

Réviser de manière ludique la géographie française avec un escape game

L'activité numérique permet de réviser les notions de la question spécifique sur la France du thème 1 de la classe de Seconde : « La France : des milieux métropolitains et ultramarins entre valorisation et protection ». Les élèves révisent les notions du cours sur la crise requin de la Réunion. Cette activité est à proposer aux élèves pour qu'ils travaillent les notions importantes du cours. Elle peut être donnée aux élèves pour réviser avant une évaluation.

Niveau + autres niveaux possibles ou dispositifs :

L'activité est prévue pour une classe de Seconde générale et technologique. L'idée peut être reprise pour n'importe quel thème afin de préparer les élèves à l'évaluation et qu'ils puissent réviser les notions importantes de façon ludique.

Thème du programme :

Question spécifique du thème 1 de Seconde : « La France : des milieux métropolitains et ultramarins entre valorisation et protection. »

Objectifs notionnels / capacités – compétences :

- **Capacité :**

- Nommer et localiser les grands repères géographiques ainsi que les principaux processus et phénomènes étudiés ;
- Mettre en relation des faits ou événements de natures, de périodes, de localisations différentes ;
- Employer les notions et le lexique acquis en géographie à bon escient ;

- **Notions :**

- Milieu – environnement – risque – acteurs privés – acteurs publics – agent ;

Documents / outils mobilisés :

- BYOD : ordinateur ou téléphone mobile + connexion Internet

Activité des élèves :

- Réviser pour l'évaluation au travers de 4 missions données par le préfet de la Réunion que les élèves doivent suivre ;
 - Les élèves doivent mobiliser leurs connaissances afin de réussir à résoudre leurs missions ;
 - Les élèves sont acteurs dans la réussite de l'escape. L'activité est intégrée à la fiche de révision ;
 - Cette activité peut être réalisée seule ou en binôme ; il n'y a pas de temps prévu en classe pour faire cette activité, c'est sur leur temps de révision à la maison. L'activité peut être réalisée autant de fois que les élèves le veulent. Ils peuvent dans un premier temps le faire en s'aidant du cahier puis refaire l'activité jusqu'à maîtriser les notions attendues.

Documents :

<https://view.genial.ly/65b77383688e1a0014becc6c/interactive-content-la-crise-requin-fiche-de-revision>

Évaluation : Cette activité est une évaluation formative en vue de se préparer à l'évaluation de fin de chapitre.

Bibliographie / sitographie :

- [AMADIEU Franck, TRICOT André, « Chapitre 9 : Les vidéos et informations dynamiques favorisent l'apprentissage », dans : *Apprendre avec le numérique*. Sous la direction de AMADIEU Franck, TRICOT André. Retz, « Mythes et réalités », 2020, p. 89-100.](#)

- Étude faite par le Service Universitaire d'Ingénierie et d'Innovation Pédagogique de l'Université de Lorraine sous la direction de Nathalie Issenmann ;

- Direction de Région académique du numérique pour l'éducation : [https://pedagogie.ac-toulouse.fr/drane/escape-games-et-apprentissages;](https://pedagogie.ac-toulouse.fr/drane/escape-games-et-apprentissages)

- [Florian MEYER, professeur à l'université de Sherbrooke au Québec, *Enseigner avec le numérique : intégrer le numérique dans sa pratique ;*](#)

- [Jean-Pierre COSTILLE, « Ce que le numérique change à ma façon d'évaluer les élèves », *Le Monde*, 19.09.2017 ;](#)

- [COHARD Philippe, « L'apprentissage dans les serious games : proposition d'une typologie », @GRH, 2015/3 \(n° 16\), p. 11-40. DOI : 10.3917/grh.153.0011.](#)