partant de la conjugaison faite dans le conte de Da Vinci.

Ensuite, pour trouver un de quatre chiffre du code pour ouvrir le cadenas, ils devront compter combien lettre “O” il y a dans le mot-croisé et l’écrire où il y la question *Combien de lettres “O” il y a? (Quante lettere “O”?)* comme on voit dans la photo.

La même chose ils devront la faire avec les autres trois mots-croisés à faire de manière qu’ils obtiendront les autres trois chiffres.

L’horloge/portail du temps que les joueurs trouveront dans la boîte, une fois ouverte, leur indiquera le prochain atelier, c’est-à-dire la Rome antique.



2.5.5 Le portail vers le présent et le code final

À ce point, si les élèves auront surmonté les quatre épreuves, et ils auront normalement obtenu le quatre pièces de monnaie mais ils ne savent pas encore à quoi ils servent. Alors l’enseignant donnera à chaque groupe une tablette¹⁹ et une lampe UV. Les élèves

¹⁸Cf. Annexes, *Cruciverba A*.

¹⁹Le site sur lequel les élèves devront mettre le code a été créé en collaboration avec un étudiant en informatique de l’Université de Fribourg, Daniel Sanz. Sanz., D. (2020). *Code finale*. Consultable à l’adresse: <https://molesox.github.io/escapegame/>. Malheureusement, il n’est plus possible y accéder.

découvriront ainsi que sur les pièces de monnaie il y a des numéros et que pour activer le portail temporel qui les amènera dans le présent, il faudra les mettre dans la tablette selon l'ordre chronologique de la période concernante le personnage représenté:



Le code finale sera 3624. Une fois inséré le code, les élèves verrons apparaître ce message: *“Bravo! Mission accomplie: vous êtes revenus dans le présent!”*.

2.6 Le déroulement du jeu

Pour gérer le jeu, chaque enseignant présent à la séance a un rôle²⁰. Pendant ce temps les élèves doivent faire un test d'entrée pour vérifier leur connaissance préalables concernant le passé simple.²¹

Avant le commencement du jeu, l'enseignant distribue un test à toute la classe et il leur demandera d'essayer de faire les exercices, en donnant une limite de temps.

Une fois que la classe aura fini, l'enseignante démarre la vidéo *Powtoon* sans donner aucune explication à l'exception de tout écrire sur l'ardoise qu'ils trouveront sur la table et de prendre de photos de tout ce qui est leur demandé de faire.²²

À ce moment-là on peut faire partir le jeu: l'enseignant/arbitre donne l'indication du début de la séance et projette une vidéo chronomètre.²³

Chaque groupe devra résoudre l'énigme en fonction de l'atelier où il se trouve. Pendant l'épreuve, si les joueurs ont des difficultés, l'enseignant/allié peut donner un petit indice (mais seulement quand il manquent pas plus que 2 minutes à la fin du temps). L'indice doit

²⁰Pour toute information lire la section 2.8 de ce travail.

²¹À propos de ce texte on parlera dans la section consacré à l'analyse de résultat (point 6).

²²Ces notes seront nécessaire pour la poste finale et à la fin du jeu pour la phase de débriefing.

²³Cf: Mr. Timer (2018), *10 Minute Timer with Music for Kids! Best, calm, relaxing, soft, peaceful countdown Music Timer*, récupéré de: <https://www.youtube.com/watch?v=Er0d5ylnaOo>.

être seulement une indication générale comme “regardez mieux” ou “lisez encore une fois la consigne”. Puis, s’ils ne réussissent pas, l’enseignant/monstre du temps peut leur donner l’opportunité d’ouvrir quand même la boîte, en les défiant. Lors du défi, le porte-parole du groupe doit pêcher un verbe irrégulier et le conjuguer au passé simple en restant dans un temps maximale d’une minute.²⁴

Après avoir accompli la première épreuve, les élèves devront passer à la successive selon l’indice trouvé dans la boîte jusqu’à obtenir les quatre pièces de monnaie. Une fois les avoir obtenus, tous les groupes au même moment (vu que chaque épreuve a une durée de 10 minutes, donc tous termineront à le même moment) devront se défier au dernier poste: comprendre à quoi servent les quatre indices obtenus lors des épreuves, la tablette et la lampe UV qu’ils viennent de recevoir. Les premiers qui réussiront à mettre le bon code dans la tablette seront les vainqueurs.

On peut prévoir une récompense pour les gagnants, comme par exemple des chocolats.

À la fin du jeu, les élèves re-faîtront le même test fait au début du cours pour permettre à l’enseignant de comparer leur résultats avec ceux du premier texte et évaluer les connaissances acquises pendant le jeu. Après le test, suivra la phase de conscientisation des connaissances acquises, c’est-à-dire le débriefing.²⁵

2.7 Le rôle de l’enseignant

L’enseignant a un rôle actif dans le jeu: il représente à la fois le monstre du temps, c’est-à-dire l’ennemi duquel les élèves vont devoir s’échapper en passant par les portales temporelles (et donc en complétant les ateliers). Mais il n’est pas que l’ennemi : il est aussi un allié, qui peut essayer d’aider les élèves qui sont en grosse difficulté (pas forcément en agissant directement, mais en leur laissant une minute de plus pour terminer l’exercice, par exemple). Bien évidemment, l’enseignant est aussi arbitre du jeu, pour vérifier que les élèves respectent les règles, pour décider quand on peut les aider et gérer le temps.

²⁴Voir l’annexe dans la section 9.2 de ce travail.

²⁵Concernant cette phase, voir la section 3.5 de ce travail.

On se rend pourtant compte que c'est compliqué pour une seule personne d'avoir tous ces rôles : c'est donc pour ça qu'on a voulu profiter au maximum du fait qu'on était 3 enseignantes dans la salle de classe.

Chacune a donc eu son rôle précis lors de la mise en œuvre du jeu : Arianna était le monstre du temps, Maria était l'alliée et Maria Luisa était l'arbitre.

En plus, afin que chaque épreuve marche bien, chaque enseignant est responsable d'une épreuve:

- Napoléon et Jules César: Arianna Guerra
- Roberto Benigni: Maria Luisa Minelli
- Léonard Da Vinci: Maria Nasso

2.8 Le rôle de l'élève

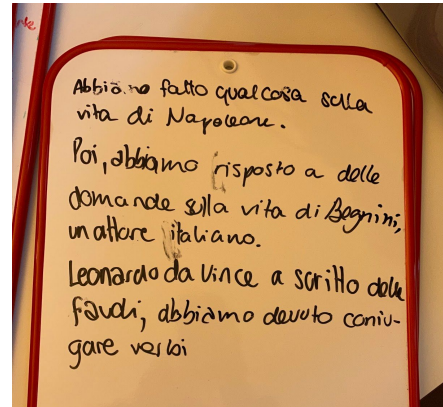
Pour faire en sorte que chaque joueur participe activement au jeu, on a établi des rôles de type additive: pour surmonter l'épreuve, chacun doit faire sa partie.

Comme on a dit on a partagé la classe de 19 élèves en groupe de 5 et un groupe de 4, et après on a distribué aléatoirement les rôles:

- porte-parole;
- gardien du temps;
- trésorier;
- journaliste;
- scribe.

Cela a été fait avant la mise en œuvre du jeu en classe. Concernant le porte-parole, il s'occupe de questionner l'arbitre du jeu ou l'allié en cas de problèmes. Le gardien du temps a pour but de contrôler le temps éviter de n'avoir plus de temps pour accomplir l'épreuve. Le trésorier c'est celui qui s'occupe de prendre l'indice de la boîte à la fin de l'épreuve et de le garder. Le journaliste prends une photo tout ce que son équipe fait pendant l'épreuve. Enfin, le scribe devait prendre des notes sur tout ce qu'ils faisaient pendant le jeu

Les photos et les notes des élèves ont une double fonction. Tout d'abord elles servent pour l'étape finale dans laquelle ils devront comprendre quoi faire avec les indices afin de revenir dans le présent. Deuxièmement ils seront nécessaires pour la phase successive au jeu, lorsque les élèves devront prendre conscience qu'ils n'ont pas seulement joué mais ils ont aussi compris quelque chose.



2.9 Les composantes du jeu

Concernant les composantes qui font de ce dispositif un jeu, il faut tout d'abord considérer le type de situation qu'il implique. En fait, une situation de jeu c'est une situation «a-didactique» dans laquelle l'enseignant renonce à enseigner (Schneider & Mercier, 2005). Le rôle des élèves c'est participer à des tâches dont l'enjeu est un savoir partagé, le passé simple, en interagissant avec le milieu qui est leur proposé (Schneider & Mercier, 2005) et en avant une mission à accomplir claire.

Par conséquent une première composante qui fait en sorte que ce dispositif soit considéré un jeu c'est avoir un objectif clair qui donne du sens à la situation (Sanchez, 2017). Les élèves doivent trouver une code pour revenir dans le présent en faisant attention à leur ennemi, le monstre du temps, qui cherchera à l'empêcher en mangeant leur indice s'ils ne réussiront pas à surmonter l'épreuve.

Une deuxième composante importante du jeu est son univers car il permet aux joueurs de s'immerger dans une histoire qui donne du sens à la situation (Sanchez, 2017). Par rapport à nos jeu, l'univers choisi c'est un voyage dans le passé. Pour faire en sorte qu'il soit perçu comme tel, comme on a vu, on a choisi des personnages qui avaient à voir avec l'époque où chaque épreuve se déroule et du matériel qui est approprié à celle-ci.²⁶

²⁶Pour des informations plus complètes, voire les section 2.5 et 3.2 de ce travail.

Un autre aspect important pour réaliser cet univers fantastique est la vidéo Powtoon qui fait en sorte que les élèves soient immergés dans l'histoire proposée par le jeu (un voyage dans le passé) grâce aux fonctionnalités du logiciel employé. L'effet est que la personne qui regarde la vidéo, il se sent investie d'une mission importante. La même chose c'est dans le jeu; c'est pourquoi cette vidéo est efficace. En effet, dans



le jeu les élèves sont chargés de de la mission de revenir dans le présent et, apparemment, elle leur apparaît comme "une mission impossible" car il devront réussir quatre défis pour l'accomplir. Mais c'est proprement ces défis qui font en sorte que les élèves entrent dans un contexte de jeu. Les animations et les effets sonores de la vidéo contribuent également de manière efficace à cet effet.

L'aspect du défi, qui doit être à la portée de l'élève, c'est une troisième composante qui fait percevoir ce dispositif comme comme un jeu. En fait elle crée une sorte de «tension» entre «la peur de l'échec» et le «plaisir» d'avoir accompli la mission (Sanchez, 2016). En outre, le fait d'avoir un défi à surmonter, selon Philippe Meirieu (2005), fait en sorte que l'élève ait du plaisir à apprendre. Dans le cas de ce jeu, cet aspect est observable dans la présence de l'ennemi: si les élèves ne veulent pas que le monstre du temps mange leur indice, ils doivent réussir l'épreuve. En plus, le fait d'obtenir une récompense à la fin contribue à stimuler l'engagement des élèves pour réussir les épreuves. Dans cette perspective une autre composante qui fait de ce dispositif un jeu c'est le fait que les élèves ont droit à un bonus s'ils ne réussissent pas l'épreuve. Ça leur permet de ne pas les décourager et poursuivre avec le jeu.

Un autre aspect intéressant du jeu c'est le fait d'être autonome: dans le jeu, ce sont les joueurs qui choisissent leurs stratégies pour surmonter les épreuves (Sanchez, 2017). Donc s'ils n'arrivent pas à accomplir une épreuve en utilisant une certaine méthode, ils doivent en choisir une autre; c'est à eux comprendre quelle est la plus efficace.

En plus, l'autonomie des élèves se concrétise dans le jeu par le fait qu'ils reçoivent tous les indications au début (avec la vidéo) et après ils n'ont que quelques informations supplémentaires dans les consignes de chaque étape. Pour réussir, il faut qu'ils collaborent entre eux sans nécessiter le support de l'enseignant, qui est présent dans le jeu seulement pour le gérer.

En outre l'autonomisation est favorisée d'une évaluation formative immédiate: si les élèves réussissent l'épreuve sans aide, il signifie qu'ils ont poursuivi l'objectif spécifique à atteindre dans celle-ci. Dans le cas contraire, les élèves sauront qu'ils doivent réviser l'argument.

3. La description du scénario pédagogique

3.1 Le jeu dans la séquence d'apprentissage²⁷

Le but de ce jeu est la familiarisation avec le passé simple. À ce propos, il faut savoir que les élèves ont déjà quelque connaissances par rapport à ce thème, car ils ont vu la théorie et ils ont fait des exercices lors des leçons précédentes.

Le jeu vise donc la consolidation des règles d'utilisation du passé simple afin que, dans les semaines suivantes, les élèves puissent lire et comprendre le livre *Scolpitelo nel vostro cuore* écrit par Liliana Segre.

3.2 Le matériel et les logiciels

Premièrement, pour la partie initiale consacrée à la vidéo, on a décidé d'employer le logiciel <https://www.powtoon.com/home/> principalement pour une raison, c'est-à-dire qu'il permet de réaliser une vidéo avec des animations et des effets spéciales selon ses propres besoins. Ce logiciel donne l'accès à des vidéos thématiques entre lesquels il y a celle qui porte le titre de "mission impossible" qui a des animations et des effets sonores concernant cette thématique et adaptée au contenu du notre jeu où l'élève a une mission apparemment impossible à accomplir.

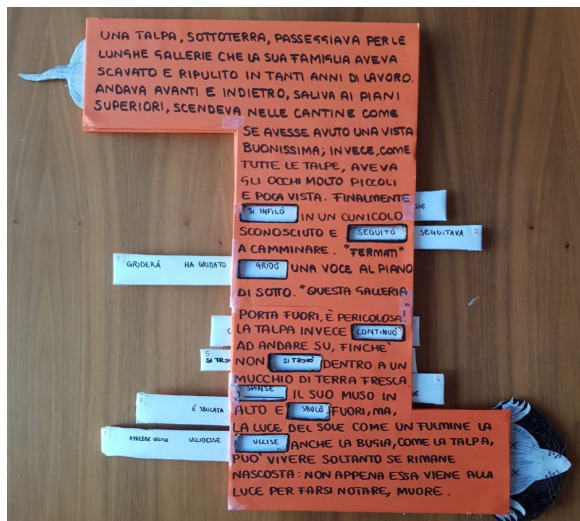
On aura donc besoin d'un ordinateur et d'un beamer.

Avant que le jeu débute, chaque groupe reçoit une ardoise et des stylos effaçables pour écrire les informations pendant le jeu. Ensuite, dans chacun des quatre ateliers, on nécessite: la consigne propre à chaque poste, une boîte avec un cadenas, un set de quatre pièces de monnaie de chocolat avec d'une côté l'image du personnage principal de l'atelier et de l'autre le chiffre caché du code finale. On nécessite également horloge qui indique la prochaine étape à rejoindre.

Pour l'Atelier de Jules César, on a employé douze fioles contenant un liquide coloré. Sur six de ces fioles, il y a la racine du verbe à conjuguer au passé simple et sur les autres six il a y les terminaison correspondantes à ces verbes. Donc ils sont nécessaires douze cartons pour

²⁷ Pour les objectifs visé de cet escape game, voir la section 2.2 de ce travail.

écrire ces verbes et en plus huit cartons plus petits à mettre dans les fioles avec les chiffres à combiner pour obtenir le code du cadenas. Pour positionner les fioles sur la tables, on a besoin d'un porte-fiole.



Pour l'atelier de Leonardo da Vinci, on nécessite principalement le support visible sur la photo à gauche. En plus il servent les feuilles avec les mots croisés (quatre feuilles pour chaque groupe, donc 16 en totale)²⁸.

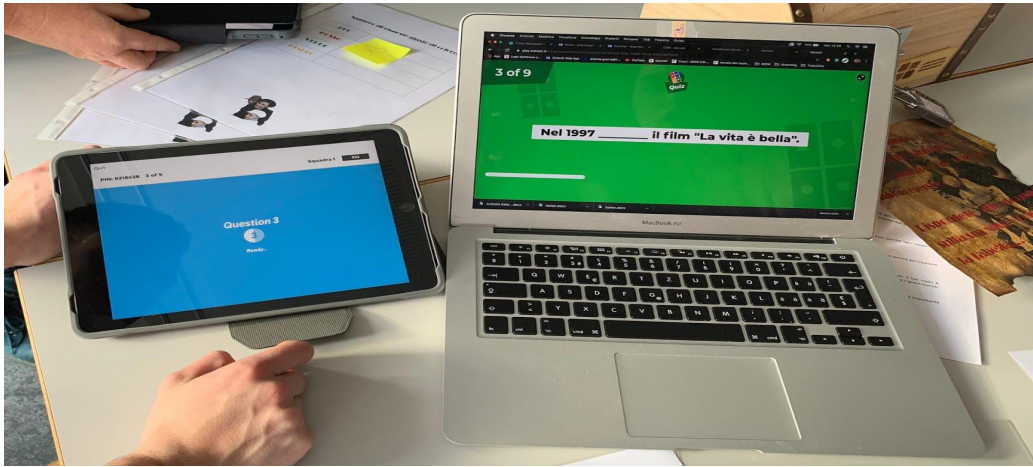
Pour l'atelier de Napoléon, il est nécessaire le support réalisé pour le jeu:



Finalement, pour l'atelier de Roberto Benigni, on nécessite le Kahoot (www.Kahoot.it) créé exprès. On a choisi ce support parce que les élèves le connaissent et ils apprécient beaucoup et par conséquent ils ont une facilité à l'employer. Pour ce faire, les élèves auront à

²⁸Voir l'annexe dans la section 9.1.

disposition une tablette pour répondre aux questions et un ordinateur qui sera utilisé par un des enseignants responsables, qu'il va démarrer le jeu:²⁹



En plus de ça, on nécessitera aussi une copie de la feuille *Numero di risposte giuste di colore...* et de celle avec l'anagramme pour chaque groupe (donc 8 feuilles en total).

Enfin pour le poste final, le portail vers le présent, on a besoin de quatre tablettes, quatre lampes UV et la récompense.

3.3 La disposition et les conditions de la classe

Concernant la disposition de la salle où mettre en place le jeu, elle doit être suffisamment large afin de créer quatre îles-ateliers qui soient assez grandes pour consentir la mise en œuvre des jeux, mais assez éloignées les unes des autres pour que les équipes d'élèves ne puissent pas se suggérer les réponses aux énigmes par hasard.

Ensuite il faut prévoir assez de temps pour pouvoir mettre en place toute la salle : créer les îles-ateliers, déplacer les tables pas indispensables, équiper chaque atelier de tout le matériel nécessaire.

²⁹Pour les informations concernant les rôles des enseignants, voir la section 2.8.

3.4 La durée

Concernant la durée de l'escape game, on a décidé d'y consacrer une séance de 90 minutes, dont 50 minutes sont pour le jeu et 40 pour le débriefing.

Par rapport au jeu, les premiers 10 minutes sont pour faire le test des connaissances et la vidéo avec les indications pour le jeu. Après chaque épreuve aura une durée de 10 minutes.

3.5 Le débriefing

Le débriefing est un moment important et fait partie intégrante du jeu. Pendant cette phase, en effet, les élèves sortent de l'atmosphère ludique qui leur a permis d'apprendre sans s'en rendre compte et sont invités à retracer ce qu'ils ont fait pendant le jeu. Dans le cas de notre jeu, le débriefing a duré environ 35-40 minutes. Tout d'abord, les élèves ont été invités à réfléchir sur le but du jeu (revenir au présent) et sur l'ambientation. Les élèves ont été invités à s'interroger sur les raisons de ce choix, jusqu'à ce qu'ils arrivent à la règle de l'utilisation du passé simple. Après avoir répondu à cette première question, nous avons parcouru ensemble les quatre ateliers. Les étudiants ont été invités à décrire ce qu'ils ont fait pour résoudre l'énigme et à réfléchir à la règle grammaticale en jeu : comment le passé simple se forme, comment il est possible de le reconnaître, dans quel contexte il est utilisé et comment il s'inscrit dans la phrase. En outre, les scribes devaient montrer les erreurs que leur équipe avait commises, qu'ils avaient notées au tableau, afin de pouvoir les corriger tous ensemble. Cette première phase a été suivie par la compilation d'un questionnaire à travers lequel les élèves ont pu exprimer leur opinion sur les différentes étapes du jeu et donner un score en ce qui concerne la difficulté des ateliers et le degré de lucidité. Cela nous a permis de récolter des données sur la perception des élèves par rapport à la situation de jeu qui a été établie, et donc de comprendre si l'escape game est acceptable du point de vue des élèves.

4. Problématiques et questions de recherche. Analyse, méthodologie et discussion.

4.1 L'utilité du jeu

La première problématique de notre recherche est l'utilité du jeu. Plus précisément, on s'est demandées dans quelle mesure le jeu est adapté aux besoins d'apprentissage des élèves (Tricot, 2003).

En fait, l'utilisation du jeu comme stratégie éducative fait l'objet de nombreuses critiques. Nous nous sommes donc demandés comment était-il possible de recueillir des données qui nous permettraient de vérifier l'utilité réelle de ce jeu : s'agit-il d'un outil qui permet aux élèves d'apprendre et de réviser le passé simple ou est-ce une simple perte de temps ?

Après s'être demandés quelle pouvait être la manière de collecter des données à cet égard, nous avons décidé de proposer un test aux élèves avant le jeu. Il s'agit de simples exercices de grammaire qui ont les mêmes objectifs que les ateliers du jeu. De cette façon, il a été possible d'obtenir un aperçu du niveau de la classe avant le jeu. Le même test a ensuite été proposé après le débriefing dans le but de vérifier si le moment du jeu avait permis d'atteindre les objectifs, et donc s'il avait la valeur d'une véritable révision de la grammaire.

4.1.1 Le test proposé aux élèves avant et après le jeu

Le test auquel les élèves ont été soumis avant et après la phase de jeu présente cinq exercices.

- 1. Quando si usa il passato remoto? Rispondi con una frase completa.**

Le premier exercice demande "Quand utilisez-vous le passé simple ? Répondez par une phrase complète". En plaçant le contexte du jeu dans le passé et en faisant référence à des personnages historiques qui ont accompli des actes glorieux il y a longtemps, nous avons voulu faire passer aux élèves un message sur la règle de l'utilisation du passé simple. Ce temps verbal, en fait, est utilisé pour parler de faits et d'actions qui se sont produits il y a

longtemps et qui n'ont pas des effets sur le présent. L'une des questions du débriefing portait sur ce parallélisme ambientacion du jeu - règle d'utilisation du passé.

2. Abbina radice e desinenza.

noi telefon-	ai
lui dorm-	esti
tu rispond-	ammo
io comunic-	ì

Le deuxième exercice demandait de combiner les racines et les désinences pour recomposer certains verbes au passé simple. L'objectif de l'exercice était donc le même que celui de l'atelier qui avait comme protagoniste Giulio Cesare.

3. Scrivi le coniugazioni dei verbi al passato remoto.

	PARTIRE	LAVORARE	CREDERE
io			
tu			
lei, lui			
noi			
voi			
loro			

Le troisième exercice consistait en un tableau à remplir par la conjugaison du passé simple de certains verbes réguliers. L'objectif correspondait à celui de l'atelier sur Leonardo da Vinci.

4. Sottolinea solo i verbi al passato remoto:

credendo -seguitai- fonderò - piantaste -fummo- cercherei- sollevato - cadrò - nacqui -vinse -sarò-
essendo-

Le quatrième exercice demandait de savoir reconnaître, entre différentes formes verbales, les verbes au passé simple. Il s'agit du même objectif de l'atelier qui avait comme protagoniste Benigni.

5. Sottolinea la forma corretta tra quelle proposte.

1. Marta *nascesti/nacque/nacqui* nel 1990.

2. Nel 2000 Carlo e Giovanni *vinsero/ vincemmo/vinceste* lo stesso premio che io e Paolo *vinsero/ vincemmo/vinceste* dieci anni prima.

Enfin le dernier exercice demandait de choisir la bonne forme du passé simple à l'intérieur de la phrase, pour le faire il fallait donc accorder le verbe avec le sujet. Il s'agissait du même objectif que l'atelier sur Napoléon.

4.1.2 Les données recueillies

On a décidé de rassembler les données dans des tableaux. Les premiers tableaux proposés montrent les scores obtenus par les étudiants dans chaque exercice (continue à la page suivante).

Exercice 1, totale points: 2

nome	equipe	TEST 1	TEST 2	T2 par rapport au T1
Et.	3	0	1	+1
Agn.	3	0.5	1	+0.5
Jus.	3	0	0	
Ja.	3	2	2	

Jan.	2	0.5	0	-0.5
Ax.	2	2	2	
Flo.	2	1	1	
L.	2	0	1	+1
Jaq.	1	1	0	-1
Ev.	1	2	2	
An.	1	1	1	

Exercice 2, totale points: 4

nome	equipe	TEST 1	TEST 2	T2 par rapport au T1
Et.	3	2	4	+2
Agn.	3	4	4	
Jus.	3	4	4	
Ja.	3	4	4	
Jan.	2	4	4	
Ax.	2	4	4	
Flo.	2	4	4	
L.	2	4	4	
Jaq.	1	4	4	
Ev.	1	4	4	
An.	1	4	4	

Exercice 3, totale points: 9

nome	equipe	TEST 1	TEST 2	T2 par rapport au T1
Et.	3	1	3	+2
Agn.	3	0	9	+9
Jus.	3	7,5	9	+1.5
Ja.	3	6	8.5	+2.5
Jan.	2	3,5	8	+4.5
Ax.	2	8	8,5	+0.5
Flo.	2	1,5	8,5	+7
L.	2	3.5	8,5	+5
Jaq.	1	4	5,5	+1.5
Ev.	1	4	7.5	+3.5
An.	1	9	9	

Exercice 4, totale points: 5 (+1 choix du bon verbe; -0.5 choix du mauvais verbe)

nome	equipe	TEST 1	TEST 2	T2 par rapport au T1
Et.	3	0	2.5	+2.5
Agn.	3	2	2.5	+ 0.5
Jus.	3	0	2	+ 2
Ja.	3	2	3.5	+ 1.5
Jan.	2	2	3	+1
Ax.	2	1	2	+1
Flo.	2	1.5	1	-0.5
L.	2	3.5	2.5	-1

Jaq.	1	2	1.5	-0.5
Ev.	1	1	2	+1
An.	1	3	3	

Exercice 5, totale points: 3

nome	equipe	TEST 1	TEST 2	T2 par rapport au T1
Et.	3	1	3	+2
Agn.	3	2	2	
Jus.	3	2	2	
Ja.	3	2	2	
Jan.	2	1	2	+1
Ax.	2	2	2	
Flo.	2	2	2	
L.	2	3	3	
Jaq.	1	2	3	+1
Ev.	1	2	2	
An.	1	2	2	

Suivent les scores de chaque élève (maximum de points 23)

Et.	TEST 1	TEST 2
	0	1
	2	4
	1	3
	0	2.5
	1	3
TOT.	4	13.5

Agn.	TEST 1	TEST 2
	0.5	1
	4	4
	0	9
	2	2.5
	2	2
TOT.	8.5	18.5

Jus.	TEST 1	TEST 2
	0	0
	4	4
	7.5	9
	0	2
	2	2
TOT.	13.5	17

Ja.	TEST 1	TEST 2
	2	2
	4	4
	6	8.5
	2	3.5
	2	2
TOT.	16	20

Jan	TEST 1	TEST 2
	0.5	0
	4	4
	3,5	8
	2	3
	1	2
TOT.	11	17

Ax.	TEST 1	TEST 2
	2	2
	4	4
	8	8,5
	1	2
	2	2
TOT.	17	18.5

Flo	TEST 1	TEST 2
	1	1
	4	4

	1,5	8.5
	1.5	1
	2	2
TOT.	10	16.5

L.	TEST 1	TEST 2
	0	1
	4	4
	3.5	8,5
	3.5	2.5
	3	3
TOT.	14	19

Jacq.	TEST 1	TEST 2
	1	0
	4	4
	4	5,5
	2	1.5
	2	3
TOT.	13	14

Ev.	TEST 1	TEST 2
	2	2
	4	4
	4	7.5
	1	2
	2	2
TOT.	13	17.5

An.	TEST 1	TEST 2
	1	1
	4	4
	9	9
	3	3
	2	2
TOT.	19	19

4.1.3 L'analyse des données recueillies

Le fait de proposer le test avant (test 1) et après (test 2) le jeu a donné quelques données intéressantes: l'élève qui, dans la phase pré-jeu n'a pas été capable de compléter les exercices (v. tableau comparatif suivant), dans la phase post-jeu a été capable d'atteindre au moins la suffisance (12 points sur 23), comme Ét., ou bien de le compléter en atteignant un des résultats plus hauts (16.5/23), comme dans le cas de Fl.

La tendance générale des résultats du test a montré qu'il y a une grosse différence entre le *test 1* et le *test 2*. Dans l'ensemble, avant le jeu certains élèves ont complété les exercices seulement partiellement et de manière incorrecte. Après le jeu, en revanche, les mêmes élèves ont obtenu des résultats bien meilleures. Cela démontre que pendant le jeu ils ont réussi à atteindre les objectifs préfixés et donc apprendre à reconnaître le passé simple et à exprimer avec ses propres mots dans quelles circonstances on l'utilise. Cet apprentissage a pu être constaté aussi pendant le jeu, grâce à un joker qu'on avait préparé pour donner la possibilité aux élèves qui n'avaient pas réussi à résoudre l'énigme – et donc à ouvrir le cadenas – de récupérer quand même la pièce de monnaie qu'il y avait dans la boîte. Ce joker consistait à pêcher un verbe dans une enveloppe et le conjuguer correctement au passé simple. Au début, les élèves avaient beaucoup de difficulté à faire une simple conjugaison, mais au fur et à mesure que le jeu procédait, vu qu'ils devaient mettre en pratique les connaissances qu'ils avaient apprises dans les autres ateliers, cette opération de conjugaison est devenue plus simple et rapide.

Dans le cas de certains autres élèves de la même classe on n'a pourtant pas pu observer une amélioration en ce qui concerne les résultats du *test 2* en comparaison avec le *test 1*, comme on peut voir dans les exemples de An. (*T1* 19/23 - *T2* 19/23) et Ax. (*T1* 17/23 - *T2* 18.5 / 23). Il est pourtant important de remarquer que les élèves ci-cités avaient déjà obtenu des résultats plutôt bons déjà lors du *test 1*. C'est donc normal que la marge entre le résultat du premier test et celui du deuxième soit mineure.

Un autre point à tenir en compte est celui que les élèves pendant le jeu ne sont pas censés se rendre compte que le jeu sert à leur apprendre une règle grammaticale, car ils sont concentrés à atteindre le but de résoudre l'énigme pour pouvoir ouvrir la boîte et découvrir ce qu'il y a à

l'intérieur. Seulement dans un deuxième temps – lors du débriefing – ils se sont rendus compte d'avoir effectivement dû mettre en pratique des connaissances et d'en avoir développées des nouvelles.

En plus, en l'occurrence, le jeu se prête parfaitement au thème grammaticale choisi car ça permet à chaque élève de s'impliquer et de devoir se confronter directement avec le thème grâce au fait que tout joueur a un rôle précis pendant le jeu. Cela fait en sorte que l'apprentissage devienne plus efficient en termes non seulement de matière acquise et de but atteints, mais aussi en termes temporels, car des normales exercices peuvent devenir vite chronophages. Finalement, ce qu'on apprend pendant un jeu normalement reste mieux gravé dans la mémoire qu'un exercice de grammaire car ça déclenche des dynamiques dans lesquelles on mobilise des savoirs dont généralement on n'est pas conscient, sans devoir se préoccuper des éventuelles difficultés. Participer à une activité ludique permet d'ailleurs au joueur d'oublier le fait qu'il est en train d'étudier et ainsi il apprend (il s'agit de la *Rule of Forgetting* de Krashen, 1983); cela signifie que l'élève se concentre sur l'objectif primaire du jeu sans plus faire attention aux contenus linguistiques ou grammaticales (Lombardo, 2006). Ces dernières, dans les exercices sont souvent vues comme un obstacle, tandis que dans le jeu sont vues plutôt comme un défi auquel trouver une solution. Cela confirme donc l'utilité du jeu en relation aux besoins d'apprentissage des élèves.

4.1.4 Limites de la collecte des données

Les données recueillies nous ont permis de répondre positivement à notre question de recherche sur l'utilité du jeu. Toutefois, ces données sont partielles, dans ce paragraphe nous voudrions souligner certaines limites. Tout d'abord, l'idée de proposer un test avant et après le jeu n'est née que plus tard, lorsque nous avons réalisé, après le premier test du jeu, l'importance de recueillir certaines données qui nous permettraient d'en mesurer l'utilité. C'est pourquoi les données ont été recueillies dans une seule classe, et non dans les deux. Il aurait été intéressant de pouvoir comparer les données collectées dans deux classes différentes. Deuxièmement, le fait que nous n'ayons recueilli les données que dans une seule classe nous

a permis d'observer quelque chose qui serait autrement passé inaperçu : nous avons pu constater que la classe qui n'a pas été testée a davantage apprécié l'atmosphère du jeu : pendant que les professeurs préparaient la classe, les élèves attendaient dans le couloir, lorsqu'ils ont été invités à entrer, ils se sont retrouvés catapultés dans une atmosphère complètement différente de l'habituelle et le jeu a immédiatement commencé. Cela n'a pas été le cas pour le deuxième groupe d'élèves. Pour pouvoir rester dans les temps préfixé, nous avons choisi de laisser entrer les élèves dans la salle de classe et de les placer au dernier rang pour faire le test. En attendant, nous, les enseignants, avons installé la salle de classe et préparé le matériel nécessaire pour les jeux.

Les élèves du deuxième groupe ont donc été privés de cette entrée dans l'atmosphère du jeu, ce qui peut être souligné comme la limite de la proposition d'un test avant cette activité.

Une autre raison pour laquelle les données collectées peuvent être qualifiées "partielles" est que si elles démontrent l'utilité immédiate du jeu (juste après l'activité, les élèves savaient en fait mieux qu'avant comment faire les exercices), ils ne permettent pas de noter dans quelle mesure cette activité a permis aux élèves de se souvenir des règles à long terme. C'est pourquoi il aurait été intéressant de proposer un test similaire quelques jours ou semaines plus tard. Malgré ces limites, les données recueillies permettent de dégager une première impression positive de l'utilité du jeu.

4.2 L'acceptabilité

La deuxième question que nous nous sommes posées concerne l'acceptabilité de notre jeu. Nous avons décidé d'examiner la question de l'acceptabilité de deux points de vue : celui des élèves et celui des enseignants.

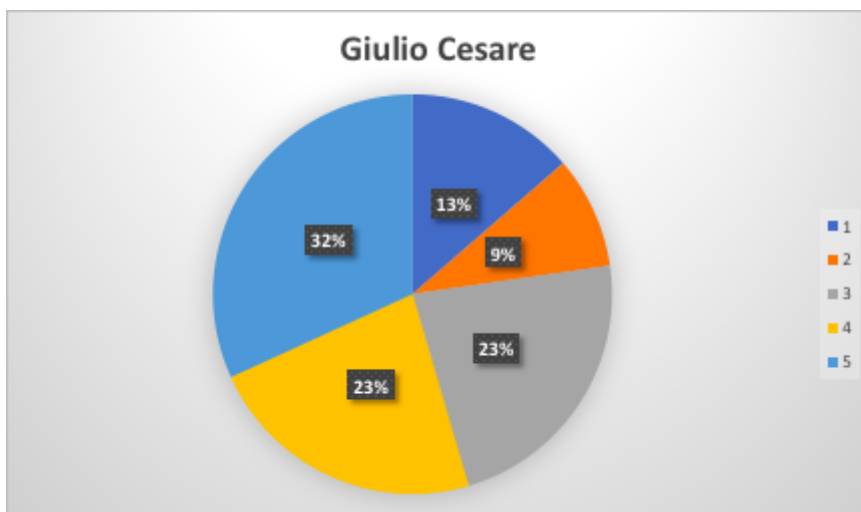
4.2.1 Acceptabilité pour les élèves

En ce qui concerne les élèves, nous nous sommes d'abord demandés s'ils avaient vécu le jeu en tant que tel ou s'ils l'avaient vécu comme un ensemble d'exercices de grammaire. Afin de recueillir des données sur ce point, nous avons préparé un questionnaire à remplir par les étudiants après le débriefing. A travers le questionnaire les étudiants ont été invités à rédiger

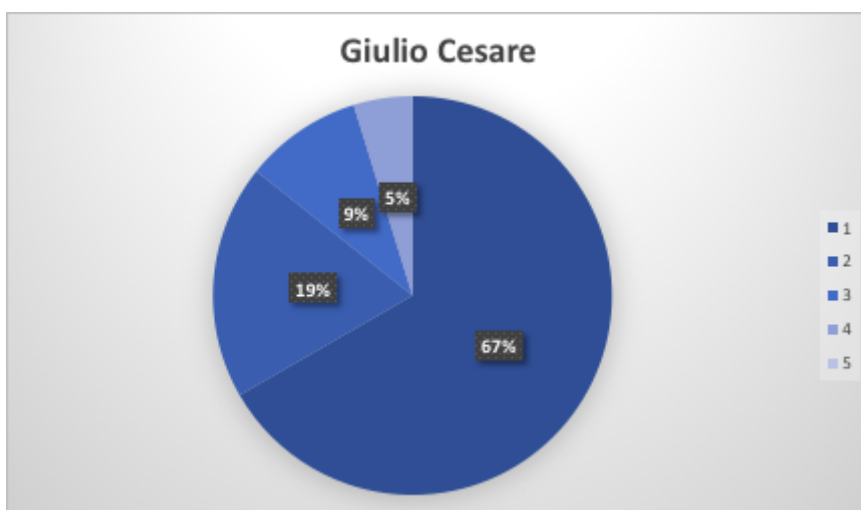
un commentaire sur les différents ateliers, à donner une note de 1 à 5 (1: très facile; 5: très difficile) sur le degré de difficulté des énigmes et une note toujours de 1 à 5 sur le degré de "ludicité" des ateliers (1: perçu plutôt comme grammaire, 5: perçu plutôt comme jeu). Vous trouverez ci-dessous les graphiques récapitulatifs indiquant les pourcentages d'élèves ayant donné le même score à l'épreuve.

1. Atelier Giulio Cesare:

Jeu ou grammaire:

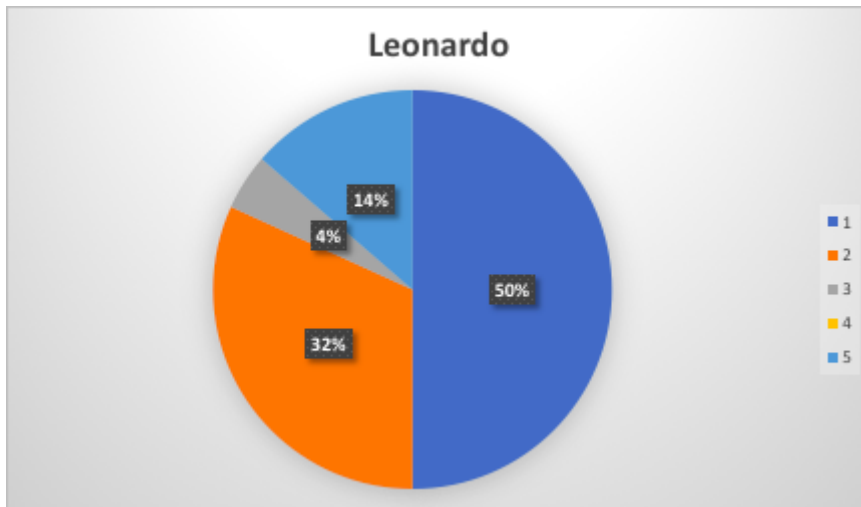


Difficulté:

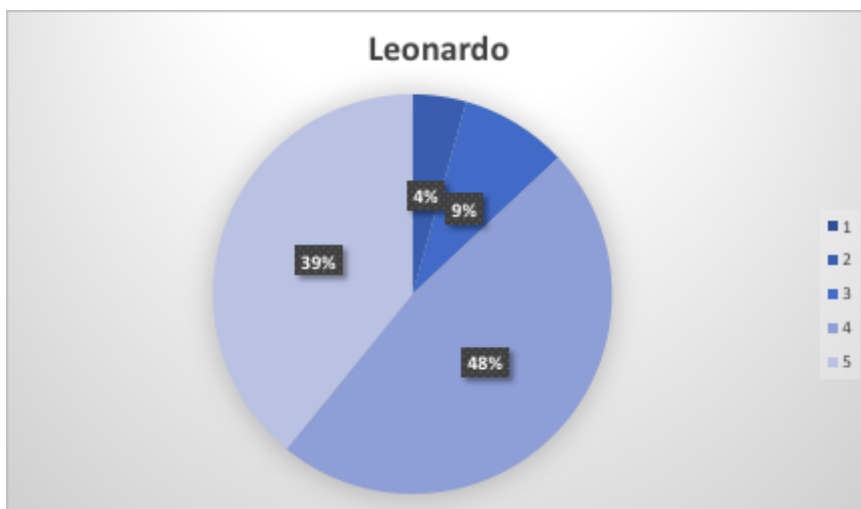


2. Atelier Leonardo Da Vinci

Jeu ou grammaire:

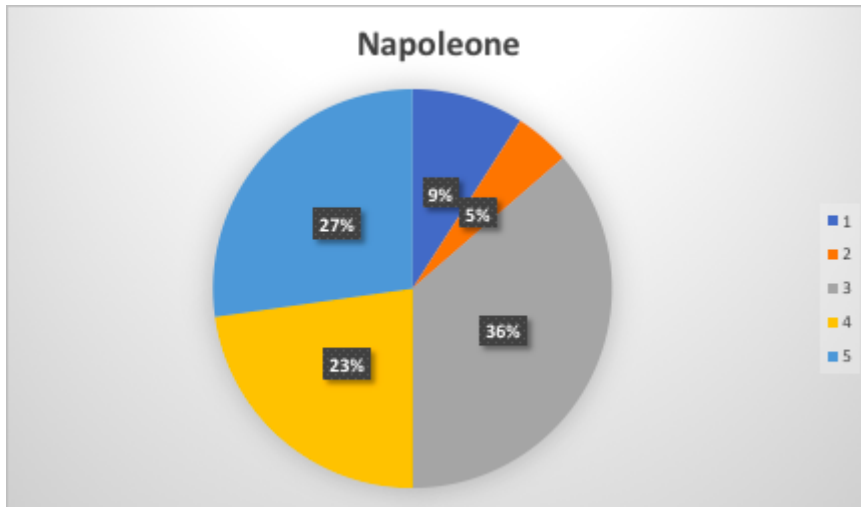


Difficulté:

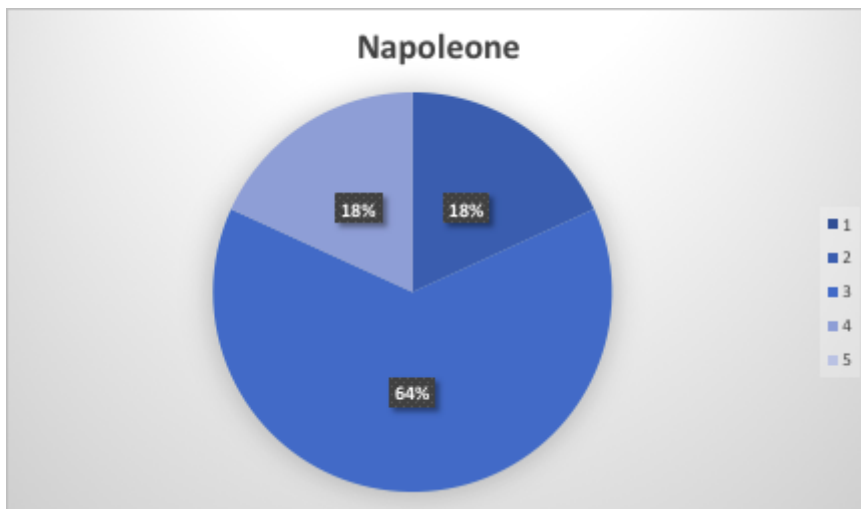


3. Napoleone Bonaparte

Jeu ou grammaire:

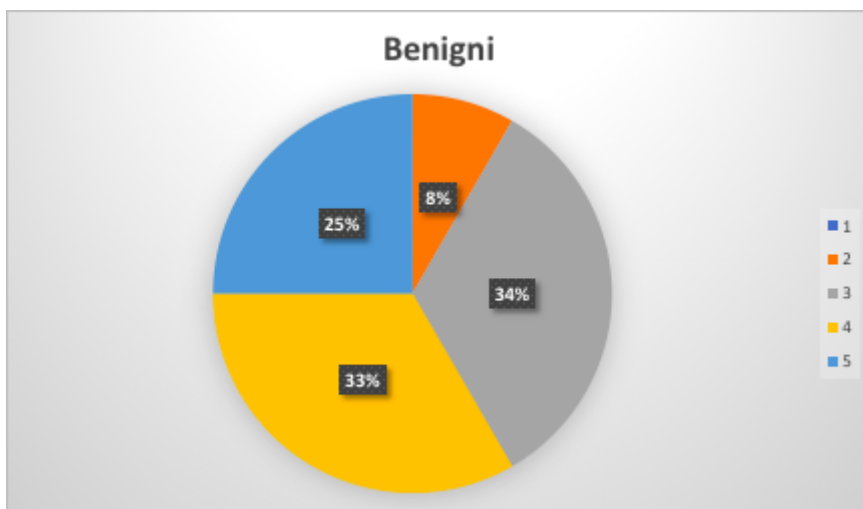


Difficulté

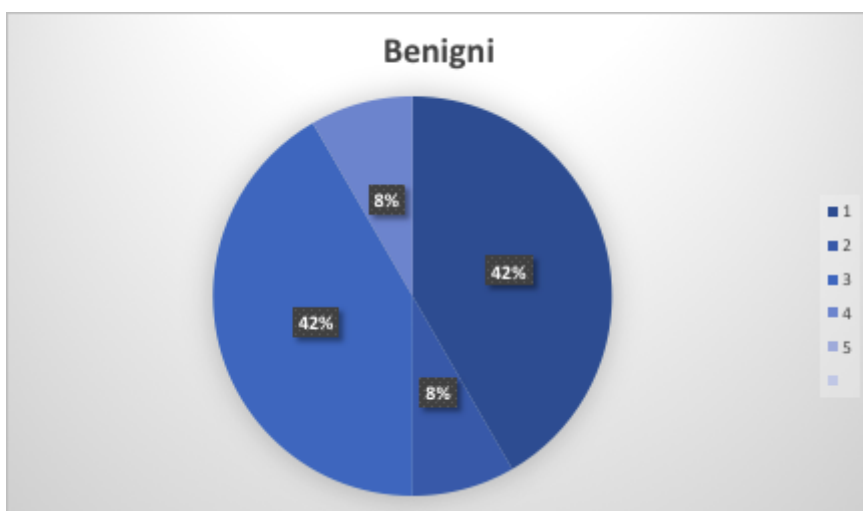


4. Benigni

Jeu ou grammaire:



Difficulté:



Certaines données méritent qu'on s'y attarde. L'énigme qui a été le plus reconnu comme un "jeu" par les élèves est celui de Giulio Cesare (32 % des élèves ont donné 5 points et 23 % des élèves en ont donné 4) ; tandis que celui qui a été perçu plutôt comme de la grammaire est l'épreuve de Leonardo da Vinci (50 % des élèves ont donné 1 point et 32 % des élèves en ont donné 2). Ces données sont accompagnées des commentaires des élèves qui ont décrit le

test de Giulio cesare comme "très amusant" alors que celui de Leonardo était "pas compris quoi faire", "trop difficile et pas très amusant", "le texte était inutile".

Les données sur la difficulté indiquent que le test le plus facile était celui de Jules César, le plus difficile celui de Léonard. Un bon équilibre caractérise plutôt les deux autres épreuves, de Napoléon et de Benigni, perçues comme plutôt ludiques et du bon degré de difficulté.

En devant proposer à nouveau le jeu, nous modifierions l'atelier de Giulio Cesare pour le rendre un peu plus difficile, un bon niveau de difficulté est en effet nécessaire pour rester concentré et faire face à un défi. Cependant, trop de difficultés empêchent l'aspect ludique, c'est pourquoi nous modifierions également l'atelier de Léonard de Vinci.

4.2.2 Acceptabilité pour les enseignants

Pour pouvoir parler d'acceptabilité pour les enseignants, il faut se rappeler que le jeu a été conçu comme un outil de révision du passé simple, il s'agit donc d'une activité didactique à réaliser en classe au lieu d'une révision normale. Afin de mesurer son acceptabilité, il est nécessaire de se demander si l'activité était effectivement réalisable dans une classe de lycée et pendant les heures de cours. En outre, nous nous sommes interrogées sur l'efficacité du jeu, c'est-à-dire sur la relation entre le temps consacré à sa conception et l'utilité du jeu. Afin de mesurer l'acceptabilité du jeu, nous nous sommes donc basés sur l'observation empirique et sur l'entretien que nous avons eu avec l'enseignante formatrice qui a assisté au déroulement du jeu dans sa classe.

En ce qui concerne l'espace nécessaire à la mise en place du jeu, tant nous que l'EF pouvons dire que le jeu est réellement praticable dans une classe de lycée pendant l'année scolaire : du point de vue de la mise en place, en effet, il suffit de disposer les pupitres dans quatre positions bien isolées, de sorte que chaque atelier soit bien séparé des autres. Cependant, la préparation de la salle prend du temps, c'est pourquoi nous supposons qu'une meilleure mise en œuvre du jeu pourrait demander un lieu plus approprié, comme la salle de gym ou un endroit isolé qui peut être préparé à l'avance. La mise en place du jeu dans un lieu isolé pourrait également contribuer à créer une atmosphère ludique différente de l'atmosphère habituelle d'une salle de classe. En ce qui concerne le temps nécessaire à l'activité, nous

pensons que le jeu se prête bien à être utilisé pendant les heures de classe, car l'activité et le débriefing ne dépassent pas les deux périodes de 45 minutes.

L'une des plus grandes limites du jeu, en revanche, concerne la proportion entre le temps consacré à sa conception et son utilité réelle. Au cours de l'entretien, l'enseignante formatrice nous a demandé combien de temps il avait fallu pour la conception du jeu et sa construction et nous a fait remarquer que si nous avions eu besoin de près de 60 heures de préparation, elle aurait préparé une fiche de grammaire pour la révision du même sujet en une heure maximum. Bien qu'elle ait elle-même observé l'implication des élèves pendant le jeu et qu'elle ait été positivement impressionnée par la richesse de l'activité proposée, elle a néanmoins déclaré que le temps de préparation était excessif et que, pour cette raison, le jeu perdait des points sur le plan de l'acceptabilité.

Deux autres limites de notre jeu en termes d'acceptabilité concernent sa complexité et la quantité de matériel nécessaire. En ce qui concerne le matériel, en fait, un hypothétique professeur qui voudrait reproduire le jeu dans sa classe devrait avoir non seulement les objets que nous avons créés, mais aussi les ipads, les torches, les cadenas et tout le matériel qui nous a été gentiment prêté par le LIP de Fribourg. En outre, la complexité du jeu nécessite la présence d'au moins deux enseignants, voire plus, pour permettre le bon déroulement du jeu. À cet égard également, l'EF et nous-mêmes avons convenu que le jeu est difficile à mettre en oeuvre.

4.3 Propositions d'amélioration

Les observations faites dans le sous-chapitre précédents ne sont pas les seules propositions d'améliorations qu'on peut faire. Tout d'abord, il faut faire une remarque par rapport à l'atelier dédié à Roberto Benigni. Comme expliqué auparavant, cet atelier se divise en deux parties : un quiz sur Kahoot et un anagramme. Ce dernier donne un des chiffres nécessaires à l'ouverture du cadenas, tandis que les autres sont obtenus en comptant combien de réponses rouges, bleues et vertes+jaunes (en additionnant, donc, ces dernières) *correctes* il y avait dans le quiz. Une première limite de ce système est que, en réalité, les élèves ne nécessitent pas vraiment de répondre correctement au quiz pour avoir les solutions, car le Kahoot nous

montre toujours laquelle était la bonne réponse, une fois que tous les joueurs ont répondu. Pour essayer de trouver une solution à ce problème il faudrait probablement changer de dispositif.

En outre, une autre limite du Kahoot est que, *a priori*, on ne peut pas répéter le même kahoot sur le même dispositif, ce qui veut dire qu'on ne nécessite pas seulement d'un ordinateur (pour l'écran professeur) et une seule tablette (écran élève), mais justement on aurait besoin d'autant de tablettes que de nombre de groupes qui participent au jeu. Pour résoudre cela on pourrait soit s'équiper avec plusieurs tablettes, soit demander aux participants d'utiliser leur propre smartphone.

Finalement, on conseille d'imposer aux joueurs de d'abord résoudre l'anagramme, et ensuite passer au Kahoot. Cela parce que si on a déjà obtenu trois chiffres on n'a pas réellement besoin de passer par l'étape de l'anagramme, car il suffit d'essayer d'insérer chaque chiffre possible (donc de 0 à 9) dans la quatrième position du cadenas pour l'ouvrir.

Une dernière proposition d'amélioration qu'on peut faire est celle d'ajouter sur chaque île-atelier un panneau ou quelque chose qui indique explicitement aux groupes où se trouve-t-il l'atelier auquel ils sont censés se déplacer après avoir trouvé l'horloge/portail temporel. Cela pourrait aussi aider les élèves à placer les personnages historiques dans les époques correspondantes, car pendant la mise en oeuvre du jeu en classe on a remarqué qu'on avait surestimé les connaissances des joueurs. En fait, ils n'auraient pas été capables de situer Leonardo da Vinci au XVI siècle, ni Napoléon au XIX.

Ce problème pourrait être résolu autrement en organisant une mise en oeuvre du jeu dans un contexte hors salle de classe, peut-être dans un lieu bien plus grand qui permettrait de transformer les îles-ateliers en salles-ateliers. Bien sûr, dans ce cas il faudrait avoir plus de décorations et d'objets de scène disponibles, mais le temps pour la mise en place du lieu serait, en conséquence, bien plus long.

Pour conclure, malgré les imperfections et points à améliorer, les données et les impressions des joueurs qu'on a récolté sont positives et nous indiquent que *Ritorno al presente* réussit quand même à obtenir des bons résultats et à atteindre ses objectifs.

5. Références bibliographiques

5.1 Sources

Krashen, S.D. (1983). *Principle and Practice in Second Language Acquisition*. Oxford: Pergamon.

Meirieu, P. (2005). *Lettre à un jeune professeur*. Cognitia : ESF.

Segre, L. (2018). *Scolpitelo nel vostro cuore. Dal binario 21 ad Auschwitz e ritorno: un viaggio nella memoria*. Milano: Piemme editore.

Tricot, A. & Plégat-Soutjis, F.& Camps, J-F. et al. (2003). Utilité, utilisabilité, acceptabilité : interpréter les relations entre trois dimensions de l'évaluation des EIAH. *Environnements Informatiques pour l'Apprentissage Humain* (pp.391-402).

5.2 Sitographie

État de Fribourg (2018), *Plan des études gymnasiales : domaine des langues italien*. Consulté le 15 mars 2020, à l'adresse:

https://www.fr.ch/sites/default/files/contens/s2/_www/files/pdf77/fr_maturite_gymnasiale_ita_lien.pdf.

Etat de Fribourg (2018), *Apprentissage des langues*. Consulté le 30 mars 2020, à l'adresse: <https://www.fr.ch/sommaire/apprentissage-des-langues>.

Lombardo, M. A. (2006), *La didattica ludica nell'insegnamento linguistico*. Dans EL.LE. Consulté la dernière fois le 30 avril 2020 à l'adresse: <https://www.italy.it/articolo/la-didattica-ludicanell%E2%80%99insegnamento-linguistico>.

Minelli, M. (2020). *Mission impossible*. Repéré à l'adresse: <https://www.powtoon.com/embed/dNbGjDcQePU/> .

Mr. Timer (2018). *10 Minute Timer with Music for Kids! Best, calm, relaxing, soft, peaceful countdown Music Timer*.

Réperé à l'adresse: <https://www.youtube.com/watch?v=Er0d5ylnaOo>.

Sanchez, E. (2016). *Des jeux numériques dans la classe? Est-ce bien sérieux?*. Conférence invitée dans le cadre du cycle de conférences de la Direction Académique au Numérique Éducatif de l'Académie de Versailles, Marly-le-Roi (31 mars 2016). Consulté le 20 mars 2020, à l'adresse: <http://webtv.ac-versailles.fr/spip.php?article1205>.

Sanchez, E. (2017). *Game designer vs éducateur, game designer win!* Consulté le 20 mars 2020 à l'adresse:

<https://blogs.mediapart.fr/eric-sanchez/blog/060917/game-designer-vs-educateur-game-designer-win>.

Sanz, D. (2020). *Code final*. Consultable à l'adresse : <https://molesox.github.io/escapegame/>.

Schneide. M. & Mercier, A (2005). Situation adidactique, situation didactique, situation-problème : circulation de concepts entre théorie didactique et idéologies pour l'enseignement. Repéré à l'adresse:

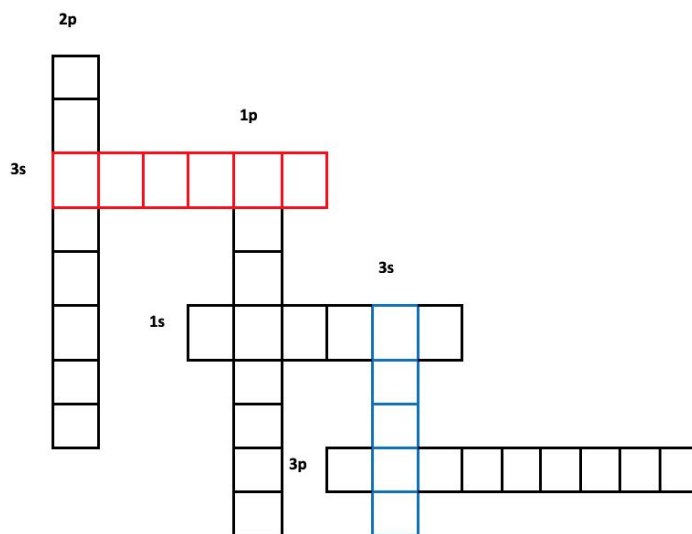
https://www.researchgate.net/publication/320555726_Situation_adidactique_situation_didactique_situation-probleme_circulation_de_concepts_entre_theorie_didactique_et_ideologies_pour_l_enseignement

6. Annexes

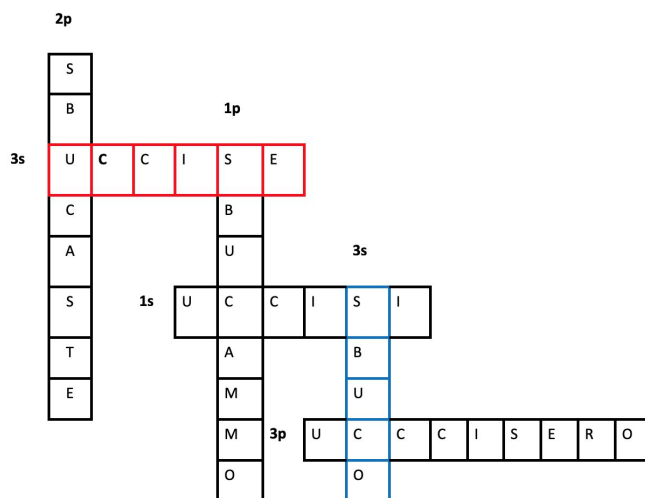
6.1 Les mots croisés: épreuve *Léonard da Vinci*

6.1.1 Mots-croisés A

ORIZZONTALI → n. 8
 VERTICALI → n. 7

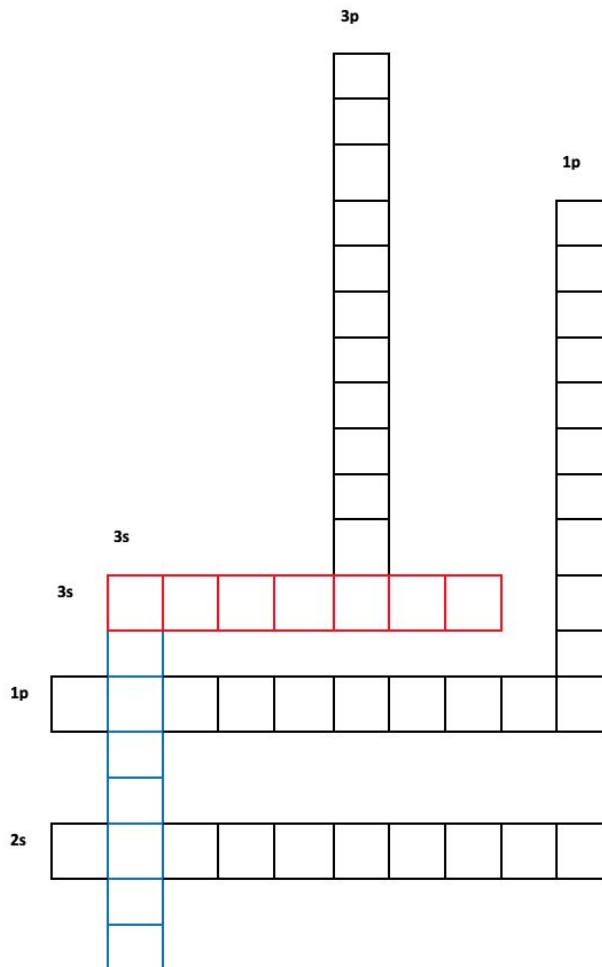


ORIZZONTALI → n. 8
 VERTICALI → n. 7

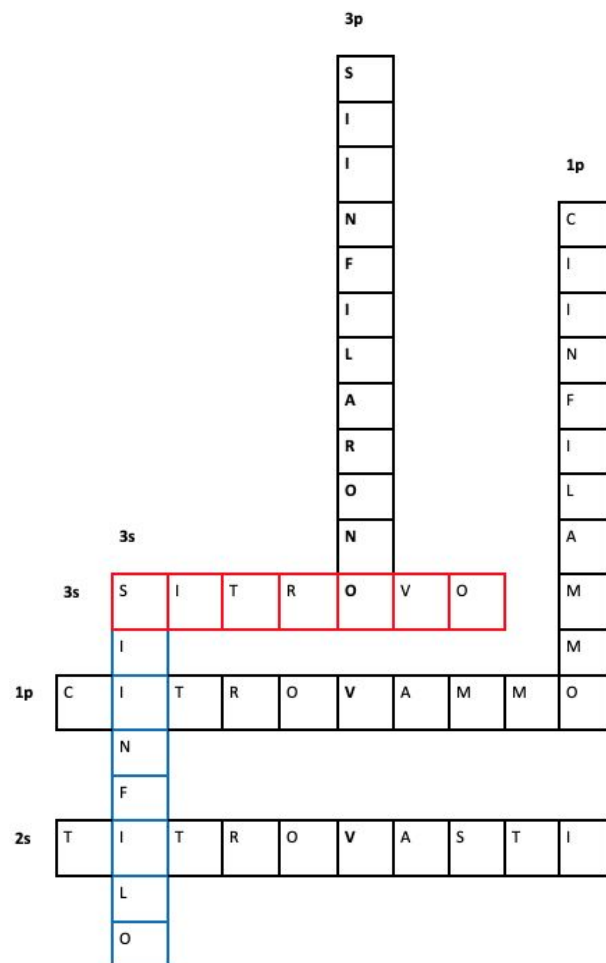


6.1.2 Mots-croisés B

ORIZZONTALI → n. 5
 VERTICALI → n. 1

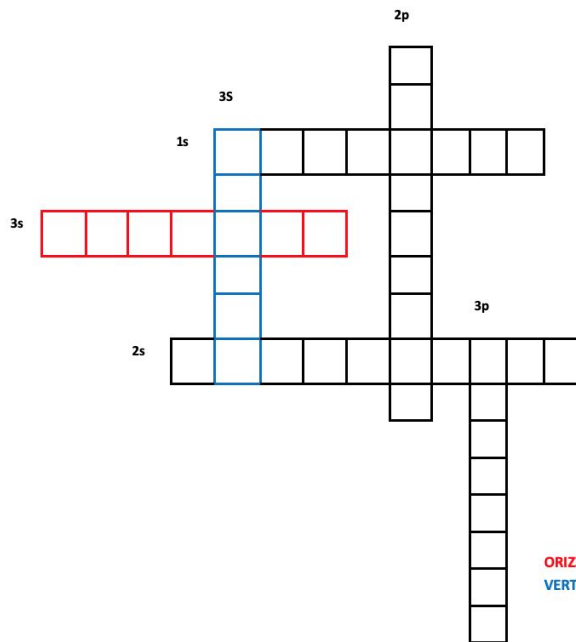


ORIZZONTALI → n. 5
 VERTICALI → n. 1

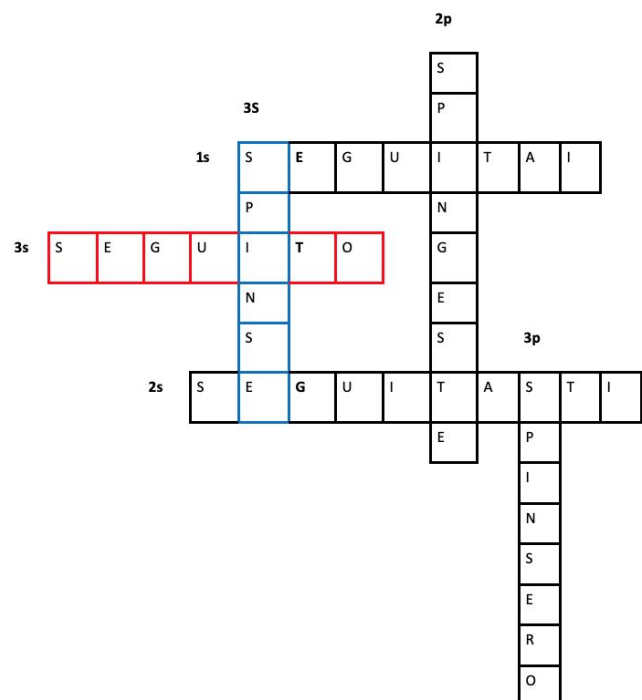


6.1.3 Mots-croisés C

ORIZZONTALI → n. 2
 VERTICALI → n. 6

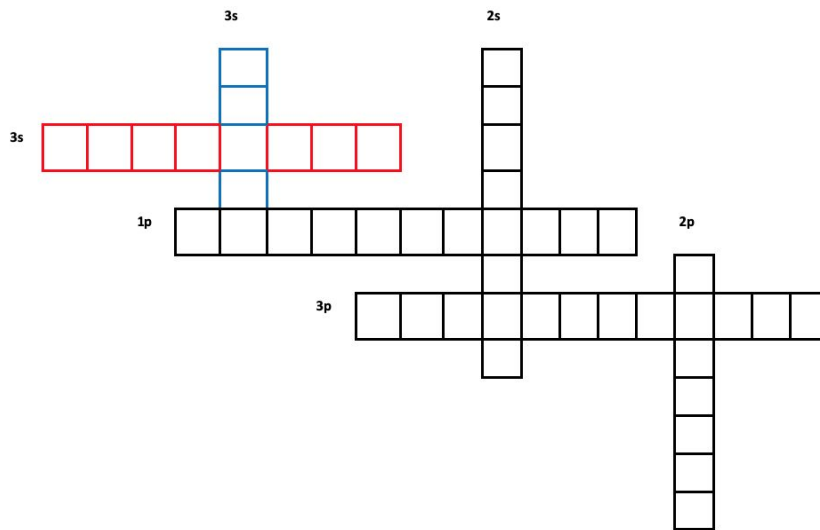


ORIZZONTALI → n. 2
 VERTICALI → n. 6

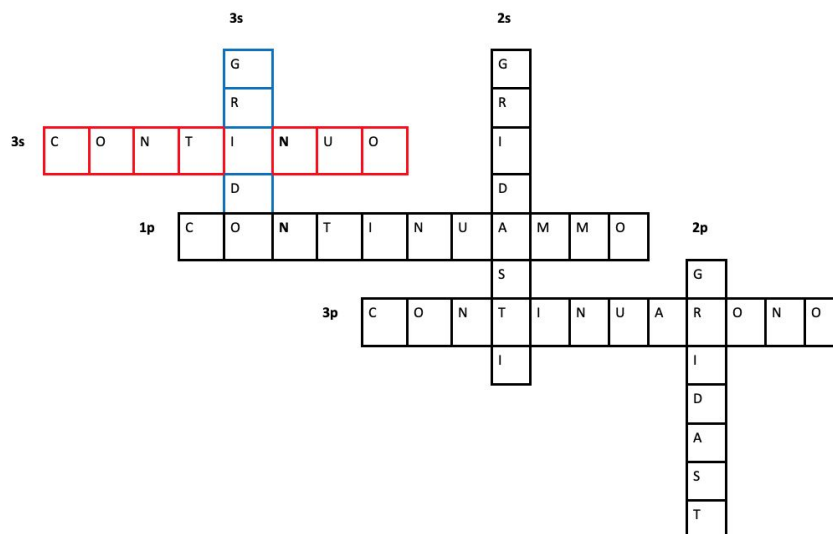


6.1.4 Mots-croisés D

ORIZZONTALI → n. 4
VERTICALI → n. 3



ORIZZONTALI → n. 4
VERTICALI → n. 3



6.2 Le bonus

ESSERE	AVERE	MANGIARE	DORMIRE
CAPIRE	SOGNARE	CANTARE	PREFERIRE
LAVORARE	SENTIRE	PULIRE	FINIRE
ASCOLTARE	AUGURARE	TERMINARE	INCONTRARE