

THEMATISCHER ARTIKEL

Le dernier secret de Pompéi ou la pédagogie par immersion

Depuis janvier 2024, un Escape Game baptisé «Le dernier secret de Pompéi» accueille prioritairement des élèves de 10e et 11e option latin (13-15 ans). Depuis la dernière rentrée scolaire, les lieux reçoivent également, dans une version simplifiée, des élèves de 5 et 6P (8-10 ans). Récit d'un projet immersif réalisé par une entité publique genevoise aux compétences multiformes, le service écoles-médias.



Escape Game : Des élèves du degré primaire devant l'entrée de la *domus*, munis de lanternes.

Une villa romaine antique reconstituée, l'arc de triomphe d'Orange construit en bois à l'échelle 1/5, des objets hétéroclites, inconnus aux profanes et semblant provenir de la nuit des temps, une armure romaine, deux oliviers plutôt costauds en pots : nous nous trouvons au rez-de-chaussée du bâtiment du service écoles-médias (SEM), rattaché au Département de l'instruction publique, de la formation et de la jeunesse (DIP) du canton de Genève. Dans cet espace aux allures de local post-industriel du quartier de la Jonction existe un *Escape Game* baptisé «Le dernier secret de Pompéi», opérationnel depuis janvier 2024, après une phase test en décembre 2023. Destiné prioritairement aux élèves de 10^e et 11^e (cycle d'orientation ou collège selon les cantons) option latin, il offre la possibilité de se familiariser avec la culture latine tout en développant des compétences en vogue dans la pédagogie du XXI^e siècle : collaboration, participation active, valorisation des individus au profit d'un intérêt collectif.

Peut-être faut-il justement, avant de découvrir «Le dernier secret de Pompéi», consolider nos connaissances des fondements du jeu d'évasion. Donc ? Le principe est très simple : un groupe d'individus s'associe pour trouver le moyen de sortir d'une pièce en un temps donné. La difficulté tient précisément dans le moyen : une succession d'énigmes qui donnent accès à des indices et, ainsi, aux énigmes suivantes.

Les milieux de la pédagogie ne pouvaient rester insensibles aux vertus, certaines implicites, d'autres explicites, de ce type de démarche. Fanny Boitard, enseignante de mathématiques au secondaire II et formatrice au SEM, les résume : «Un *Escape Game* permet en premier lieu d'aborder des contenus disciplinaires – en exploitant les connaissances acquises – dans un contexte différent de la classe. Mais c'est aussi un lieu de valorisation de l'erreur, puisque les élèves testent des hypothèses sans être certains du résultat. Par ailleurs, cet exercice leur demande un effort méta-cognitif car ils sont amenés à s'interroger sur ce qu'ils savent et ne savent pas.» La nécessité de trouver des compromis et de bien communiquer pour avancer dans le jeu font en outre partie de «ces consignes implicites qui valorisent les élèves les moins scolaires ou *dys*. C'est rassurant pour eux, car ils s'aperçoivent qu'ils ont bel et bien des compétences», complète Fanny Boitard. D'ailleurs, «un bon *Escape Game* scolaire doit, selon cette enseignante qui a contribué à la création des énigmes du jeu, proposer quelques énigmes sans contenu scolaire. Ou, du moins, sans contenu lié à la discipline spécifique» (lire également ci-après

«Les bases d'un *Escape Game*»). Dans le cas d'espèce, comme évoqué plus haut, il faut faire appel à des compétences qui sortent du cadre latiniste, les fameuses *soft skills*.

Maintenant que l'on y voit plus clair, remontons le temps pour nous arrêter en l'an 79 de notre ère (ou 790 depuis la fondation de Rome) à Pompéi, alors que le Vésuve s'apprête à ensevelir la cité.

Sur un écran qui fait face à la maison reconstituée, un personnage fictif, Semidoctus, inventeur et architecte, explique dans un film introductif qu'il a dû quitter Pompéi précipitamment en abandonnant son trésor et ses dessins. Aucun risque, croit-il, puisque ceux-ci sont bien cachés et protégés par d'habiles mécanismes.

Le scénario, élaboré par des enseignantes et enseignants de latin, en concertation avec l'archéologue Marc Duret, engagé au SEM en tant que chef du projet *Escape Game*, pousse le souci du détail assez loin : le message de Semidoctus peut être écouté en français ou, si les enseignantes et enseignants le souhaitent, en latin. «Cela renforce l'immersion et permet aux élèves d'entendre la musicalité d'une langue loin d'être morte», se félicite Manuel Grandjean, directeur du SEM et initiateur du projet. La version latine a d'ailleurs été soignée : l'orateur, François Marin, est comédien, enseignant d'expression orale et féru de culture latine.

Une fois le message entendu, charge aux élèves qui, eux, savent que Semidoctus n'aura pas l'occasion de revenir chercher ses biens, de déjouer les plans de l'architecte et de trouver le trésor, avant que le Vésuve n'emporte ce dernier secret.

Douze élèves peuvent agir simultanément dans la *domus* d'environ 50 mètres carrés, qui se compose de quatre pièces : vestibule, atrium, cuisine et un bureau qui fait office de chambre secrète. En cas de visite d'une classe plus nombreuse, celle-ci se divise en deux groupes : l'un d'eux cherche le trésor pendant que l'autre découvre des jeux de plateau antiques (*ludus duodecim scriptorum*, *ludus latruncularum*, *pente grammai*, etc.). Puis on inverse les rôles. Chaque groupe est à son tour subdivisé en quatre équipes, placées sous la supervision d'une divinité (Neptune, Minerve, Jupiter et Diane) et chacune a un certain nombre d'énigmes à résoudre. Les élèves vont et viennent dans la maison, doivent manipuler des objets, observer des fresques, découvrir des détails de la vie quotidienne à Pompéi...



Cuisine -atrium : Vue de l'intérieur de la domus, où l'on voit une partie de la cuisine et de l'atrium

Précision importante: la quête du trésor ne se déroule pas les équipes les unes contre les autres, mais les unes avec les autres. Les pistes se croisent parfois et se rejoignent au moment du résultat final. Combien de temps pour y arriver ? Environ 45 minutes, soit un quart d'heure de moins que ce qu'autorisent en général les *Escape Game* commerciaux. «C'est un peu court, je devais souvent donner des indices. 10 à 15 minutes supplémentaires laisseraient davantage d'autonomie aux élèves », explique Maxime Aubert. Cet étudiant en archéologie et en histoire à l'Université de Lausanne est un civiliste engagé par le SEM, pour être le premier maître du jeu. Il a lancé et suivi avec enthousiasme les sept premiers mois de l'*Escape Game* sur Pompéi.

Si l'on ajoute la partie introductive et le nécessaire débriefing, il faut compter plus d'une heure. Et comme il y a en général deux groupes, l'activité dure une demi-journée scolaire. Cela sans compter le travail préparatoire, un point sur lequel insiste Manuel Grandjean: «Il est important de ne pas considérer la participation à cet *Escape Game* comme une simple sortie scolaire récréative, mais comme une activité pédagogique à part entière, avec préparation en amont et travail récapitulatif après.» D'ailleurs, le SEM demande également aux enseignantes et enseignants de suivre une formation qui inclut le jeu lui-même.

Le temps consacré en vaut-il la chandelle ? «Les élèves ont toujours eu du plaisir», assure Maxime Aubert, qui a vu passer quatorze classes. Dans une enquête de suivi, le service de la recherche en éducation (SRED), autre émanation du DIP, corrobore ce constat. Sur les quelques 70 élèves à avoir répondu à cette consultation, près de 95 % affirment être en accord avec l'affirmation : «J'ai apprécié cette activité». Parmi eux, l'immense majorité – soit 79 % du total – dit être totalement en accord avec l'affirmation (lire également «Quelques statistiques chiffrées»).

Qu'en pensent les enseignantes et les enseignants? «L'apport de cet *Escape Game* est indéniable. Lorsque nous abordons Pompéi, nous avons des textes et des films. Là, ils sont en immersion avec un aspect jeu. Ce côté ludique fait que les élèves apprennent un peu sans s'en rendre compte», suggère Séverine Flugi, co-présidente du groupe latin au cycle d'orientation. Sa collègue et co-présidente Candice Zanni ajoute que «l'on retrouve le programme de latin dans les énigmes, mais il y a des prolongements. Les élèves réinvestissent les connaissances acquises et les dépassent. En classe, ils ont ensuite plein de questions, par exemple sur le calendrier ou les jours de la semaine associés aux noms des dieux.»

Qualifiant la participation avec sa classe de «très positive», Pierre Rilliet, enseignant de latin au CO de l'Aubépine, confirme qu'elle «permet d'aborder certaines notions que nous ne travaillons pas en cours». M. Rilliet prévoit donc de «réitérer l'expérience dès cette année scolaire 2024-2025, ce d'autant plus que j'en ai déjà fait la publicité à mes plus jeunes élèves l'an passé».

Le SRED a également consulté le corps enseignant. Si les quelques réponses obtenues – l'expérience est récente – ne permettent pas de tirer des conclusions définitives, les premiers constats sont encourageants. A titre d'illustration, relevons que la majorité des personnes ayant répondu considèrent notamment que «Le dernier secret de Pompéi» permet de rendre des notions abstraites plus concrètes pour les élèves, et que les connaissances auxquelles fait appel l'*Escape Game* s'inscrivent dans la continuité du travail fait en classe.

Il faut dire que le SEM n'a pas fait les choses à moitié, en procédant à un travail de reconstitution minutieux. «Tous les éléments de décor que nous avons reproduits existent vraiment, la plupart à Pompéi même», explique Marc Duret. Il ajoute : «Si nous avons joué avec la réalité historique du récit – il y a peu de chances que

des gens aient pu fuir Pompéi dans les conditions de Semidoctus – nous avons en revanche respecté le plus scrupuleusement possible la vérité scientifique.» Mais le décor ne s'arrête pas à la reconstitution d'une villa en mode cinéma. Il y a le bruit du volcan, la lumière qui change et les vibrations qui augmentent, jusqu'à l'ensevelissement (fictif, cela va sans dire) de la villa si les élèves ne parviennent pas au trésor au bout des 45 minutes imparties.

Pour Marc Duret, pas de doute : «Ces éléments font la force du projet. Le décor facilite la pédagogie, il permet d'expliquer et de comprendre beaucoup de choses.» Un parallèle avec l'archéologie ? Oui et non ! «En archéologie, on commence par détruire, en relevant les traces mais en les faisant souvent disparaître dans le même temps, puis on reconstitue. Et c'est en reconstituant que l'on comprend mieux ce que l'on a trouvé». Dans cet ordre d'idée, le choix de Pompéi pour l'*Escape Game* coulait de source, puisque tout y est très bien conservé – sans compter l'atout scénaristique que représente la catastrophe qui a frappé la ville antique.

Autre atout, la culture propre au SEM : depuis longtemps, il fait la part belle à l'Antiquité, en proposant notamment de découvrir des objets utilisés par les Romains : couteaux, racloirs étranges, lampes à huile, armures, casques, aiguilles diverses, poterie, etc. Complicé pour les enseignantes et enseignants d'amener ces objets en classe. Le service a alors décidé de mettre sur pied des ateliers de langue et culture latines. Ce sont donc les classes qui se déplacent.

Offrir la possibilité de manipuler des objets antiques va au-delà de l'anecdote, Genève étant, avec Neuchâtel, un des deux cantons romands qui intègrent dans le plan d'études un cours de langue et culture latines pour tous les élèves. «Au début, ces ateliers se déroulaient dans une salle classique, puis, il y a deux ou trois ans, nous avons eu l'idée de créer un espace dédié avec des éléments de décor, dont la reproduction du fameux arc de triomphe d'Orange», explique Manuel Grandjean. Les élèves peuvent donc venir manipuler des objets pour s'imprégner de la vie quotidienne, militaire et religieuse des Romains.

«Les élèves de 9^e ayant leur atelier, nous nous sommes demandé ce que nous pouvions faire pour les 10^e et 11^e années qui ont fait le choix du latin. L'idée de l'*Escape Game* qui permettait de faire résonner les notions apprises en classe s'est

imposée naturellement», précise le directeur du SEM. Les premiers balbutiements autour du concept ont décidé Manuel Grandjean et son équipe à nommer un chef de projet. Il lui appartiendrait de faire appel à tout le savoir-faire du SEM pour donner vie au « secret de Pompéi ». Car – et c’est une des forces principales d’un tel service – celui-ci compte dans ses rangs des formateurs, des bibliothécaires, des informaticiens, des techniciens, des professionnels de la réalisation audiovisuelle (caméra, son, montage...).

Et quand le savoir-faire fait défaut, on va voir ailleurs, tout en restant au DIP. Ainsi, tant l’arc de triomphe que la structure architecturale de l’*Escape Game* ont été réalisés par des élèves du Centre de formation professionnelle construction (CFPC) de Genève. «C’était un réel plaisir de réaliser ces constructions avec nos 12 apprentis aides menuisiers de 1ère et 2e année. Ce type d’activité cadre parfaitement avec l’ordonnance fédérale et le plan de formation. Les gestes et apprentissages effectués au travers de ce travail permettent une concrétisation des objectifs de formation. En outre, lors de l’ouverture en 2013 de la filière de formation plein temps au CFPC, le DIP a souhaité que celle-ci travaille comme une entreprise. L’opportunité offerte par le SEM répond donc parfaitement aux objectifs fédéraux et cantonaux», explique Luc Tissot, un des enseignants qui a supervisé ces opérations de menuiserie.

Enfin, il convient de citer l’association *Nunc est bibendum* qui a été d’une aide précieuse pour tous les aspects liés à la décoration.

Résultat : «Cet *Escape Game* va bien au-delà de la simple évocation. En plongeant dans ce décor pompéien, on se retrouve immergé dans l’histoire comme on a rarement la possibilité de le faire, y compris dans les musées de la région», se félicite Marc Duret.

Pour Manuel Grandjean, cette réalisation concrétise de surcroît tout ce que représente le SEM. Ce service, qui fêtera ses 20 ans en 2025, est né de la volonté de regrouper l’ensemble des entités fournissant des ressources aux différents établissements scolaires : ressources humaines et matérielles dans les domaines informatique, documentaire, audiovisuel et pédagogique. Marc Duret a apprécié : «Avoir tous ces talents pour nous épauler a été un très grand avantage.» A tel point que durant l’année qu’il a consacrée à ce projet, il n’a, assure-t-il, pas vraiment rencontré de difficulté.

Tout le monde se félicite de cette réalisation et les premiers retours sont excellents. «Cet *Escape Game* ne va peut-être pas inverser la diminution générale du nombre d'élèves étudiant le latin, mais il peut très certainement dépoussiérer l'image de l'enseignement de cette langue», prédit Maxime Aubert. Séverine Flugli abonde: «C'est une belle vitrine pour le latin, cela montre que ce n'est pas une discipline morte et poussiéreuse.» Sa collègue Candice Zanni n'est pas en reste: «Cela donne une autre vision de la branche, souvent vue comme rébarbative avec tous ces tableaux de grammaire.» Elle ajoute qu'il y a un aspect gratifiant pour les latinistes de bénéficier d'une activité à la fois ludique et pédagogique: «Ce sont des élèves un peu à part, dans leur monde fait d'une langue étrange avec des dieux et des codes particuliers. L'*Escape Game* peut renforcer cette appartenance.»

Ces propos font échos à ceux de Pierre Rilliet: «Je pense effectivement que l'*Escape Game* permet d'encourager – à défaut de le relancer – l'intérêt pour le latin.» Ne reste plus qu'à pérenniser l'expérience initiée par le SEM. Quoi de mieux que d'élargir le public cible pour cela ? C'est ainsi que les élèves du secondaire II peuvent aussi tenter de trouver le trésor. Et, depuis la mi-septembre, la maison de Semidoctus accueille des classes de 5 et 6P, pour un plus simple jeu de piste (lire «Compléter l'équipement d'un légionnaire»). L'annonce de cette ouverture a été faite par voie d'infolettres (celle du SEM et celle de la direction générale de l'enseignement obligatoire). La nouvelle sitôt connue, plus de 40 enseignantes et enseignants ont inscrit leur classe. Quelle plus belle marque d'intérêt pour signifier le bien-fondé de la pédagogie par la pratique ? Pédagogie, pour tout dire, pas si récente. Le philosophe Aristote, également connu pour avoir été le précepteur d'Alexandre le Grand, a écrit dans l'*Ethique à Nicomaque*: «Ce que nous devons apprendre à faire, nous l'apprenons en le faisant.»*

* ἂ γὰρ δεῖ μαθόντας ποιεῖν, ταῦτα ποιοῦντες μανθάνομεν, *Ethique à Nicomaque*, Livre II, Chapitre 1.

Les bases d'un *Escape Game*

L'enseignante et formatrice Fanny Boitard a créé avec un collègue un jeu d'évasion qui touche plusieurs disciplines – histoire, géographie et mathématiques – pour le secondaire II autour du célèbre gangster Al Capone. Elle est donc bien placée pour décrire les bases d'un bon jeu d'évasion :

«On devrait s'assurer que le jeu et ce qui l'entoure respectent les quatre piliers de l'apprentissage théorisés par le psychologue cognitiviste Stanislas Dehaene :

- attention,
- engagement actif,
- retour sur erreur,
- consolidation.

L'*Escape Game* lui-même devrait permettre la mémorisation par l'émotion forte et le travail sur l'implicite et l'environnement du jeu. La conception des énigmes doit permettre que la solution soit perçue a posteriori comme univoque. Le jeu doit se terminer en fournissant une récompense univoque, sans doute possible. La principale difficulté consiste à trouver le bon dosage des énigmes: ni trop difficiles, ni pas assez. En outre, elles doivent être variées, certaines sans contenu scolaire. Il est essentiel que les élèves avancent à plusieurs, tout comme il est indispensable de conclure l'expérience par un débriefing.»



Carré sator (en petit) : Une des énigmes concerne le célèbre carré *sator*.

Quelques statistiques

Les *Escape Game* à vocation pédagogique sont des dispositifs assez récents et leurs effets sur l'apprentissage encore faiblement documentés dans la littérature scientifique. Pour contribuer à étayer cette dimension, le SEM a demandé au service de la recherche en éducation (SRED) de suivre et documenter l'expérience.

Le SRED ne s'est pas contenté de demander aux élèves ce qu'ils pensaient du «Dernier secret de Pompéi», il les a également interrogés sur les émotions ressenties. «Plus l'intensité de ces émotions est importante, plus la corrélation avec les apprentissages l'est aussi. Ainsi, s'intéresser aux émotions épistémiques des élèves à la suite de l'*Escape Game* permet d'estimer dans quelle mesure cette activité permet des apprentissages», explique Jason Wettstein, chercheur au SRED.

L'excitation, la curiosité et la surprise ont été, dans cet ordre, les trois émotions les plus fortement ressenties. Sur un total de 69, seuls quatre élèves déclarent ne pas avoir été surpris ; deux n'ont ressenti ni excitation ni curiosité. A l'inverse, l'ennui semble avoir été largement absent, seuls vingt-cinq élèves disent l'avoir ressenti, mais essentiellement dans de faibles mesures. A noter toutefois que le déroulement du jeu a pu provoquer dans quelques cas de l'anxiété et, dans une mesure plus large, de la confusion. Un constat, aux yeux de Jason Wettstein, à mettre en parallèle avec la seconde partie de la consultation, celle sur les connaissances. 55 % des élèves estiment que leurs connaissances préalables les ont aidés. Maxime Aubert ne dit pas autre chose, lui qui a constaté que «les classes les mieux préparées sont celles qui réussissent le mieux l'*Escape Game*.»

Compléter l'équipement d'un légionnaire à travers un jeu de pistes

Dans le cadre du programme d'enseignement de 5P-6P en histoire, le SEM, en collaboration avec la coordinatrice de la discipline Kathia Leger, propose aux classes un jeu de piste intitulé «Voyage au cœur de l'Antiquité: à la découverte d'une maison romaine».

Cette activité comprend deux volets, qui permettent de diviser la classe en deux groupes: un jeu de piste immersif et un coin lecture sur la thématique de l'Antiquité à la médiathèque du SEM.

Le jeu de piste a pour cadre la *domus* romaine dédiée à l'*Escape Game* pédagogique «Le dernier secret de Pompéi». Explications de Tatiana Fabre, formatrice au SEM et initiatrice du projet: «Nous proposons des énigmes sur un temps d'exploration plus court que pour l'*Escape Game*. La durée prévue est de vingt minutes. Et nous situons l'exploration dans un contexte différent: il y a aussi

des bruitages, tels que le chant d'un coq, et un jeu de lumière, mais le volcan n'explose pas.» Le pitch? «Le légionnaire Marcus doit rejoindre sa légion, mais il manque des pièces à son armure. Aux élèves de les trouver.»

Condition de participation : les enseignantes et enseignants doivent au préalable avoir étudié avec leur classe le thème 8 du MER d'histoire, «Vie quotidienne dans le monde romain». Atout non négligeable, le débriefing suit immédiatement l'activité avec un retour explicatif dans la maison en prenant appui sur les images des Moyens d'enseignement romands. «Cela permet de faire des liens avec les apprentissages réalisés en classe et de donner du sens à cette expérience», précise Tatiana Fabre.

Les échos sont excellents. Les premières classes qui ont participé à ce jeu de piste ne tarissent pas d'éloge, mettant notamment en avant le «lien évident avec le plan d'études». Taquin, un enseignant relève dans le *feedback* fourni après l'activité, que «l'on devrait pouvoir traiter tous les sujets de la sorte.»

Marco Gregori,
responsable de la communication, service écoles-médias, DIP-Genève