

NIVEAU : Bac pro

NOMBRE D'ELEVES : de 12 à 16

Notre escape game sur l'époque Victorienne, d'une durée d'une heure, est une séance d'introduction à la séquence. Il permet de faire un tour d'horizon du thème.

Les élèves sont divisés en 4 groupes de 3 ou 4 (essayez autant que possible d'équilibrer les groupes en terme de niveau).

Ils auront 9 étapes à passer avec 6 QR codes différents donnés par leur prof.

Chaque groupe aura une tablette qu'il gardera tout du long ainsi qu'un ordinateur à disposition (au niveau de leur îlot).

	Compétence travaillée / objectifs	Logiciels / applis utilisés	Démarche	Documents	Précisions
STEP 1	Compréhension orale : repérer des infos précises dans un document audio  Culturel Queen Victoria	Vidéo transformée en audio et découpée en 4 parties avec <b>Audacity</b>  - <a href="#">audio groupe 1</a> - <a href="#">audio groupe 2</a> - <a href="#">audio groupe 3</a> - <a href="#">audio groupe 4</a> - <a href="#">lien vers questions</a>	Chaque groupe reçoit une tablette sur laquelle se trouve une partie de la biographie de la reine Victoria. Ils l'écoutent. Le professeur les attend devant la porte de la salle de classe avec une seule question (différente pour chaque groupe). Si le groupe répond correctement à la question, il pénètre directement dans la salle, sinon, il retourne écouter l'audio pour trouver la réponse.	Audio « Queen Victoria's Biography » sur You tube	Cette activité se déroule devant la classe  Les groupes doivent être suffisamment éloignés les uns des autres pour ne pas se gêner lors de l'écoute
STEP 2	Compréhension écrite  Géographie de l'époque victorienne	<b>Carte interactive</b> <a href="https://www.dkfindout.com/us/history/victorian-britain/british-empire/">https://www.dkfindout.com/us/history/victorian-britain/british-empire/</a>  <b>Learningapps</b> pour le questionnaire  <a href="#">lien vers qr code 1</a>	Entrent dans la salle, le prof donne le <b>QR code n°1</b> qu'ils scannent. Cela renvoie vers une carte interactive de l'empire britannique. Ils lisent les infos (en passant la souris sur les points) et répondent aux 6 questions sur un ordi. Page Learning apps déjà ouverte sur les pc. Doivent avoir au moins 5 réponses bonnes sur 6 (indiquent leur pourcentage de réussite au prof). Dans le cas contraire, ils refont le questionnaire.	Carte de l'époque victorienne	

STEP 3	Observation  Compréhension orale	QR code incomplet à colorier créé à partir du site <a href="http://mal-den-code.de/">http://mal-den-code.de/</a>  Une phrase écrite à l'envers sur une feuille qui indique les chiffres à colorier. <a href="http://texte-a-l-envers.com/">http://texte-a-l-envers.com/</a>  Vidéo créée en synthèse vocale avec l'appli <b>photospeak</b>  <a href="#">lien vers qr code 2</a>	Le prof distribue maintenant le <b>QR code N°2</b> (incomplet) accompagné d'une phrase codée à l'envers « You must darken numbers one, three and five ». Ils colorient les cases indiquées par la phrase codée pour compléter le QR code. Cela renvoie vers une <a href="#">vidéo de la reine Victoria</a> qui énonce le problème et leur objectif « <i>My dear subjects, I really need your help. I'm horrified, my jewels have been stolen ! Please find them and bring them back to me. Let's start with the QR code on your tables</i> ».		Ne pas imprimer un QR code trop grand ou pré-colorier certaines cases car cela risque de prendre trop de temps aux élèves
STEP 4	Compréhension écrite	<b>Learning apps</b> pour le QCM  <a href="#">lien vers qr code 3</a>	Le prof donne le <b>QR code n°3</b> qu'ils scannent. Cela renvoie vers Learningapps. Les élèves ont un QCM sur les monuments de Londres sous les yeux. Les réponses se trouvent sur des affiches (photo + description) collées dans la salle de classe. Une fois le matching terminé, le message « Well done ! See your teacher for the next QR code » s'affiche.	<a href="#">6 affiches</a> sur les monuments de Londres	
STEP 5	Compréhension orale	<b>Edpuzzle</b>  <a href="#">lien vers qr code 4</a>	Le prof donne le <b>QR code n°4</b> accompagné de la phrase « Note down the 4 numbers / places of the right answers. It could be useful for the suitcase/box ». Les élèves répondent aux 4 questions sur la Tour de Londres et notent les numéros des réponses (qui sera le code du cadenas sur une valise ou boîte).	Vidéo sur la Tour de Londres	
STEP 6	Logique  Observation  Compréhension écrite rapide	<b>Festisite.com</b> pour les faux billets  <a href="#">lien vers banknote Victoria</a>  <a href="#">lien vers banknote Sherlock</a>	Ils ouvrent la valise dans laquelle se trouvent des billets de 20 livres dont un à l'effigie de Sherlock Holmes + une feuille avec un message (alphabet) à décoder (code A=1 / B=2 ...) « Find the banknote that is different, the answer will come from the light » + stylo UV pour décoder le message caché sur le billet Sherlock « Spell		

			the full name of this famous character to your teacher »		
STEP 7	Observation  Compréhension écrite rapide	<b><i>jigsawplanet.com</i></b>  <a href="#">lien vers qr code 5</a>	Le prof donne alors le <b>QR code n°5</b> avec le message « Reconstitute the map and tell your teacher the place where Sherlock Holmes lives ». Le QR code les renvoie vers le puzzle de la carte de Londres à reconstituer sur le site « jigsawplanet.com ». Les élèves donnent le nom « Baker street »	Map of London	
STEP 8	Compréhension écrite	<b><i>Learning apps</i></b> pour le texte à trous  <a href="#">lien vers qr code 6</a>	Le prof donne le <b>QR code n°6</b> qui renvoie vers un texte à trous sur Oliver Twist et Victorian times dans learning apps.	Texte sur Oliver Twist	
STEP 9	Transcription phonétique	<b><i>Digicode final réalisé avec le logiciel Powerpoint</i></b>  <a href="#">lien vers digicode final (à télécharger, ne pas ouvrir avec google slides)</a>	Le prof donne la question finale : « When was the book Oliver Twist written ? » sous forme phonétique. Réponse : 1839 = code final pour la résolution de l'enquête.		

