



1. Intitulé :

Créer un **jeu de piste géolocalisé** pour mettre en valeur les grandes figures et le patrimoine aurillacois « Aidez Petite-baleine à vaincre le mauvais sort en préparant une potion »

2. Rappel : Compétences particulièrement travaillées :

Connaître et se repérer (Identifier et nommer les périodes historiques, les continuités et ruptures chronologiques ; identifier et expliciter les dates et acteurs clés des événements ; nommer et localiser des repères géographiques) ; **Contextualiser** (Mettre un événement ou une figure en perspective ; mettre en relation des faits ou événements de natures, de périodes différentes) ; **Employer les notions et exploiter les outils spécifiques aux disciplines** (Employer les notions et le lexique acquis en histoire à bon escient ; savoir lire, comprendre et apprécier une carte, un document iconographique) ; **Conduire une démarche historique ou géographique et la justifier** (S'approprier un questionnement historique et géographique ; Justifier des choix, une interprétation, une production) ; **Utiliser le numérique** (Utiliser le numérique pour réaliser des présentations) ; **Développer la collaboration et l'autonomie** ; **Travail de l'oral**

3. Hypothèse :

L'utilisation du jeu numérique peut-il permettre de faciliter l'acquisition de compétences/capacités propres à l'Histoire-Géographie ? Évoluer dans une ville, appréhender son patrimoine et "rencontrer" virtuellement les acteurs permet-il de mieux appréhender l'histoire et la géographie locales ?

4. Méthode : Description pratique de la mise en œuvre :

➤ Le projet a été mené **durant l'année** (octobre-mai) avec des **élèves volontaires** (une petite vingtaine essentiellement de 1^{ère} et de Terminale) dans le cadre de l'**UE Club du lycée**. À noter que certains de ces élèves ne pouvaient assister aux séances du club -organisées en quinzaine- car ils avaient cours sur ce créneau. **L'Environnement Numérique de Travail de l'établissement leur a permis de suivre la progression du projet et de travailler à distance.**

➤ Nous avons voulu, de façon filée tout au long de l'année scolaire, nous engager (en partenariat avec l'Office de Tourisme du Pays d'Aurillac, le service éducatif des Archives Départementales du Cantal et le Centre Europe Direct du Cantal) dans la création d'un **jeu de piste géolocalisé sur le patrimoine aurillacois**. L'idée étant de placer les élèves **dans la peau de game designers** devant **penser et réaliser un jeu** qui serait ensuite **proposé au grand public**, plus particulièrement aux jeunes visiteurs de notre cité géraldienne une fois celui-ci finalisé (la start-up Atlantide devant nous accompagner dans la réalisation des contenus numériques). L'objectif avoué était de **faire découvrir l'histoire et le patrimoine local de manière ludique**... voire de faire jouer des élèves testeurs de primaire ou de collègue et de **mettre en avant les actions de l'UE quant à sa sauvegarde et sa valorisation.**

➤ Les contraintes imposées au préalable aux élèves :

- Se focaliser sur une période ou un personnage historique d'Aurillac ;
- Faire visiter des lieux de la ville en inventant des énigmes notamment visuelles ;
- Une durée de jeu au maximum 45 minutes en se concentrant sur le hypercentre d'Aurillac.

➤ **8 principales étapes à réaliser pour atteindre l'objectif :**

- 1- Trouver un sujet (en collaboration avec l'Office de Tourisme) ;
- 2- Faire des recherches documentaires pour se renseigner sur la période/personnage choisi(e) ;
- 3- Écrire le pitch du jeu (histoire résumée en deux phrases qui doit susciter l'intérêt du joueur) ;
- 4- Découvrir le moteur du jeu (présentation par Atlantide) ;
- 5- Écrire l'histoire : le storyboard ;
- 6- Inventer les énigmes jalonnant le jeu ;
- 7- Numériser : transposer l'écriture en véritable jeu ;
- 8- Une fois testé et validé, présenter, expliquer, donner l'envie aux différents publics de jouer.

➤ **Un collègue de l'Académie de Clermont avait déjà travaillé sur ce type de projet** sur le bassin thiernois (voir le lien suivant <https://pedagogie.ac-clermont.fr/numerique-educatif/2022/01/24/projet-atlantide/>) ; d'autres l'ont fait dans le courant de l'année dans le cadre des TraAM à Moulins, aux Martres-de-Veyre notamment.

➤ Ce jeu a vocation à être **utilisé par toutes et tous via un smartphone ou une tablette** mais reste dédié à un public jeune (enfants/adolescents pouvant s'identifier assez facilement au héros du jeu).

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

➤ Une **présentation globale du projet** a été faite par les professeurs co-responsables de l'UE Club (professeurs d'Histoire-Géographie et de SES) aux élèves lors de la séance inaugurale de celui-ci fin septembre. La séance suivante leur a permis de commencer à **réfléchir au sujet**, aux personnages, aux bâtiments remarquables et sites à faire découvrir aux joueurs. Elle s'est poursuivie par une **présentation générale de la plateforme Atlantide** par Monsieur William Brou, professeur d'Histoire-Géographie et chargé de mission « ludicisation, réalité virtuelle, réalité augmentée » à la délégation académique au numérique éducatif.

➤ Une **visite historique guidée du vieil Aurillac** par les services de l'Office de Tourisme a été proposée aux élèves volontaires un mercredi après-midi de novembre de façon à ce que le groupe se familiarise davantage avec le sujet du jeu.

➤ Les élèves ont dès lors -et successivement- afin d'établir un **game design document** :

- **choisi le sujet** en décidant de faire des sauts temporels pour aller à la rencontre des grandes figures de l'histoire de la ville (une étape = un lieu/bâtiment et un personnage remarquable) plutôt que de se focaliser sur une période ;

- **élaboré le pitch**, le scénario du jeu ;

- **déterminé leur public cible** (des jeunes touristes découvrant et leur famille) plutôt que des collégiens comme cela était prévu initialement ;

- **cartographié numériquement le parcours des joueurs** en identifiant **les points d'étapes remarquables** (de façon à ce que le jeu ne dépasse pas 1h15 et soit organisé selon un parcours logique/chronologique au cœur du centre-ville aurillacois ;

- **travaillé en binôme/trinôme** sur une des 7 étapes du jeu (travail des énigmes en rapport avec les bâtiments et les personnages historiques rencontrés, établissement d'une liste d'anecdotes, d'une liste des archives et documents à inclure...).

➤ Forts de ces travaux liminaires, ils ont ensuite **élaboré le storyboard** en précisant pour chaque étape, les indications de lieu, **écrivant les dialogues** entre le personnage joueur et les personnages non joueurs rencontrés, **imaginant les énigmes**, les **ingrédients de la potion magique** devant rompre le mauvais sort du parapluie accompagnant le héros, **sélectionnant les anecdotes historiques** permettant aux joueurs d'en apprendre davantage au cours de leur visite ludique, **proposant une transition logique** vers l'étape suivante...

➤ Ils ont enfin pris en main -en étant tutoré de façon synchrone et à distance par Monsieur Brou- le logiciel Atlantide afin de **numériser leur jeu de piste**.

➤ Au moment où cette fiche bilan est rédigée, les élèves n'ont pas encore achevé cette numérisation ni contribué à sa présentation auprès des différents partenaires qui les ont accompagnés au fil du projet.

6. Méthode : Action de l'enseignant

- L'enseignant a d'abord **pris contact avec tous les partenaires locaux** du projet afin de leur présenter et obtenir leur adhésion ; il a **organisé la visite du vieil Aurillac** et a **préparé et coordonné les séances synchrones** de présentation et de formation des élèves à Atlantide par William Brou ; l'enseignant a dû **définir les outils et ressources numériques** respectivement les plus efficaces et pertinentes à faire utiliser à ses élèves pour faire avancer le projet.
 - Il s'est autrement fait planificateur en élaborant un **calendrier de travail**, préparant **un ordre du jour/plan de travail pour chacune des séances** et **un compte-rendu de chacune des séances** pour les élèves ne pouvant participer en présentiel à celle-ci.
 - Il s'est efforcé de **jouer les intermédiaires** entre élèves, le chargé de mission et les concepteurs d'Atlantide au moment de la numérisation des propositions élèves.
 - Il s'est formé via un tutoriel à l'utilisation de la plateforme Atlantide afin d'aider les élèves lors de la phase de numérisation en ayant auparavant relu les productions de chacun des groupes afin de **s'assurer notamment de la cohérence du projet**.
-

7. Conseil : Obstacles et modifications possibles

- **L'autonomie inégale des élèves** : certains groupes ont réalisé chacune des étapes de façon très rigoureuse, avec enthousiasme et sérieux ; d'autres se sont montrés moins actifs et plus hésitants ce qui a demandé une certaine vigilance aux enseignants pour que le projet soit finalisé en temps et en heure.
 - **Des difficultés liées au fonctionnement** et aux finalités même du club : comment impliquer les élèves sans leur donner un surcroît de travail trop conséquent ? Comment réussir à permettre aux élèves ne pouvant assister pas aux séances de l'UE Club d'être partie prenante et acteurs du projet quand même ? Comment réussir à intégrer les dimensions civique et européenne dans le projet ?
 - **La prise en main de la plateforme Atlantide** : réalisée à distance (aux moments des journées de mobilisation syndicale ne permettant pas à tous les membres du club d'être présents), des inscriptions « laborieuses » sur la plateforme ne permettant pas aux élèves d'avoir accès direct au parcours numérique (le professeur a été contraint de donner ses identifiants personnels pour pallier ce problème) ; le fait qu'aucun acteur du projet (professeurs/élèves) ne connaissait réellement les potentialités de l'outil en amont a généré un décalage entre le jeu imaginé et la production numérisée finale, donc nécessité des adaptations régulières du scénario.
 - Peu d'élèves étaient des *gamers*, peu étaient donc -comme leurs professeurs- rompus aux codes et à « la mécanique » des jeux vidéo.
-

8. Complément : Les intérêts du numérique

- Certains -comme la plateforme Atlantide- sont indispensables à la réalisation/production finale et concrète du projet ;
 - D'autres ont clairement facilité la réalisation du projet qu'ils permettent la collecte d'informations, la mutualisation de celles-ci, le travail coopératif/collaboratif des binômes/trinômes de façon synchrone ou asynchrone...
-

9. Complément : PIX CRCN :

1. Informations et données

1.1. Mener une recherche

2. Communication et collaboration

2.1. Interagir

2.2. Partager et publier

2.3. Collaborer

3. Création de contenu

3.1. Développer des documents textuels

3.2. Développer des documents multimédias

10. Complément : Ressources et outils numériques mobilisés

- **Application mobile proposée par la société Atlantide** qui permet de jouer à des jeux d'enquêtes historiques géolocalisés, basés sur des faits réels, pour faire (re)-découvrir et apprécier l'histoire du patrimoine ;
 - **Groupe de travail de l'UE Club** (créé sur l'espace **ENT du lycée**) et messagerie de l'ENT ont permis aux enseignants et élèves d'échanger et d'avancer sur le projet de façon asynchrone ;
 - Un **éditeur de documents en ligne** (collaboratif) a servi à compiler, sous la forme d'un tableau, les propositions de chacun des groupes responsables d'une des étapes du jeu ;
 - Un **service de cartographie en ligne** afin de déterminer les cadres spatial (quel espace concerné ?) et temporel (quelle durée ?) du jeu ;
 - Le **site des Archives Départementales du Cantal** afin de trouver des documents iconographiques numérisés issus des fonds pour illustrer ou élaborer les énigmes.
-

Annexes

Vidéo ou autre -Production d'élèves -Didacticiel-Lien vers EDU'Bases

Auteur/Autrice : Derne Frédéric
frederic.derne@ac-clermont.fr