

Cycle : 4 Niveau : 5 ^{ème}	Thème 2 : Société, Eglise et pouvoir politique dans l'Occident féodal (XIe-XVe siècles)
Repères annuels de progression	Séquence : L'émergence d'une nouvelle société urbaine Fil directeur commun au thème : comment les cadres de la société moderne émergent-ils progressivement dans une société dominée par la féodalité ? OU Quelles sont les caractéristiques de la société féodale qui se développe en Occident du XI ^{ème} au XV ^{ème} siècle ?
Quelle problématique pour la séquence ?	Problématique élève : Comment s'organisent les villes au Moyen Age ? Comment y vivent leurs habitants ?
Capacités travaillées	<ul style="list-style-type: none"> - S'informer dans le monde numérique : trouver, sélectionner et exploiter les informations dans une ressource numérique + utiliser un moteur de recherche pour retrouver une image - Raisonner, justifier une démarche et les choix effectués - Analyser et comprendre un document (utiliser ses connaissances pour expliquer le document) + (exercer son esprit critique) - Se repérer dans l'espace, construire des repères géographiques - Coopérer et mutualiser
Pistes de mise en œuvre : Quelle situation d'apprentissage ? Quelle activité en rapport avec la/les compétence(s) travaillée(s) ?	<p>Introduction : faire le lien avec la séquence précédente et les changements dans les campagnes, les transformations de la société et de l'économie...qui contribuent à un essor urbain</p> <ul style="list-style-type: none"> ⇒ La fiche de synthèse sous forme d'une carte mentale est distribuée aux élèves, on peut commencer à la compléter ⇒ Présentation d'un diaporama ou d'une vidéo pour lancer l'escape game <p>Pourquoi ce choix ?</p> <ul style="list-style-type: none"> - Recréer de la motivation. Placés dans une démarche d'enquête, les élèves doivent résoudre des énigmes pour trouver les documents, qu'ils étudient ensuite, recherchent des indices qu'ils partageront dans leur groupe... - Chaque énigme permet de travailler différentes capacités. - Possibilité de proposer des coups de pouce pour les groupes (différenciation) - <p>POUR LES DEUX ESCAPE GAME :</p> <p>Déroulement : séance de 2 heures Classe (25 élèves) divisée en groupes (5 x 5) Chaque groupe reçoit une enveloppe avec 4 énigmes et 4 indices</p> <p>Disposition de la salle : tables en ilot pour chaque groupe ; possibilité d'aller en salle multimédia (impératif pour l'escape game 2)</p>

	<p>ESCAPE GAME 1 (Claire DUPANLOUP, Carole MAILLEY)</p> <p>Matériel : 1 enveloppe par groupe avec les 4 énigmes ; 2 Ipads (mettre l'application Architecture de Mirage make + application mirage Make) , 1 ordinateur avec dossier spécial escape game (dépôt de la vidéo : les cités italiennes, cartes, documents coups de pouce...) des manuels de 5ème, une photocopie de « Bâtisseurs au Moyen Age », les fiches avec marqueurs de Mirage make (en PJ) à découper et mélanger, les images des applications utilisées dispersées sur les murs de la salle...</p> <p>Objectifs : résoudre les 4 énigmes, afin d'obtenir 4 codes qui ouvriront les cadenas de la mallette et 4 mots-clefs . Les codes sont obtenus soit directement dans l'énigme, soit lorsque les élèves utilisent leurs fiches d'activités pour répondre aux questions d' une application learning apps.</p> <p>Dans la mallette : réponse de l'auteur mystérieux, récompense</p> <p>ESCAPE GAME 2 (Daniel GODOT) :</p> <p>Matériel : les élèves disposent des énigmes sous format papier ; 1 fichier powerpoint (créer les liens vers les 4 vidéos) ; ipads ou smartphones pour flasher les QR-Codes ; reproductions de tableaux dispersés dans la salle ; manuels de 5^{ème}</p> <p>Objectifs : résoudre les énigmes pour sortir de la cellule.</p> <p>POUR LES DEUX ESCAPE GAME :</p> <p>Mise en commun / correction : renseignement d'une carte mentale à l'aide des mots clefs collectés</p>
Notions-clés Vocabulaire	Bourg/bourgeois, marchands, corporations, foire, lettre de change, commune, charte de franchise, magistrat, cathédrale, évêque
Précautions dans la mise en œuvre	<ul style="list-style-type: none"> -se limiter à 2 heures - si possible : être assister d'un autre adulte maîtrisant le scénario pour guider les élèves - chaque énigme se déroule en deux temps : recherche du document et réponse aux questions/validation par le professeur qui fournit ensuite un QRCode pour learningapp (ou possibilité de "crypter" les indices déposés dans le dossier : les fichiers ne s'ouvrent qu'avec un mot de passe, fourni par le professeur aux élèves une fois les fiches d'activité complétées) -penser à des « coups de pouce » permettant de « décoincer certaines équipes » et les avancer dans leur recherche -reprendre la séance suivante l'ensemble des énigmes pour compléter le contenu, définir les mots clés et compléter un schéma final

Ressources pédagogiques	<p>Un site qui fourmille d'idées pour construire un escape game : http://scape.enepe.fr/ A voir également, ce Pearltrees consacré aux escape game : http://www.pearltrees.com/t/escape-game/id18352470#l764</p> <p>ESCAPE GAME 1 :</p> <ul style="list-style-type: none"> - http://classes.bnf.fr/ema/groplan/flashs/terroir/index.htm - Utilisation d'un exemple proposé par Mirage Make (logiciel magnifique et application pour de la réalité augmentée...) : - - - https://mirage.ticedu.fr/ - Emission d'ARTE, <i>Le défi des bâtisseurs</i>, de Marc JAMPOLSKY sur la cathédrale de Strasbourg (extrait disponible à cette adresse : https://videotheque.cfrrt.tv/video/defi-batisseurs-de-marc-jampolsky-extrait/) <p>ESCAPE GAME 2 :</p> <ul style="list-style-type: none"> <i>Les effets du Bon gouvernement</i> : https://vimeo.com/199151983 Résumé du chapitre en vidéo par Julien FERRAND (réalisé avec Adobe Spark) : https://www.youtube.com/watch?v=8jBvNzYBXSM Documentaire sur l'essor des villes au Moyen Age : https://www.youtube.com/watch?v=3o8ctvtYLCA <p>Pour les deux :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Vidéo de Claire PINLOU expliquant la lettre de change au Moyen Age : https://www.youtube.com/watch?v=PDgTKWCHGug - Emission sur Arte <i>Italie, L'histoire vue du ciel, les cités -états</i>, 2017
Ressources scientifiques	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Spécial Moyen Age</i>, L'Histoire n° 428, octobre 2016 - <i>Venise, la cité-monde</i> (Les Collections de l'Histoire n° 71), avril 2016 - BD <i>La cathédrale</i> scénario J. Martin, 1985, Casterman - Ouvrage <i>Eglises et cathédrales toutes les clés</i>, Editions ouest France - Ouvrage <i>Bâtisseurs au Moyen Age</i>, l'Instant durable - Entretien avec Patrick BOUCHERON à propos de son ouvrage <i>Conjurer la peur, 1338 - Essai sur la force politique des images</i>, Seuil, 2013 (qui évoque la fresque de Lorenzetti) : http://blog.passion-histoire.net/?p=13742