

Projet conduit avec une classe de 4<sup>e</sup> du Collège Charles de Gaulle de Fameck et du Collège François Rabelais de Metz – Aline Guyot et Charlotte Giacomelli

**Titre / Thème :** Rome, cité historique.

**Tâche finale :** Escape-Game en italien : retrouver comment s'est échappé l'artiste Benvenuto Cellini du château Saint-Ange à Rome

**Supports :**

*Au cours de la séquence :*

- Récits de voyage et compte rendu de visite d'un monument (*Audio Lingua*) : visite de Fiorella chez sa cousine de Rome, visite du Château Saint-Ange.  
[https://www.audio-lingua.eu/spip.php?page=recherche&lang=it&recherche=fiorella+roma&id\\_rubrique=6&id\\_mot=11](https://www.audio-lingua.eu/spip.php?page=recherche&lang=it&recherche=fiorella+roma&id_rubrique=6&id_mot=11)
- Les sites les plus visités au monde : article web qui place Rome en tête des villes les plus visitées au monde.  
<http://www.affaritaliani.it/roma/colosseo-superstar-il-monumento-piu-amato-dai-turisti-di-tutto-il-mondo-578271.html>  
<https://www.visitareroma.eu/musei-monumenti-piu-visitati-roma/>  
(à couper en fonction des besoins)

*Pour la tâche finale*

- Monologue d'un garde suisse, lettre de Cellini dont les transcriptions apparaissent sur le [genial.ly](http://genial.ly)

**Outils numériques :**

- Utilisation d'application sur tablette / smartphone (HP Reveal, page HTML, liens...)
- Utilisation de la réalité augmentée
- Lecture de QR code
- Accès à des documents audio en ligne
- Utilisation de page HTML

**Evaluations**

**Diagnostique :** petites évaluations en cours de séquence pour fixer le vocabulaire, les faits de langue

**Formative :** Raconter son propre voyage à Rome en italien (programme : activités, monuments...)

**Sommative :** Terminer et réussir l'escape-game. L'escape game n'a pas donné lieu à une évaluation à proprement parlé. La mise en œuvre et la réalisation de la tâche étaient deux enjeux importants sur lesquels nous avons choisi de nous concentrer.

**Objectifs culturels et formatifs**

**Programme culturel :**

- Voyages et migrations ; rencontres avec d'autres cultures : repères historiques et géographiques

**Savoirs :**

- Monuments de Rome (en particulier le Château St Ange)
- Monuments les plus visités au monde
- La Renaissance (Benvenuto Cellini)

**Savoir-faire :**

- Sélectionner une information fiable et pertinente

- Restituer une information dans la langue cible (l'italien)
- Communiquer efficacement dans la langue cible (l'italien)

**Capacités transversales et attitudes :**

- Développer l'autonomie des élèves
- Interagir et coopérer dans le cadre de travaux de groupes : importance de la cohésion et de la communication
- Gérer son temps

**Objectifs linguistiques**

Objectifs lexicaux

- *Rebrassage* : moyens de transport (ex : l'aereo, l'autobus...)
- *Points nouveaux / majeurs* : la ville (piazza, chiesa, fontana...), le tourisme (visitare, il museo, il monumento...)

Objectifs grammaticaux / fonctionnels

- *Rebrassage* : *c'è / ci sono*, pluriel
- *Points nouveaux / majeurs* : emploi lexicalisé du passé composé (*sono andato/andata, è stato arrestato, ho visitato...*), le superlatif relatif (*il più...*), quelques mots avec un pluriel particulier (*le mura...*)

Objectifs phonologiques

*En lien avec le lexique / les faits de langue* : différence entre *c'è* (il y a) et *è* (c'est/il est),

*En lien avec les activités langagières orales* : accent tonique, double/triple voyelles /

**Activités langagières dominantes (en relation avec les descripteurs du CECRL)**

Niveaux visés : A2

Compréhension de l'oral :

- Comprendre et extraire l'information essentielle de courts passages enregistrés  
➔ Monologue d'un garde suisse

Compréhension de l'écrit :

- Comprendre un texte informatif de manière globale
- Mobiliser le vocabulaire connu pour comprendre un texte  
➔ Lettre de Cellini

Prise de parole en continu :

- Raconter une expérience  
➔ Raconter son voyage à Rome

Prise de parole en interaction :

- Communiquer dans le cadre d'une tâche simple et courante ne demandant qu'un échange d'information simple et direct sur des sujets familiers relatifs au travail et aux loisirs.  
➔ Interaction lors de l'escape game (organisation, mise en commun)

## **ANNEXE(S)**

Diaporama présentant l'ensemble de la séquence conduite avec les élèves.

<https://view.genial.ly/5d0739b9b927bd0eef9fa748/dossier-creation-dun-escape-game-traam-2019>

Plus-values :

- Développement de l'autonomie
- Développement du travail de groupe, de la cohésion
- Activité ludique qui provoque l'adhésion instantanée des élèves
- Utilisation du numérique : manipulations et documents variés

Freins :

- Eventuels problèmes de connexion pour avoir accès aux documents en autonomie
- La bonne mise en œuvre du projet nécessite une gestion du temps très rigoureuse
- Difficulté pour certains élèves d'échanger en italien lors de l'escape game