



HAL
open science

Enjeux et limites de l'utilisation d'un serious game en histoire, au CM1 : “ Le roi et la salamandre ”

Isabeau Durand Huau, Stéphanie Douvres-Barbot

► To cite this version:

Isabeau Durand Huau, Stéphanie Douvres-Barbot. Enjeux et limites de l'utilisation d'un serious game en histoire, au CM1 : “ Le roi et la salamandre ”. Education. 2020. dumas-02968038

HAL Id: dumas-02968038

<https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-02968038v1>

Submitted on 15 Oct 2020

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



Distributed under a Creative Commons Attribution - NonCommercial - NoDerivatives 4.0 International License

MASTER MEEF mention 1er degré
« Métiers de l'enseignement, de l'éducation et de la formation »
Mémoire de 2^{ème} année
Année universitaire 2019 - 2020

ENJEUX ET LIMITES DE L'UTILISATION D'UN SERIOUS GAME EN HISTOIRE AU CM1

~

« LE ROI ET LA SALAMANDRE »

PARCOURS LE ROYAUME AVEC FRANÇOIS IER

AUTRICES

Mme DOUVRES-BARBOT Stéphanie

Mme DURAND Isabeau

Directeur du mémoire : Mme Caroline FAYOLLE

Assesseur : M. Franck LEBLANC

Remerciements

Nous tenons à remercier notre directrice de mémoire, Mme Caroline Fayolle, pour son accompagnement, ses conseils qui nous ont permis d'alimenter notre réflexion et son soutien malgré les conditions si particulières de cette fin d'année.

Nous souhaitons également remercier Mm P. pour sa relecture, ses conseils, son soutien, son expérience et son amitié qui nous ont permis d'avancer et de prendre conscience de la réalité d'une classe de CM1.

Nous souhaitons exprimer notre profonde gratitude à Mme D. qui nous a prêté sa tablette pour nous permettre de tester le jeu vidéo « Le roi et la salamandre » qui est notre objet d'étude.

Nous sommes également reconnaissantes du soutien de nos familles, nos amis et collègues qui nous ont accompagné tout au long de ce mémoire.

Résumé(s)

L'objet de notre recherche est l'utilisation d'un Serious Game vidéo en classe de CM1. Nous cherchons à répondre au questionnement : les Serious Games vidéo sont-ils un outil efficace et cohérent avec les apprentissages et la conception de l'École Républicaine ?

Pour cela nous nous appuyons sur le jeu « Le roi et la Salamandre » qui est un jeu produit par le centre des monuments nationaux. Ce jeu se présente comme un Serious Game pour appréhender le règne de François Ier. Ainsi, à travers l'étude de ce support, nous revenons sur les avantages et les limites de la pédagogie par le jeu. Nous abordons l'essor des jeux sérieux numériques et comment trouver un Serious Game vidéo adapté à sa classe et à ses objectifs. Nous abordons la question des stéréotypes véhiculés par les images du jeu et comment les exploiter en histoire avec des élèves de CM1. Nous nous intéressons également à la place de la culture populaire à l'école. Nous terminons avec une proposition d'exploitation du jeu dans une classe de CM1.

Ainsi, nous sommes arrivées à la conclusion que les Serious Game ont leur place à l'école. En effet, cela est un moyen ludique d'aborder une notion et cela permet de favoriser l'interdisciplinarité et de rendre les élèves acteurs de leurs apprentissages. En outre, cela permet de favoriser une culture populaire et ainsi de consolider les liens entre le quotidien des élèves et l'école.

The subject of this research is the use of Serious Videogames in a class of 5-year (CM1) pupils. Therefore, we seek to answer the following question: Are Serious Videogames an efficient and relevant tool to teach in the French conception of Republican School?

This research is based on the study of the national monuments center's game "The King and the Salamander" which is designed by the French center for national monuments as a Serious Videogame about the reign of François Ier. The study of this medium allows us to question the benefits and limitations of a pedagogy based on games. Our first topic is the rise of Serious Videogames and how to find a relevant one for a specific school class. Then we address the stereotypes transmitted by the pictures of the game and the way to use them in history class with 5-year pupils. We also consider the role of popular culture at school. We end this study with concrete ways to use the game in a class of 5-year pupils.

We finally came to the conclusion that Serious Videogames are an interesting teaching tool in Elementary School : through games they allow the children to discover new notions and teachers to cross subjects. They also reinforce popular culture and therefore the bounds between pupils' private and school lives.

Table des matières

Remerciements.....	2
Résumé(s)	3
Introduction.....	6
I. Le jeu vidéo comme Serious Game au service de l'apprentissage de l'histoire ?	9
1. Avantages et limites du jeu vidéo en classe.....	9
2. Typologie des serious games	11
a. Modèle G/P/S	11
b. Classification ESAR.....	12
c. Classification de Maja Pivec et Michela Morreti.....	13
d. Synthèse.....	13
3. Le Roi et la Salamandre : quel type de Serious game ?	13
a. Présentation du jeu	13
b. Modèle G/P/S	16
c. Classification de Pivec et Moretti	16
II. François Ier et la salamandre : de l'historiographie au jeu vidéo.....	18
1. Historiographie de François Ier : la construction de l'image du roi de la Renaissance, un roi controversé ?.....	18
A. François Ier figure de l'Histoire de France	19
a. Le royaume de France sous François Ier.....	19
b. Louise de Savoie	20
c. Prince des Arts et des Lettres	21
B. Le renouveau historiographique.....	21
a. Les légendes	21
b. Une laïcisation de l'Histoire.....	22
2. Le temps des rois au CM1 : le jeu est-il conforme aux instructions officielles ?.....	22
a. Les instructions officielles.....	22
b. La compatibilité du jeu par rapport à l'historiographie.....	23
c. La compatibilité du jeu par rapport aux instructions officielles.....	25

d.	Synthèse.....	26
3.	Les images véhiculées par le jeu permettent-elles de construire un savoir historique neutre ? ...	27
a.	Des images stéréotypées ?.....	27
-	Le stéréotype et l’histoire.....	27
-	Les images stéréotypées dans le jeu.....	28
b.	Des images sans contexte ?.....	30
c.	Synthèse : Les images stéréotypées biaisent-t-elles le savoir à enseigner ? Les images véhiculées par le jeu permettent-elles d’appréhender l’Histoire de François Ier de manière objective ?.....	33
III.	Quelle place le jeu vidéo, issu de la culture populaire, a-t-il dans le milieu scolaire ?.....	34
1.	Les attentes de l’école: culture à l’école et PEAC.....	34
2.	La culture populaire est-elle dissonante avec la culture scolaire ?.....	35
3.	Les différentes manières d’utiliser le jeu vidéo “Le roi et la Salamandre” en classe.....	37
	Conclusion.....	39
	Annexe 1 : Présentation du jeu par le centre des monuments nationaux.....	41
	Annexe 2 : Présentation détaillée du jeu.....	42
	Annexe 3 : Proposition de séquence.....	57
	Bibliographie.....	65

Introduction

D'après le sociologue Pierre Parlebas « *Le jeu n'est pas le contraire du travail ni un moment de loisir gratuit* »¹. Cette citation illustre parfaitement notre point de vue concernant l'utilisation du jeu en classe. Effectivement, le jeu est un médium d'apprentissage à part entière. La pédagogie par le jeu constitue un centre d'intérêt commun, c'est pourquoi nous avons décidé d'approfondir ce thème par un travail de recherche afin d'alimenter notre réflexion personnelle.

Tout d'abord, nos recherches nous ont révélé que l'usage du jeu comme outil d'apprentissage apparaît dès le XVI^e siècle. Cependant, au cours du temps l'image du jeu comme outil d'apprentissage a été fortement décriée avant de revenir sur le devant de la scène fin XIX^e début XX^e siècle. En effet, Pauline Kergomard crée l'école maternelle autour du jeu des enfants, Maria Montessori en 1907 élabore une pédagogie par le jeu et Jeanine Girard théorise le jeu éducatif en 1911.

A priori, à partir de ces différentes découvertes, nous voulions établir un travail de recherche concernant le jeu de plateau. Nonobstant, à l'aune de nos recherches effectuées en Master 1, notamment par rapport aux articles de Damien Djaouti, nous avons réalisé que l'enjeu actuel du jeu se situe à un autre niveau : celui du jeu vidéo.

Le *Serious game*, est une notion complexe et plurielle dans sa définition. En 2005, les concepteurs des jeux vidéo Chen et Michael définissent cela comme « *Tout jeu dont la finalité première est autre que le simple divertissement* »². Cette définition met en avant la finalité d'un jeu qui est une des clés de qualification des jeux vidéo. Cependant, cela reste considérablement large. Ainsi, Damien Djaouti et ses collaborateurs tentent d'appréhender cette notion en qualifiant le *Serious Game* comme cela « *Dispositif numérique ou non, dont l'intention initiale est de combiner, avec cohérence, à la fois des aspects utilitaires (« serious ») tels, de manière non exhaustive et non-exclusive, l'enseignement, l'apprentissage, la communication, ou encore l'information, avec des ressorts ludiques issus du jeu vidéo ludique ou non (« game »). Une telle association vise une activité ou un marché s'écartant du seul divertissement* ». Cette définition inclut les jeux vidéo mais le support vidéo n'est pas le seul qui existe dans la sphère des *Serious Game*. Le média vidéo n'est par ailleurs pas prépondérant dans la sphère des *Serious Game*. La clé de voûte d'un jeu sérieux est donc l'aspect « utilitaire »³. Cela fait référence au but du jeu, à la fonction que le concepteur prévoit pour son outil. Selon Djaouti et ses collaborateurs, il existe trois fonctions

¹ Pierre Parlebas, *Introduction au document du MEN, Les jeux du patrimoine*, 1989

² « *Games that do not have entertainment, enjoyment or fun as their primary purpose* ». *Origin of Serious Games* Damien Djaouti, Julian Alvarez, Jean-Pierre Jessel, Olivier Rampnoux

³ Terminologie du chercheur Etienne Armand Amato, *Vers une instrumentalisation communicationnelle des jeux vidéo : quelle forme de séduction idéologique et publicitaire ?* acte du colloque international EUTIC 2007 : Enjeu et usage des TIC », 7-10 novembre 2007, Athènes

principales aux *Serious game* : diffuser un message, dispenser un entraînement, favoriser l'échange de données.

En ce qui concerne les jeux vidéo au sein de la sphère éducative, il est important d'identifier deux courants de jeux. Tout d'abord, dans les années 1989-1990, nous pouvons remarquer qu'il y a eu un essor des logiciels dit « ludo-éducatifs ». Ces jeux s'appuient sur une conception béhavioriste de l'éducation. Ainsi, le côté ludique est utilisé comme récompense au travail fourni par l'élève. Cela a donné lieu à l'émergence de jeux vidéo qui alternent une phase « récréative » et une phase « apprentissage ». Or, Julien Alvarez en 2007 a mené une étude qui démontre que lors de ce type de jeu les élèves ont tendance à réaliser l'aspect ludique puis quitter leur écran lors des phases « d'apprentissage » pour aller aider les camarades qui restent « bloqués » sur la phase ludique. Ainsi, les élèves jouent au jeu sans se préoccuper de la partie « enseignement ». Ce type de jeu permet l'apprentissage de la coopération mais ne permet pas d'accéder au contenu spécifique d'apprentissage visé par le concepteur du jeu.

Le second courant de jeu est lui inspiré du modèle constructiviste. Ces modèles de jeux vidéo optent pour un mélange des phases récréatives et d'apprentissages à tel point qu'elles ne peuvent plus être séparées de manière aussi manichéenne que les jeux issus du modèle béhavioriste. La réalisation de tels jeux est complexe mais permettrait au joueur à la fin de la partie d'avoir joué tout en ayant intégré le contenu d'enseignement. Ce type de jeu est donc ce qui serait visé dans le cadre scolaire. Ainsi, depuis le début des années 2000, le jeu vidéo s'impose comme le *Serious Game* le plus utilisé à l'école. En outre, les jeux vidéo se prêtent particulièrement à l'étude des mathématiques, des langues étrangères et de l'histoire⁴.

En effet, suite à des échanges avec des professeurs des écoles, nous nous sommes aperçues que les élèves éprouvent des difficultés en Histoire pour replacer des faits historiques dans un contexte précis. Effectivement, ils sont capables de reconnaître ou de décrire des faits et des personnages cependant, la mise en lien de ces connaissances est complexe. Ainsi, nous nous sommes demandées si le jeu vidéo serait un moyen efficace de rendre cette matière plus accessible pour les élèves ? C'est ainsi que nous avons entamé un travail de recherche bibliographique autour du *Serious Game* vidéo.

Le choix du support a quant à lui été déterminé par la recherche d'un *Serious Game* vidéo destiné au cycle 3. L'offre disponible en termes de jeux ludo-éducatifs pour le primaire étant limitée, nous avons dû faire notre choix parmi un panel restreint. Nous avons constaté que la communauté éducative réagissait favorablement au jeu « Le Roi et la Salamandre, Parcours le royaume avec François Ier », c'est pourquoi nous avons choisi ce jeu émis par le centre des monuments nationaux en 2015. Il est présenté comme un support « ludo-éducatif » avec un

⁴Apprendre avec les *Serious game*? Djaouti, Alvarez, Rampoux

scénario instructif. L'enjeu de ce travail est d'essayer de déterminer si ce jeu répond aux attentes d'un serious game mais aussi de déterminer si le jeu vidéo est un médium efficace pour les apprentissages en classe tout en identifiant ses limites.

C'est pourquoi nous nous demandons : alors que le jeu est un levier motivationnel pour enrôler les élèves dans les apprentissages, « Le Roi et la Salamandre » est-il un dispositif efficace pour appréhender la figure royale de François 1er au CM1 et permettre de s'adapter aux besoins spécifiques de chaque élève ? Ce jeu vidéo est-il un outil efficace d'inclusion scolaire ? Peut-il être qualifié de *Serious Game* ? Est-ce que la vulgarisation des savoirs par le biais d'un jeu stéréotypé ne rabaisse pas le niveau d'exigence des apprentissages ? Le jeu permet-il de donner du sens à ces apprentissages ? Les compétences développées par l'utilisation d'un jeu vidéo sont-elles au service de l'enseignement de l'histoire ? Alors que les élèves sont toujours plus exposés aux écrans est-il pertinent d'utiliser les jeux vidéo en classe ?

Par conséquent, nous essayerons de répondre à ce questionnement : les Serious Games vidéo sont-ils un outil efficace et cohérent avec les apprentissages et la conception de l'Ecole Républicaine ? Ainsi, nous allons en premier lieu nous demander si le jeu vidéo dans sa nature peut être au service des apprentissages ? Nous étudierons ensuite plus précisément le jeu « Le roi et la Salamandre ». Enfin, nous nous demanderons si le jeu vidéo, média de la culture populaire a sa place dans le milieu scolaire ?

I. Le jeu vidéo comme Serious Game au service de l'apprentissage de l'histoire ?

« Dis-moi et j'oublierai. Montre-moi et je pourrai m'en souvenir. Fais-moi participer et je comprendrai »⁵, cette citation de Confucius met en avant la nécessité de faire participer les élèves pour construire leur savoir. Cette citation ouvre le Rapport sur les jeux électroniques en classe⁶. Cette étude permet de faire un état des lieux de l'utilisation des Serious Games vidéo dans les classes au niveau européen. Malgré l'implication de certaines autorités locales et la mobilisation de certains enseignants cette pratique reste très peu utilisée par les enseignants du premier et second degré. Le rapport suppose que cela est dû à l'importance des limites de la mise en place de jeux vidéo en classe. Ainsi, alors que les instructions officielles invitent à utiliser le numérique et à assurer des ponts entre les disciplines nous allons voir dans cette partie quels sont les avantages et les limites des jeux vidéo. Ensuite, nous essayerons de comprendre ce qu'est un serious game et si le jeu sur lequel nous appuyons notre mémoire « Le roi et la Salamandre » est un support adéquat pour utiliser le jeu vidéo en classe de CM1.

1. Avantages et limites du jeu vidéo en classe

Le jeu de manière générale revient dans les classes. Evelyne Vauthier IEN à Paris déclare que c'est « un mode d'apprentissage efficace. »⁷ Or, il s'agit d'un dispositif d'apprentissage, comme tous les autres choix pédagogiques, il comporte des avantages mais également des limites. C'est ce que nous allons éclaircir dans ce paragraphe.

L'avantage le plus évident est bien entendu l'aspect ludique du jeu. Jouer est une activité que connaît la grande majorité des élèves et cela permet de les enrôler dans l'activité. Leur engouement traduit la motivation que les élèves ont lorsqu'il s'agit de jouer. Cette motivation à entrer dans l'activité est un atout majeur de ce dispositif. Ces avantages sont valables pour toute sorte de jeux.

Le jeu vidéo quant à lui apporte de nouvelles perspectives et de nouveaux points positifs. En effet, le support numérique d'un jeu permet une diversité d'exploitation. Par exemple, on peut utiliser des parties enregistrées pour cibler précisément un moment, un lieu que l'on souhaite montrer aux élèves. Le professeur d'histoire de collège Romain Vincent utilise beaucoup cette démarche avec ses élèves. Lors de l'incendie de Notre Dame de Paris, il a par exemple utilisé le jeu *Assassin's Creed* pour montrer à ses élèves l'intérieur de la cathédrale et les faire réagir sur l'actualité. Pour ce faire, il a

⁵ Confucius (551 – 479 av JC)

⁶ Wastiau et al., 2009

⁷ Evelyne Vauthier, dossier « le jeu en classe un mode d'apprentissage efficace », N°448 Cahier Pédagogique.

enregistré une partie après avoir vaincu tous les ennemis pour permettre une focalisation sur la visite virtuelle de Notre Dame⁸. En outre, on peut également penser à faire une partie en classe entière. Il est également possible de demander aux élèves de travailler individuellement sur le jeu.

De plus, l'utilisation d'un Serious Game vidéo permet de tisser des liens interdisciplinaires. En effet, si l'on prend l'exemple d'un jeu vidéo en histoire : a minima la discipline historique mais aussi numérique sont travaillées. Or, selon la configuration du jeu, il y a de la compréhension de texte, de la logique, de la résolution de problèmes, de la géographie qui viennent constituer les compétences secondaires et construire des ponts interdisciplinaires.

Le jeu vidéo permet aussi de travailler avec la méthode de l'essai-erreur. En effet, les jeux vidéo permettent généralement de recommencer lorsque l'on se trompe jusqu'à atteindre la réussite de l'épreuve, du niveau, de la mission... Dans le jeu « Le roi et la Salamandre », on peut en effet recommencer sans limitation de « chances » jusqu'à réussir la mission. Ce dispositif à l'avantage de désacraliser l'erreur et de développer la persévérance chez les élèves qui sont motivés par l'envie d'atteindre le niveau suivant. Lors d'une expérimentation, Julien Alvarez⁹ a d'ailleurs mis en avant la coopération qui naît entre les élèves pour aider les camarades à passer les niveaux.

Enfin, l'univers dans lequel est plongé l'apprenant lors d'une séance de jeu vidéo permet de donner des représentations concrètes d'événements, de lieu, ou bien même vivre des concepts. Le jeu « le Roi et la Salamandre » ainsi que le jeu « Go François Go » issu du site du musée du Louvre, permettent de faire vivre le concept de « Mécénat ». En effet, le jeu cité précédemment a été lancé par le musée du Louvre à l'occasion de la campagne de récolte de dons pour acquérir le livre des heures de François Ier. Ce jeu illustre explicitement la notion de mécénat : François Ier avance dans le jeu pour récupérer de l'argent et acheter le livre. Quant au « Roi et la Salamandre » est un jeu payant qui permet d'apporter des recettes au centre des monuments nationaux et financer l'entretien des monuments dont il a la charge. Cette deuxième illustration est plus abstraite.

Toutefois, l'utilisation des jeux vidéo en classe comporte des limites. Tout d'abord, la majorité des élèves connaissent par leur vécu personnel les jeux vidéo. Or, pour la majorité, cela ne représente pas la totalité des élèves. Ce support peut alors être difficilement accessible pour des élèves qui ne maîtrisent pas les jeux vidéo si l'utilisation est demandée individuellement. En effet, s'il s'agit de partie collective ou en groupe cela peut permettre aux élèves éloignés de ce dispositif de l'appréhender et de passer au-delà de l'obstacle technique. Cependant, il est important d'avoir à l'esprit que le jeu vidéo est un support complexe et singulier.

⁸ Jeux vidéo-Histoire- Education, le blog de recherche de Romain Vincent.

⁹ J. Alvarez, D.Djaouti, O. Rampnoux, *Apprendre avec les serious game ?*, Canopée Editions

En outre, l'utilisation de jeu vidéo en classe nécessite une organisation matérielle non-négligeable. Cela peut constituer un des principaux obstacles de la mise en œuvre d'un tel dispositif.

En plus, il est important de trouver un jeu vidéo adapté à l'apprentissage que l'on vise, au niveau des élèves et aux dispositifs que l'on souhaite mettre en œuvre. Il est donc difficile de trouver le Serious Game idéal. Il est cependant nécessaire de faire son choix en fonction de l'apprentissage visé pour que cela ait du sens et sa place dans la classe.

Julien Alvarez, Damien Djaouti et Olivier Rampnoux dans leur ouvrage *Apprendre avec les Serious Game ?* mettent en avant le fait qu'il faut réfléchir aux utilisations pertinentes des Serious Game en classe : « *Certaines notions gagneront à être abordées au travers d'un serious game tandis que d'autres seront transmises plus efficacement selon d'autres modalités pédagogiques non ludiques* »¹⁰. De plus, le rôle de l'enseignant est primordial pour assurer une séance d'apprentissage efficace. En effet, les auteurs précisent qu'il est nécessaire d'intégrer le jeu vidéo au sein d'une séance d'apprentissage. Ainsi, Yvan Hochet¹¹ affirme dans une étude sur les jeux vidéo en histoire et géographie « *La simple mise à disposition d'un jeu ne semble pas changer grand-chose à ce que les élèves apprennent [...] la médiation de l'enseignant, qui pense la place du jeu dans une démarche d'apprentissage reste indispensable.* »

Une des limites de l'utilisation des jeux vidéo en classe mise en avant dans le Rapport sur les jeux électroniques en classe¹² est la relation avec les collègues. En effet, certains enseignants sont dubitatifs par rapport à l'utilisation du jeu vidéo en classe. Cela est considéré comme un frein pour les professeurs qui envisageaient d'utiliser ce médium d'apprentissages.

Enfin, une des limites que nous avons constatées et sur laquelle nous nous interrogeons est l'abondance de représentations stéréotypées dans les jeux vidéo et particulièrement dans « Le roi et la Salamandre ». Nous n'avons pas pu mettre en œuvre un dispositif de récolte de données et de recherches à ce sujet, cependant, nous émettons l'hypothèse que les représentations schématiques dues à l'univers du Gameplay peuvent altérer les représentations des élèves.

2. Typologie des serious games

a. Modèle G/P/S

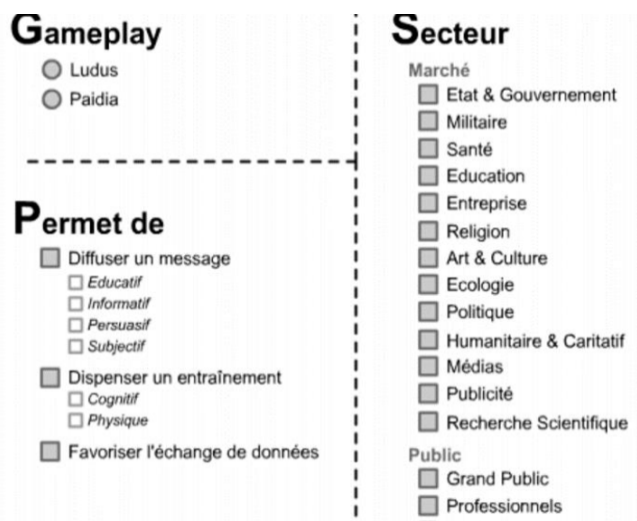
D.Djaouti, J. Alvarez et J-P Jessel ont mis au point en 2011 un modèle pour appréhender les jeux vidéo et classifier les serious games. Ce modèle s'appelle la classification G/P/S. Cet acronyme

¹⁰ J. Alvarez, D.Djaouti, O. Rampnoux, *Apprendre avec les serious game ?*, Canopée Editions, p.49

¹¹ Y.Hochet, « jeux vidéo et enseignement de l'histoire et de la géographie » in S Rufat, H.T Minassian (Eds.), *Les jeux vidéos comme objet de recherche*, Questions théoriques, 2012, p.103-112

¹² Wastiau et al., 2009

fait référence aux trois critères que sont le « Gameplay », ce que « Permet le jeu et le Secteur de marché » et le « Secteur de public ». Par ces critères, les concepteurs de ce modèle analysent l'aspect ludique et sérieux du jeu



Selon le document ci-dessus et les informations données par les auteurs du modèle nous pouvons éclairer les différents critères.

Le Gameplay se rapporte à la nature du jeu. Il s'agit alors d'analyser les objectifs du jeu, ses règles... Il permet aussi de différencier les jeux des jouets. Selon les auteurs, le jeu est encadré de règles et d'objectifs précis qui permettent à l'issue du jeu de déterminer si le joueur est gagnant ou perdant. A cela s'oppose le jouet qui n'est pas doté d'un objectif précis et qui a des règles moins formelles.

La rubrique « permet de » a pour objectif de renseigner sur les fonctions du jeu analysé (éducatif, culturel, commercial...)

Enfin, le Secteur fait référence au type de public et au secteur de marché.

b. Classification ESAR

Le modèle est ESAR inspirée des travaux de Jean Piaget a été créé au début des années 1980 par Denise Garon¹³. Cette classification sert à qualifier les jeux et les jouets selon les compétences psychologiques qui sont mobilisées chez les enfants lorsqu'ils les utilisent. Cette analyse est découpée en 6 axes appelés « facettes » : les types de jeux, les habiletés cognitives, les habiletés fonctionnelles et motrices, les types d'activités sociales, les habiletés langagières et les conduites affectives.

Ce modèle permet notamment d'appréhender la dimension psychologique. Ainsi, cette méthode aide à évaluer la pertinence et les types d'habiletés qui sont mobilisées autour d'un jeu.

¹³ Le système ESAR : www.systeme-esar.org

c. Classification de Maja Pivec et Michela Morreti

Les chercheurs M. Pivec et M. Moretti¹⁴ analysent les jeux sérieux en partant du « résultat attendu et voulu par l'enseignant ». Leur classification repose sur six objectifs :

- La mémorisation
- La dextérité
- L'application de concepts, de méthodes, de théories à des situations nouvelles
- La résolution de problèmes
- La compréhension de l'environnement social, la capacité à interagir
- La capacité à apprendre en autonomie et s'autoévaluer.

Cette approche nous paraît pertinente, car cela permet à l'enseignant de clarifier ses attentes et de choisir un jeu adapté aux apprentissages et aux compétences qu'il vise.

d. Synthèse

Nous avons présenté ici trois types de classification présentée dans le livre *Apprendre avec les Serious Games ?*. Nous avons en effet choisi ces trois méthodes, car elles nous semblent être les plus éclairantes pour la pratique enseignante. En ce qui concerne le jeu « Le roi et la Salamandre » nous allons notamment nous appuyer sur la classification G/P/S et celle de Pivec et Moretti qui sont applicables en amont de l'utilisation en classe. En effet, ne pouvant pas expérimenter le jeu en classe, nous éprouvons des difficultés à étudier ce jeu par le biais du système ESAR bien que cela aurait été enrichissant.

3. Le Roi et la Salamandre : quel type de Serious game ?

a. Présentation du jeu

« Le Roi et la Salamandre » (Figure A) est un jeu qui a été réalisé par le centre des monuments nationaux en collaboration avec Pinpin Team¹⁵. Il a été produit en 2015 pour célébrer les 500 ans du sacre de François Ier (1515). Ce jeu est constitué de plusieurs chapitres rythmés par des missions. Chaque épisode du jeu se déroule dans un monument emblématique de la période. Le règne de François Ier est présenté en suivant une chronologie de sa vie depuis son avènement jusqu'à son inhumation en la basilique Saint-Denis. Durant tout le scénario le joueur est invité à incarner deux personnages François Ier et Étincelle la salamandre. En effet, l'emblème du roi prend vie dans cette interprétation virtuelle. Ce jeu est présenté comme un jeu « ludo-éducatif », un jeu éducatif et il est référencé en tant que « Serious Game » sur le site *serious-game.fr*.

¹⁴ M.Pivec, M.Moretti, Game-based Learning. Discover the pleasure of learning. Pasbt Science Publishers, Berlin, 2008

¹⁵ Cf annexe 1



FIGURE 1 : Présentation du jeu

Le jeu est constitué de douze quêtes qui contiennent : un prologue, une mise en situation ludique, des missions et une récolte d'objets qui se retrouvent dans la bibliothèque du jeu. Voici ci-dessous un exemple¹⁶ détaillé du huitième épisode.

- **8^e partie : Château d'Azay-le-Rideau**

Le prologue : Nous nous trouvons en 1523 au Château d'Azay-le-Rideau. Nous apprenons que l'alliance de François Ier avec le roi anglais en 1520. La France se trouve ainsi affaiblie et perd la bataille de la Bicoque près de Milan en 1522. François Ier perd le Duché de Milan qu'il avait conquis en 1515. Ainsi, l'armée de France manque d'argent pour payer ses soldats mais certains notables, tel que Gilles Berthelot, trésorier du roi, ne semblent pas touché par cette crise financière, bien au contraire. François Ier décide de mener une investigation chez son trésorier afin de faire « la lumière sur d'éventuels détournements de fonds ».

Au début de la partie, nous nous trouvons devant le château. Étincelle nous apprend que François Ier est émerveillé par la beauté du château que Gilles Berthelot a fait construire aux frais du roi. Berthelot est à la fois président de la Cour des comptes et trésorier du roi, son rôle est de gérer l'argent du royaume.

Nous entrons ensuite dans le château, Étincelle nous fait part de ses craintes sur les agissements « louches » de Berthelot et décide de réveiller François Ier afin de mener l'enquête.

- **Mission 1** : Il faut réveiller le roi. Pour cela, nous jouons avec Étincelle et devons sauter sur le lit pour le réveiller.

¹⁶ L'ensemble de la présentation du jeu est en annexe 2

- **Mission 2**: nous découvrons un coffre avec trois cadenas, nous devons parcourir les différentes salles à la recherche des clés. En traversant les différentes salles, nous pouvons voir deux tableaux, il s'agit de deux portraits, mais ils ne sont pas légendés (figure B). Une fois les clés découvertes et le coffre ouvert, nous obtenons un trousseau de plusieurs clés permettant d'ouvrir la porte derrière laquelle se cache Berthelot. Ainsi, nous le découvrons avec son cousin en train de voler des pièces d'or. Les craintes du roi sont fondées et Berthelot détourne bien l'argent du royaume.



FIGURE B : deux portraits nos légendés.

Étincelle nous informe que Berthelot a réussi à s'enfuir et s'est exilé dans la ville de Metz, mais son cousin a fini au cachot. Par la suite, François Ier a fait saisir le château d'Azay et l'a donné au capitaine de sa garde : Antoine Raffin.

Au cours de cette partie, nous récoltons cinq objets dans notre bibliothèque :

- **Une hermine** : emblème de Claude de France et de sa mère Anne de Bretagne
- **Des tableaux** : un tableau peint par Cornelis van Haarlem copie d'une œuvre d'époque du Primatice, célèbre artiste italien invité en France par François Ier. Le second tableau est un épisode de la mythologie grecque : Andromaque s'évanouissant en apprenant la mort d'Hector tué par Achille.
- **Une chauve-souris** : le grenier du Château d'Azay-le-Rideau abrite une espèce protégée de chauve-souris : les Grands murins.
- **Les initiales C&F** : le sommet du grand escalier du château est orné des initiales des prénoms de François Ier et Claude de France.
- **Une bourse** : en 1527, François Ier accuse Gilles Berthelot d'avoir volé de l'argent. Effrayé, celui-ci s'est enfuit en abandonnant sa femme et son château.

En outre, une frise chronologique se construit dans la bibliothèque au fur et à mesure que nous avançons dans le jeu ainsi qu'une carte des châteaux et lieux visités.

La présentation globale du jeu ayant été faite, nous allons essayer d'appliquer les critères des modèles G/P/S et de Pivec Moretti afin de savoir si le jeu « Le Roi et la Salamandre » correspond aux critères des Serious Games.

b. Modèle G/P/S

En s'appuyant sur la classification G/P/S, nous pouvons alors étudier le jeu « Le roi et la salamandre » à la lumière du modèle de Djaouti et ses collaborateurs.

Gameplay : le jeu est découpé en missions avec des objectifs à chaque étape. Pour terminer une mission, le joueur doit accomplir des tâches dans divers lieux marquants et en rencontrant des personnes emblématiques du règne de François Ier. Le jeu a plusieurs objectifs, des règles formelles et une fin, c'est donc un jeu et non pas un jouet.

Permet de : diffuser un message éducatif et culturel. Ce jeu vise à faire découvrir le règne de François Ier au travers de différentes facettes : sociales, politiques, économiques et culturelles.

Secteur :

1. Marché : éducatif, historique
2. Public : grand public

c. Classification de Pivec et Moretti

Afin d'analyser le jeu et de construire la séquence « François Ier, un protecteur des Arts et des Lettres à la Renaissance » nous allons tenter d'analyser le jeu avec la méthode de Pivec et Moretti¹⁷.

- **La mémorisation** : tous les événements rencontrés se retrouvent dans la bibliothèque du jeu sous la forme d'une frise chronologique. On retrouve ainsi les dates ainsi que des détails sur les différents événements lors des différentes quêtes et le joueur peut y accéder à tout moment. Il peut également recommencer le jeu autant de fois qu'il le souhaite.
- **La dextérité** : Il n'y a pas d'instructions sur la façon de procéder lors des différentes quêtes. Cependant, les mises en scènes sont très explicites pour comprendre comment procéder pour atteindre le but. La majorité des actions consistent à récupérer des objets soit pour les apporter à un personnage précis, soit pour les utiliser (ouvrir des cadenas, portes, construire des outils). Il s'agit donc d'actions répétitives.

De façon isolée, on retrouve deux autres types d'action :

- une course d'obstacles lors des parties 2 et 9
- un jeu du memory partie 6 où le joueur doit finement observer le personnage de référence afin de retrouver le bon parmi d'autres similaires.

Nous pouvons remarquer que le niveau de difficultés n'augmente pas au fur et à mesure des missions et qu'il n'y a pas de limites au niveau du temps. Il n'y a pas non plus de concept de

¹⁷ M.Pivec, M.Moretti, Game-based Learning. Discover the pleasure of learning. Pasbt Science Publishers, Berlin, 2008

« vie », nous pouvons recommencer autant de fois que cela s'avère nécessaire pour réussir et procéder par essai-erreur.

- **L'application de concepts, de méthodes, de théories à des situations nouvelles** : Dès le début du jeu les règles sont expliquées : réaliser différentes missions et récupérer des objets. Ces règles sont facilement compréhensibles et s'appliquent dans tous les niveaux du jeu. De plus, on peut appliquer certains concepts de la vie courante pour résoudre des énigmes, tel que chercher une clé pour ouvrir une porte ou un cadenas.
- **La résolution de problèmes** : elle est omniprésente dans ce jeu. Chaque nouvelle mission repose sur un problème à résoudre (trouver un objet spécifique, une personne, réaliser une action). A chaque fois le problème est schématisé ou décrit par Étincelle la salamandre. Le scénario est relativement simple à comprendre. Il faut ensuite chercher en naviguant dans le monde et en utilisant soit François Ier soit Étincelle pour résoudre le problème. En effet, les deux personnages ne permettent pas de réaliser les mêmes actions. Étincelle est capable de se glisser dans des failles, sous les tables, dans des troncs d'arbres ou des caisses afin de récupérer des objets. François Ier quant à lui pourra récupérer des objets en hauteur et sera utilisé pour les missions principales.
- **La compréhension de l'environnement social, la capacité à interagir** : ce critère est réservé aux jeux multi-joueurs, or « le Roi et la Salamandre » n'est pas un jeu multijoueur.
- **La capacité à apprendre en autonomie et s'autoévaluer** : Le jeu reprend la vie de François Ier dans l'ordre chronologique. Les différents prologues ainsi que les banderoles présentes tout au long du jeu permettent de contextualiser le moment du jeu avec la vie de François Ier. Nous avons la possibilité de réitérer les différentes missions autant de fois que nous le souhaitons. Il n'y a pas de notions de compte ou de sauvegarde, une mission qui vient d'être terminée peut-être réalisée de nouveau immédiatement. Ainsi, si un détail ou une information a échappé au joueur ou s'il souhaite simplement refaire la mission pour approfondir ses connaissances cela est possible. Ceci pourra d'ailleurs faciliter la mémorisation. Cependant, le jeu ne permet pas de s'autoévaluer sur les différentes connaissances acquises au fur et à mesure du jeu. Il n'y a pas de notions de progression.

En somme, le jeu peut être qualifié de serious game, car il a une vocation éducative et culturelle. Il permet de répondre en partie aux attentes de CM1 au sujet du Roi François Ier. De plus il s'agit

bien d'un jeu car il est découpé en missions avec des objectifs précis. Ainsi, le joueur sait s'il a réussi ou non un niveau. C'est un support qui propose des situations problèmes à l'élève qui devra les résoudre pour avancer dans le jeu. Cependant, le jeu atteint ses limites dans le gameplay¹⁸ qui est parfois sans lien avec le cadre historique et qui peut perturber la bonne compréhension des notions. De plus, les apports au niveau des connaissances sont très denses. Il est nécessaire selon nous d'identifier certains moments-clés du règne et orienter les élèves vers ces éléments-là. En effet, le jeu présente beaucoup d'informations, historiques ou non et cela est parfois présenté avec des anachronismes.

En conclusion, nous pensons que ce jeu peut être utilisé en classe néanmoins le professeur doit mettre un cadre et fournir des précisions pour que l'élève puisse développer des compétences historiques et atteindre les objectifs d'apprentissage. Nous développerons une possibilité d'exploitation du jeu en partie III.

II. François Ier et la salamandre : de l'historiographie au jeu vidéo

1. Historiographie de François Ier : la construction de l'image du roi de la Renaissance, un roi controversé ?

Au début du 15^e siècle, apparaît un mouvement artistique et intellectuel : la Renaissance. Une foule d'idées nouvelles jaillit dans toutes les sphères de la société. Il s'agit du « Beau XVI^e siècle » selon Bernard Quillet.¹⁹

En 1494 à Cognac né François d'Angoulême, le fils de Louise de Savoie et de Charles de Valois. Louis XII monte sur le trône du royaume de France en 1498. Il n'a pas de fils. Ainsi, François étant cousin du roi, il est l'héritier présomptif. Le 8 mai 1514, il épouse Claude de France, fille de Louis XII et d'Anne de Bretagne. Le 1^{er} janvier 1515, c'est l'avènement de François Ier en la cathédrale de Reims. C'est alors que débute en 1515 le règne de François Ier. Il dure jusqu'au 31 mars 1547 lors de la mort du roi au château de Rambouillet.

François Ier est alors un maillon important de cette époque encore très marquée par le Moyen-âge. Son règne dure trente-deux ans.

Cependant, le règne de ce roi clive l'opinion au sein de la communauté des historiens. Des images d'Épinal comme la bataille de Marignan ou l'ordonnance de Villers-Cotterêts en 1539

¹⁸ *Gameplay* : caractéristiques de l'action et de la règle du jeu dans un jeu vidéo.

¹⁹ Bernard Quillet, *La France du beau XVI^e siècle* (1490-1560), Ed. Sedes, 2000, Paris.

alimente la légende dorée de François Ier. Tandis que des historiens comme Michelet²⁰ résume son règne ainsi « Des femmes, la guerre – la guerre pour plaire aux femmes » ou Lucien Febvre²¹ qualifie le souverain de « monarque fertile en caprice ». Ainsi, le règne de celui que l'on associe aux débuts de la Renaissance oscille entre légende dorée et légende noire. D'autres encore tel Didier Le Fur²² en 2015 dans son ouvrage *François Ier*, remettent profondément en question l'image de ce Roi chevalier et « Princes des Arts ». C'est pourquoi nous pouvons nous demander quelle Histoire du règne de François Ier est véhiculée et quels débats cela génèrent au sein de la communauté historique. Dans un premier temps, nous aborderons la figure de François Ier comme acteur de l'Histoire nationale. Puis nous verrons quel éclairage Didier le Fur propose sur cette figure emblématique de notre histoire.

A. François Ier figure de l'Histoire de France

a. Le royaume de France sous François Ier

Tout d'abord, il est intéressant de noter qu'à l'avènement du roi François Ier, le royaume compte plus de 450 000 km². L'ajout majeur au territoire sous François Ier est le rattachement de la Bretagne au domaine royal en 1532 par le traité de Vannes.

En outre le royaume est peuplé d'au moins 15 millions de personnes. C'est-à-dire plus du double de l'Espagne qui compte 7 millions d'habitants.²³ Cela est notamment dû à la croissance des villes comme Lyon ou Rouen. Autant les villes que la campagne sont touchées par cet essor démographique. En effet, les mariages précoces et la baisse de la mortalité due à la fin de la grande famine sont des facteurs qui influent sur l'augmentation massive de la population. A cela s'ajoute le déplacement des guerres qui ne se tiennent plus sur le territoire comme cela avait été le cas pour la guerre de Cent ans mais c'est l'époque des guerres d'Italie. (1496-1559). Ainsi, cela rend plus paisible la vie sur le royaume et cela favorise la natalité. Cependant, à la fin du règne de François Ier la population atteint les 18-20 millions d'habitants. Cela comme l'explique Emmanuel Le Roy Ladurie²⁴ pose un problème d'augmentation des prix donc de famine et de mortalité. Cette augmentation de la population renforce alors les écarts sociaux à la fin du règne de François Ier.

Par ailleurs, les évolutions territoriales sont favorisées par les guerres. Or, les batailles menées par François Ier ne permettent pas d'élargir le royaume. Cependant, une bataille a marqué durablement ce règne c'est le 14 septembre 1515 à Marignan²⁵. L'armée française s'oppose à l'armée suisse qui protège le duché de Milan. Il est intéressant de noter qu'une artillerie considérable est

²⁰ Michelet, Histoire de France volume 9.

²¹ Lucien Febvre, Le problème de l'incroyance au XVI^e siècle. La religion de Rabelais, Ed. Albin Michel, 1942.

²² Le Fur, D. (2015). *François Ier*. Paris: Éditions Perrin.

²³ Joël Cornette dans la Revue l'Histoire.

²⁴ Emmanuel Le Roy Ladurie, Les Paysans français d'Ancien régime du XIV au XVIII^e siècle, ed. Seuil, 2002

²⁵ Amable Sablon du Corail, *Qu'allait-il faire à Marignan ?*, Revue l'Histoire n°68.

engagée dans le combat du côté des Français. En effet, Jacques Galiot de Genouillac commande 56 couleuvrines. En outre, cette bataille reste dans les mémoires car ce serait à l'issue de cette bataille que le Chevalier Bayard aurait adoubé le roi. De plus, la reconstitution de la bataille organisée en 1518 au château d'Amboise participe à l'enracinement de ce combat dans les mémoires et dans l'histoire. Nonobstant, la victoire de Marignan est la seule du règne de François Ier qui se trouve dès 1521 en guerre contre Charles Quint.

Les guerres menées par François Ier l'ont contraint à s'éloigner de la cour à deux reprises. C'est alors Louise de Savoie, mère du roi qui assume la régence. Ainsi, nous allons essayer de comprendre l'influence de Louise de Savoie sans le règne de son fils.

*b. Louise de Savoie*²⁶

Louise de Savoie a une place particulière dans l'histoire du règne de son fils. Le *Journal* qu'elle tient entre 1459 et 1523 est une source privilégiée pour comprendre la place et l'influence de la mère du roi dans le règne de François Ier.

Suite à la prédiction d'un ermite italien elle est convaincue avant la naissance de son fils qu'il sera roi. Ainsi, François est éduqué par sa mère comme un futur souverain. Le 1^{er} janvier 1515 son fils est proclamé roi de France, la prédiction s'accomplit.

Cependant, la place de Louise de Savoie dans le règne de François Ier s'illustre par les deux régences qu'elle va mener alors même que le roi est majeur. La première régence se déroule lors de la campagne d'Italie de juillet 1515 à janvier 1516. Par la suite elle a un rôle majeur notamment au niveau du premier organe de décision : le Conseil royal. Ensuite, elle s'illustre notamment lors de la deuxième régence d'octobre 1524 à mars 1526. En effet, durant cette période le roi est captif et la situation politique est complexe. Les princes de sang tentent de renverser la chancellerie mais Louise de Savoie parvient à contrôler les revendications de l'aristocratie et à maintenir l'ordre dans le royaume notamment en s'appuyant sur le chancelier Antoine Duprat.

Louise de Savoie n'a pas été reine de France comme d'autres régentes mais elle est un personnage fort de l'Histoire de France et fait partie des figures des femmes intéressantes à étudier au cycle 3, comme cela est préconisé dans les programmes scolaires.

La figure de François Ier par sa présence sur les champs de bataille et sa quête pour prendre la tête de l'Empire allemand, il a hérité d'une image de roi chevalier. Malgré ses déboires militaires nous allons voir qu'il a su développer le rayonnement culturel du royaume de France.

²⁶ Cédéric Michon, *Tu régneras mon fils !*, Revue l'Histoire n°68

c. Prince des Arts et des Lettres

Selon Robert Knecht²⁷, « François Ier incarne majestueusement l'idéal humaniste de la Renaissance ». La réputation de François Ier comme prince des Arts et des Lettres viendrait de l'éloge funèbre prononcée en 1547 par Pierre Galland qui loue la création de la bibliothèque et de la presse chargées de la culture à Fontainebleau, ainsi que la création de l'Université de Paris où il est possible d'apprendre les langues anciennes²⁸. A cela s'ajoute les innombrables châteaux qui ont marqué le règne du roi notamment Chambord. Enfin, la relation de mécénat entre François Ier et Léonard de Vinci entérine l'image d'un règne marqué par le rayonnement culturel de la France. En effet, l'artiste de Vinci a participé à la renommée de la France en termes d'Arts notamment avec sa contribution à la confection de l'escalier à double révolution de Chambord.

Par ailleurs, François Ier a un rôle majeur dans la modernisation de l'État particulièrement avec l'ordonnance de Villers-Cotterêts le 30 août 1539 qui fait du français la langue officielle du droit et de l'administration.

En somme, cette approche permet de conclure que le règne de François Ier se situe à la croisée de la fin du Moyen-âge et l'aube de la modernité. Son règne est marqué par la continuité de la figure royale mais pose les bases de l'État moderne tout en développant le rayonnement intellectuel et culturel de la France.

Nonobstant, cette approche est à nuancer. Ainsi, Didier Le Fur en 2015 propose une analyse différente de ce règne emblématique.

B. Le renouveau historiographique

D'après Didier le Fur, François Ier est un personnage qui est emprunt de légendes dorées et noires mais il est essentiel d'écarter ces images du roi afin de comprendre qui est ce roi.

a. Les légendes

François Ier est un des premiers personnages incarnant le roman national français. Il est dans la doxa le roi chevalier, vainqueur de Marignan et le Prince des Arts et des Lettres de la Renaissance.

Or, Marignan est la seule grande victoire d'un règne qui a été durablement marqué par les guerres. C'est une bataille qui a été relayée et amplifiée par le pouvoir et qui s'est hissée à un statut de référence. Didier le Fur note qu'il s'agit même d'une date emblématique des programmes scolaires. Les écoliers connaissent tous la date de 1515.

²⁷ Robert Knecht, *Un prince de la Renaissance. François Ier et son royaume*, ed. Fayard 1998

²⁸ Entretien avec Robert Knecht dans la revue *l'Histoire* n°68.

Par ailleurs, François Ier est considéré comme le Prince des Arts et de la Renaissance, cependant si l'on s'intéresse de près à la collection privée du roi, on peut relever qu'au-delà de quelques œuvres de Léonard de Vinci, elle est constituée de dons diplomatiques et non due au Mécénat.

Ainsi, ces images d'Épinal sont à relativiser et à mettre en perspective.

b. Une laïcisation de l'Histoire

Pour Didier le Fur, la réalité du règne de François Ier est biaisée par une laïcisation de l'Histoire. En effet, cette époque trouve son sens dans un imaginaire très chrétien. L'enjeu est de réunir tous les royaumes sous l'empire de la chrétienté. L'espoir du retour du Christ sur terre est ce qui guide et justifie les actions des pouvoirs politiques. C'est une ambition partagée par les Anglais ou encore les germaniques. C'est une réelle idéologie qui explique le monde dans lequel François Ier a construit ses ambitions et dans lequel il a évolué. Or, cela est évincé par les historiens républicains. Ainsi, le sens profond des actions de François Ier comme l'ambition d'être Empereur universel perd son sens initial si l'on retire l'aspect de la quête chrétienne. Didier Le Fur compare l'idéologie chrétienne à l'idéologie du progrès actuellement. L'homme contemporain est guidé dans ces décisions par le progrès. Or, au XVI^e siècle, l'homme est toujours guidé par la quête de la chrétienté et les idées de croisades ne sont pas encore entérinées.

En définitive, l'historiographie de François Ier est toujours dominée par l'image d'un roi chevalier et Prince des Arts vecteur du rayonnement culturel à la française. Cependant, les études actuelles tendent à revoir ces images qu'elles soient noires ou dorées pour recentrer l'histoire de ce roi dans la réalité et en écarter les légendes.

2. Le temps des rois au CM1 : le jeu est-il conforme aux instructions officielles ?

a. Les instructions officielles.

En premier lieu, il est nécessaire de s'intéresser aux instructions officielles en Histoire en s'appuyant tout d'abord sur les programmes de 2015 mais aussi sur les fiches éducol « s'approprier les différents thèmes du programme ».

Les thèmes d'histoire en CM1 s'envisagent en lien avec la géographie afin de construire des notions d'espace et de temps simultanément. L'enseignement de l'histoire se découpe en différents thèmes : Et avant la France ? (Thème 1), Le temps des rois (thème 2), Le temps de la Révolution et de l'Empire (thème 3).

Le thème 2 « le temps des rois » se situe sur une partie de l'époque médiévale (XIII^e) et s'étend à l'époque moderne (XVIII^e) en s'appuyant sur quatre figures royales qui sont la porte d'entrée de divers questionnements : Louis IX, François Ier, Henri IV et Louis XIV. Ainsi, la figure royale de François Ier comme « protecteur des Arts et des lettres à la Renaissance »²⁹ fait partie intégrante de ce thème.

Les programmes du Bulletin Officiel de 2015 rappellent que l'un des enjeux majeurs du cycle 3 en Histoire est de faire comprendre la différence entre histoire et fiction et que l'histoire est sujette à interrogations. Le but de l'Histoire durant ce cycle est de faire acquérir à l'élève des repères historiques qu'il continuera de construire dans la suite de sa scolarité, ainsi que de prendre conscience que la société contemporaine a hérité des actions des femmes et des hommes du passé. C'est pourquoi, il est intéressant de s'arrêter également sur l'histoire de quelques grandes figures féminines durant ce thème comme Aliénor d'Aquitaine, Blanche de Castille, Anne de Bretagne, Louise de Savoie, Catherine de Médicis...

Les programmes mettent en avant que l'étude des figures royales n'est pas à étudier sous forme de longues biographies exhaustives mais bien de se questionner autour de l'évolution de la France durant la monarchie. C'est pourquoi, chacune des figures proposées permet de mettre en avant des constantes ou des évolutions culturelles, sociales, politiques et économiques. En ce qui concerne le roi François Ier il est important de mettre en avant le rayonnement culturel international qu'il a donné à la France et qui dure toujours aujourd'hui. En outre, il est nécessaire de mettre en exergue les évolutions notables de la construction et de l'unification du royaume de France durant son règne notamment avec l'Ordonnance de Villers-Cotterêts en 1539.

b. La compatibilité du jeu par rapport à l'historiographie

Le jeu rapporte de nombreux événements du règne de François Ier. En effet, la frise chronologique disponible à la fin du jeu permet de faire un état des lieux de ce que le jeu propose pour aborder la figure de François Ier. En noir, ce sont les dates des quêtes traversées par le joueur et en bleu les ajouts chronologiques parallèles au jeu.

- | | |
|--|-----------------------------------|
| - 1435 : Château d'Angers. | - 1515 : Palais du Tau |
| - 1494 : Naissance de François Ier | - 1515 : Sacre de François Ier. |
| - 1498 : Sacre de Louis XII. François Ier et sa famille s'installe à Ambroise pour se rapprocher du roi. | - 1515 : Guerres d'Italie |
| - 1514 : Mariage de François Ier et Claude de France | - 1515 : Château d'Assier |
| | - 1517 : Château de Puyguilhem |
| | - 1518 : Château d'Azay-le-Rideau |

²⁹Fiche Eduscol *S'appropriier les différents thèmes d'Histoire-Géographie*

- 1519 : Élection de Charles Quint comme Saint Empereur Romain Germanique
- 1519 : Château de Chambord
- 1520 : Camp du drap d'Or
- 1520 : Château de Taley
- 1520 : Château de Vincennes
- 1524 : Château d'If
- 1524 : Le Nouveau Monde
- 1525 : Bataille de Pavie
- 1528 : Fontainebleau
- 1530 : Remariage de François Ier avec Éléonore d'Autriche
- 1531 : Château de Taley
- 1539 : Édit de Villers-Cotterêts : le français remplace le latin dans les actes notariaux et judiciaires
- 1546 : Château d'Oiron
- 1547 : Mort de François Ier
- 1547 : Château de Rambouillet
- 1558 : Tombeau de François Ier

Cela permet de constater que le jeu met en avant le roi bâtisseur en choisissant pour « décor » les différents châteaux qui ont marqué le règne de François Ier. Cela est également visible sur la carte interactive qui se construit au fur et à mesure des quêtes. (Figure C)



FIGURE C : Carte du royaume

Par ailleurs, le support du jeu permet d'aborder quelques événements clés sur le règne de François Ier comme son sacre ou la bataille de Marignan en 1515. En effet, la troisième quête qui débute au Château d'Assier est consacrée au récit de cette bataille et à l'adoubement de François Ier par le chevalier Bayard.³⁰

Cependant, le jeu passe rapidement sur des points clés du règne comme les régences de Louise de Savoie ou l'Édit de Villers-Cotterêts. En effet, le jeu est surtout consacré à l'impact culturel de ce règne, à sa place comme moteur de la Renaissance. C'est donc l'image du Prince des Arts et des Lettres qui est relayée par ce jeu.

En effet, le jeu est issu d'une commande des musées nationaux, cela explique la part

³⁰ Quête détaillée en annexe 2.

importante des arts dans ce jeu. Fort de ce constat, nous pouvons nous demander si ce jeu peut être utilisé en classe de CM1.

Nonobstant, il est important de noter que le jeu tout comme les programmes mettent en scène François Ier au cœur du roman national en éludant l'enjeu chrétien du règne. Cependant, le jeu par la présence répétées de personnages religieux ou la référence à des fêtes saintes peuvent être une porte d'entrée à l'étude de l'importance de l'idéologie chrétienne dans le règne de François Ier.

c. La compatibilité du jeu par rapport aux instructions officielles

Le support du Serious Game « Le roi et la Salamandre » peut se rattacher aux compétences travaillées dans le cadre de l'enseignement de l'Histoire. Nous pouvons trouver en lien avec les domaines 1 et 2 du socle commun de connaissances, compétences et de cultures : « s'informer dans le monde du numérique » avec comme attendu « trouver, sélectionner et exploiter des informations dans une ressource numérique ». En effet, ces compétences sont intrinsèquement liées à la nature du support du jeu vidéo.

La compétence « Comprendre un document » avec comme attendu « identifier le document et savoir pourquoi il doit être identifié » est au cœur de l'enseignement de l'Histoire. Or, une lacune du jeu est l'absence de légende lorsque l'on « récupère » des documents iconographiques ou textuels. Cette absence de contextualisation permet de montrer l'importance de l'identification des documents afin d'identifier les sources et de différencier histoire et fiction. Effectivement, sans un apport de paratexte les documents sont plus difficilement compréhensibles bien qu'il y ait une brève explication dans la « bibliothèque du jeu » (Figure D). En conséquence ce jeu permet d'amener les élèves à se questionner sur des documents et à comprendre par l'absence de légende l'importance de cette dernière. L'acquisition de cette compétence est rendue possible par un accompagnement voire un guidage du professeur dans le jeu et non une exploitation autonome de ce Serious Game par l'élève.



FIGURE D : Bibliothèque

La carte qui se construit au fur et à mesure des quêtes (Figure E) permet de travailler la compétence « Se repérer dans l'espace : construire des repères géographiques » bien que les

programmes n'invitent pas à étudier la géographie physique cela permet de « Nommer et localiser des lieux dans un espace géographique », ici, le Royaume de France.



FIGURE E : Carte ressource du jeu

Par ailleurs, la compétence travaillée « se repérer dans le temps : Construire des repères historiques » vise à atteindre l'attendu « situer chronologiquement des grandes périodes historiques » est abordée dans le jeu grâce à une frise chronologique. Cependant, la frise chronologique proposée est dense et propose une multitude de dates. Il convient donc d'épurer cette frise avec les élèves. En effet, nous pouvons relever que les dates proposées présentent des événements clés qui ne sont pas mis en avant au vu de l'opulence de dates retenues.

Enfin, les programmes invitent à aborder la figure de François Ier comme protecteur des Arts et des Lettres à la Renaissance. Ainsi, l'aspect très culturel donné au jeu peut être un outil efficace pour aborder cette notion.

d. Synthèse

Partant de ces instructions officielles nous pouvons alors affirmer que le jeu « le Roi et la Salamandre » peut être un médium d'étude pour répondre aux attentes institutionnelles. Cependant, l'exploitation en tant que telle sans apport et sans guidage du professeur ne peut pas se faire. En effet, ce jeu est une exploration approfondie de la vie de François Ier et peut s'apparenter à une étude biographique de ce souverain. Cela serait en opposition avec les attentes des programmes. Il est donc nécessaire d'utiliser le jeu comme un support inclus dans une séquence d'apprentissage.

Il est important de noter que le jeu pour alimenter le « ludique » mêle sources et « images fictions » sans les différencier explicitement. L'étayage de l'enseignant semble alors indispensable.

3. Les images véhiculées par le jeu permettent-elles de construire un savoir historique neutre ?

a. Des images stéréotypées ?

- Le stéréotype et l'histoire

Le mot « stéréotype » vient du grec *typos* qui renvoie au caractère d'imprimerie et de l'adjectif *steros* qui signifie « solide ». Étymologiquement ce terme a une connotation péjorative. Actuellement, le terme stéréotype fait référence à une « idée toute faite », une idée qui ne fait pas appel à la réflexion. Cette idée réduit les singularités à des clichés. Ces stéréotypes sont des constructions de l'esprit qui existent parce qu'elles sont relayées collectivement³¹.

Le stéréotype se différencie du lieu commun par le jugement qu'il exprime. En effet, un stéréotype est une idée simplifiée, caricaturale, socialement et collectivement reconnue, il exprime un jugement et il perdure dans le temps selon Robert Franck³².

Cependant, le stéréotype est une notion ambivalente. En effet, il peut être utilisé négativement en caricaturant et en enfermant autrui dans une image clichée. Nonobstant, il est également un moyen de découvrir autrui. Effectivement, le stéréotype prend sa source dans une certaine réalité et cela peut permettre de découvrir grossièrement un monde, ou une personne inconnue bien que cela doit rester une première étape. Il doit ensuite se tenir un travail d'approfondissement de l'autre ou des conceptions³³.

Quant à Solomon Asch, pionnier de la psychologie sociale des années 1950, il avance l'importance des stéréotypes dans la cognition sociale. C'est-à-dire dans les structures et processus permettant aux individus de penser les personnes, les groupes et les événements qui les entourent. Le stéréotype serait un moyen de comprendre plus facilement les données du monde qui nous entoure car nous serions incapables de saisir instantanément les multiples détails d'une personne, d'une situation, d'un groupe, d'un environnement... Recourir aux stéréotypes seraient ainsi une première étape permettant de faciliter la cognition³⁴.

Ainsi, il peut être intéressant pour l'historien de faire appel dans un premier temps aux stéréotypes pour pouvoir les déconstruire par la suite avec une vision objective de la réalité³⁵. Des

³¹ Edrom Julien, Guérin Raphaël, Griot Witold *et al.*, « Pour un usage du stéréotype en Histoire », *Hypothèses*, 2018/1 (21), p. 93-102.

³² R. Frank, « Qu'est-ce qu'un stéréotype ? », dans *Une idée fausse est un fait vrai. Les stéréotypes nationaux en Europe*, J.-N. Jeannenay dir., Paris, 2000, p. 20-21.

³³ R. Frank, « Qu'est-ce qu'un stéréotype ? », dans *Une idée fausse est un fait vrai. Les stéréotypes nationaux en Europe*, J.-N. Jeannenay dir., Paris, 2000, p. 20-21.

³⁴ S. Asch, *Social psychology*, New York, 1952.

³⁵ Edrom Julien, Guérin Raphaël, Griot Witold *et al.*, « Pour un usage du stéréotype en Histoire », *Hypothèses*, 2018/1 (21), p. 93-102.

historiens ont utilisé les stéréotypes pour étayer leurs recherches comme Haïm Burstin pour son ouvrage sur les sans-culotte³⁶. Cependant dans les années 2000 des historiens comme Marcel Grandière³⁷ rendent compte de l'importance du stéréotype dans les recherches historiques.

En conséquence, la gestion du stéréotype en histoire peut se faire de deux façons. Premièrement, il pourrait être déterminé les motifs et les critères du stéréotype avant de le confronter à la réalité historique puis de travailler sur l'évolution possible.

Une seconde manière de procéder serait de chercher à identifier la source du stéréotype : ceux qui l'ont créé, pourquoi et comprendre comment il s'est diffusé³⁸.

En conclusion, les images stéréotypées pourraient être un appui pour les apprentis historiens que constitue notre groupe d'élèves. En effet, le fait d'identifier les caractéristiques grossières des personnages peuvent permettre de faciliter leur cognition. Ensuite, il serait intéressant de travailler avec eux sur la provenance de cette schématisation et ainsi construire un savoir historique plus neutre.

- Les images stéréotypées dans le jeu

Dès le début du jeu, l'élève est confronté à des images stéréotypées. En effet, dans la présentation du jeu, nous avons identifié les personnages aisément car nous avons dans notre esprit des images mentales des personnages.

Par exemple sur la figure F, nous identifions clairement l'archevêque grâce à la mitre et la chasuble blanche et dorée. L'évêque quant à lui a une chasuble violette et une mitre différente de celle de l'archevêque. Le moine lui est reconnu par son aspect dodu, sa coupe de cheveu et son habit marron de moine franciscain. François Ier est également clairement identifiable par nous adulte, car l'image véhiculée par la représentation fait écho au portrait officiel de François Ier peint par Jean Clouet. (Figure G). En effet, aucun attribut de la royauté découvert par les élèves lors des séances sur Louis IX ou Henri IV ne peuvent leur permettre d'identifier ce personnage comme le roi. Cependant, une fois le portrait peint par Jean Clouet connu, on peut repérer divers éléments qui permettent d'identifier François Ier. Tout d'abord l'habit avec les manches bouffantes, le collier et le couvre-chef sont très semblables sur les deux représentations. Ensuite, on peut relever que le roi maintient son épée par la main gauche sur le portrait et dans le jeu. Ensuite, la barbe et les traits du visage correspondent aux canons de beauté du XVI^e siècle et se retrouvent également sur les deux figures.

³⁶ H. Burstin, *L'Invention du sans-culotte. Regard sur le Paris révolutionnaire*, Paris, 2005.

³⁷ M. Grandière, « La notion de stéréotype », *La Fuente de Mnemosine*, 29 octobre 2010

³⁸ Edrom Julien, Guérin Raphaël, Griot Witold *et al.*, « Pour un usage du stéréotype en Histoire », *Hypothèses*, 2018/1 (21), p. 93-102.



FIGURE F : Couronnement de François Ier



FIGURE G : François Ier, Jean Clouet

Cet exemple montre que la prise d'information caricaturale peut permettre d'identifier et d'appréhender des personnages même si cela ne correspond pas à la réalité. Par exemple, le moine est représenté comme dodu, cela est issu d'une représentation stéréotypée de cette catégorie de la population qui est ici reproduite.

Ainsi, il est important d'identifier les stéréotypes véhiculés dans le jeu avec les élèves et de les confronter à des documents sources qui pourront leur permettre de déconstruire ces représentations biaisées de la réalité.

D'autres idées issues des représentations populaires sont présentes dans le jeu et ce dès le début, encore une fois au moment du sacre de François Ier. (Figure H)



FIGURE H : sacre de François Ier

Ici, le sacre est représenté par une lumière blanche qui illumine la cathédrale. Cela veut illustrer le fait que par le sacre Dieu choisirait le roi et lui donnerait certaines qualités ou pouvoir comme celui de guérir les écrouelles. Cette représentation de Dieu par une lumière est ici une image construite et compréhensible pour l'adulte mais cela peut être complexe à saisir pour un élève de CM1.

Cela est pour nous une des limites du jeu car en faisant appel à certains stéréotypes il véhicule des représentations erronées de la réalité. De plus, il fait parfois référence à des images mentales qui ne sont pas construites chez les élèves et cela ajoute de la difficulté pour comprendre les événements.

Néanmoins, comme cela a été démontré par Solomon Asch, l'utilisation de stéréotypes permet de dégrossir une situation, de la rendre accessible dans un premier temps. Ainsi, le jeu peut être un premier temps mais il devra être suivi d'un temps d'approfondissement pour déconstruire les images caricaturales et construire un savoir historique neutre.

b. Des images sans contexte ?

Nous venons de voir par deux exemples que le jeu s'appuie sur des représentations stéréotypées. Cependant, comme le montre la recherche cela peut être un atout pour permettre une meilleure cognition aux élèves. Cependant, le travail du professeur est de recontextualiser et de préciser les premières informations construites par l'élève grâce aux stéréotypes. Cependant, les images stéréotypées ne sont pas les seules limites liées aux représentations et aux sources dans ce jeu. C'est ce que nous allons développer dans cette partie.

Le joueur lors de son évolution dans le jeu rencontre une multitude de reproductions d'œuvres qui ne sont pas légendées et très peu contextualisées. Ces images nous pouvons les trouver au fil des quêtes (Figure I) et les retrouver dans la bibliothèque du jeu (figure J).



FIGURE I : Tableau du baptême de Clovis



FIGURE J : Tableau du baptême de Clovis

Cet exemple illustre le manque de légende, de contextualisation et de rigueur qui sont appliquées envers les documents et particulièrement les reproductions de tableaux.

En effet, l'édition « baptême de Clovis » est furtive, il apparaît brièvement lorsque l'on passe devant mais s'efface tout aussi rapidement que ce qu'il est apparu. Or, comme on peut le constater sur la figure H, le joueur est en pleine mission pour récupérer les attributs du roi. Ainsi, on peut imaginer que les représentations annexes à la quête peuvent échapper au joueur. Bien que la représentation fasse son apparition dans la bibliothèque du jeu, il est nécessaire de faire la démarche d'aller dans

cette rubrique pour retrouver les tableaux ou les documents présents dans le jeu. Or, une fois que l'on est dans la bibliothèque, comme le montre la figure I, il n'y a toujours pas de contextualisation ou de présentation rigoureuse de l'œuvre. Alors qu'une des compétences essentielles du cycle 3 est « comprendre un document ». Ainsi, laisser le joueur avec les seules indications du jeu cela ne permettra pas à l'élève de développer des compétences liées à la compréhension de documents. Le rôle du professeur sera donc de s'appuyer sur ce manque pour faire comprendre l'importance de la contextualisation des documents en histoire et de combler la faille du jeu par des documents légendés et correctement présentés. Ce qui permettra à l'élève de comprendre la présence d'un tel tableau à ce moment-là également. Les élèves ont en effet appris lors des séances précédentes que le sacre des rois est lié au baptême et au sacre de Clovis. Cela est important que les élèves identifient cet élément pour se recentrer sur le sens de la mission, qu'il s'agit de récupérer les attributs de la royauté, que cela s'inscrit dans une continuité historique et qu'il ne s'agit pas simplement de jouer avec la Salamandre.

Il est important de noter également que certaines représentations ne bénéficient d'aucunes informations. Cela est le cas au cours de la quête 8. Deux portraits s'affichent mais aucune légende, ni paratexte n'est indiqué. (Figure K)



FIGURE K : Portraits non légendés

Par ailleurs, la bibliothèque d'images peut être un lieu où l'on retrouve des représentations et des documents croisés lors des quêtes mais elle est aussi un lieu de découverte d'une multitude de documents plus ou moins pertinents. (Figure L)



FIGURE L : La bibliothèque du jeu

En outre, des informations sans lien apparent avec le contexte et les objectifs du jeu apparaissent dans cette bibliothèque. Ainsi, on peut apprendre des informations sur les Goélands. (Figure M)



FIGURE M : Les goélands

Ces éléments-là nous interrogent. Ont-ils leur place dans un jeu qui se définit comme un Serious Game ? N'est-ce pas ici un répertoire de savoirs détachés du jeu ? Pour nous, cela est problématique pour une utilisation en autonomie du jeu. Cela peut disperser les élèves et les décentrer de l'objectif premier qui est de comprendre les évolutions de la monarchie au temps de François Ier.

Enfin, une dernière source d'interrogation se situe autour des représentations et des messages véhiculés par le jeu à la quête n°5³⁹. Le but est d'enlever le clou des fesses du rhinocéros. La question est de comprendre le choix de mettre en scène un rhinocéros dans le jeu ? Une fois encore le contexte s'élargit et des informations « parasites » viennent complexifier le scénario. (Figure M) D'après les explications de la Salamandre cela voudrait illustrer un cadeau du roi du Portugal au Pape Léon X. Or, l'introduction du roi du Portugal et du Pape sont décontextualisées et amènent des interrogations sans réponse. De plus, le fait de mettre en scène un rhinocéros avec François Ier cela n'a pas de sens car ce cadeau ne le concerne pas directement. Cette mise en scène est trompeuse pour l'élève qui va

³⁹ Cf annexe 2 partie 5.

retenir que François Ier a eu un rhinocéros. Cela peut être source de grande confusion.



FIGURE N : La quête du château d'If

c. Synthèse : Les images stéréotypées biaisent-elles le savoir à enseigner ? Les images véhiculées par le jeu permettent-elles d'appréhender l'Histoire de François Ier de manière objective ?

En conclusion, l'utilisation d'images stéréotypées peut être un médium pour introduire des notions plus complexes. Cependant, il est nécessaire de prévoir un approfondissement pour déconstruire les stéréotypes et établir une vérité historique.

Le jeu propose de nombreuses images non légendées et qui ne sont pas contextualisés. Le nombre de représentations peut être source de confusion. De plus, il est nécessaire de pallier le manque de légende et de contextualisation des documents en fournissant à l'élève les informations manquantes afin de pouvoir comprendre le sens du jeu et l'orienter vers les apprentissages visés.

Enfin, certaines mises en scènes et représentations comme celles avec le rhinocéros peuvent engendrer des problèmes de compréhension et éloigner les élèves de l'apprentissage visé. Ainsi, il est important de sélectionner ce qui est présenté aux enfants afin d'éviter certains écueils qui pourraient mettre en difficulté les élèves.

En somme, nous émettons l'hypothèse que les images et les représentations issues du jeu peuvent permettre de construire le savoir historique si elles sont choisies par le professeur et étayées de manière claire.

III. Quelle place le jeu vidéo, issu de la culture populaire, a-t-il dans le milieu scolaire ?

1. Les attentes de l'école: culture à l'école et PEAC

La culture à l'école est une notion qui est souvent associée aux pensées de Bourdieu et de Passeron. Elle est notamment mise en lien avec le concept de « capital culturel »⁴⁰. Dans leur ouvrage *Les Héritiers*, ils développent les concepts de capitaux qui se transmettent de générations en générations et forment l'*habitus* d'une personne. Un individu serait donc dépendant de l'*habitus* que l'on lui aurait transmis. Cela se compose du capital social, économique, culturel et symbolique. Or, d'après ces auteurs le capital culturel reconnu dans la société serait bien spécifique et valorisé par l'école. Cela favoriserait le processus de reproduction sociale car les instances de mobilités sociales sont notamment l'école et les universités. Il y aurait donc une définition de la culture restreinte par les attentes de l'école et celles des classes bourgeoises. De ce fait la notion de culture à l'école est connotée par cette pensée bourdieusienne. Or, des auteurs comme Barthoux⁴¹ dénoncent cette pensée et qualifient cette conception de « dépassée ». En effet, Barthoux pense que cette conception de la culture est fermée. De plus, il dénonce cette idée de fatalité de reproduction sociale en citant l'exemple même de Bourdieu qui a fait une ascension sociale.

Ainsi, la culture à l'école est une conception vaste qui englobe de nombreuses formes de cultures (cultures juvéniles, populaire, scolaire ...).

La culture à l'école est au centre des préoccupations dès 1968 avec l'organisation d'un colloque à Amiens intitulée « Pour une école nouvelle »⁴². Cependant c'est en juillet 2015 qu'est mis en place le Parcours d'Éducation Artistique et Culturelle (PEAC).

Les piliers du PEAC sont les rencontres, les pratiques et les connaissances. Or, cela est la porte d'entrée pour introduire la culture des élèves à l'école. En effet, les élèves deviennent des acteurs de leur construction culturelle. En effet, la fiche Eduscol sur le PEAC indique clairement que le référentiel constitue un cadre commun mais que l'élève est lui-même un des acteurs de la construction de son parcours d'éducation artistique et culturelle. Ainsi, la culture à l'école ne serait plus une culture élitiste mais pourrait élargir son spectre à d'autres types de culture. Le changement de position sur ce que sont l'Art et la culture se traduit par exemple avec le passage de ce qui était qualifié de « graffiti » à Arts urbains. Ainsi, l'Art et la culture évoluent avec le temps.

⁴⁰les Héritiers Bourdieu et Passeron

⁴¹ Barthoux, G. (2008). *L'école à l'épreuve des cultures*. Paris cedex 14, France: Presses Universitaires de France.

⁴² Site du ministère de la culture, culture.gouv.fr [en ligne le 7 avril 2020]

2. La culture populaire est-elle dissonante avec la culture scolaire ?

Avec l'apparition de la culture de masse à partir des années 60, l'école a perdu une partie de son rôle d'instance de légitimation culturelle aux profits des médias et de la société des pairs (Coulangeon, 2007 ; Pasquier, 2005). En effet, les jeunes scolarisés, quel que soit leur milieu social, présentent des profils culturels formés à partir de la culture scolaire mais également par la sphère des loisirs personnels (dont la culture de masse). En outre, les jeunes se créent une nouvelle culture propre à eux. D'après l'anthropologue M. Mead, on parle de culture « préfigurative », c'est-à-dire une culture au sein de laquelle les enfants et leurs parents s'éduquent de manière réciproque (Mead, 1971, p. 27).

Cette culture de masse a tellement d'impact sur les jeunes qu'ils l'introduisent au sein même de l'école en influant sur les comportements sociaux. D'après Anne Barrère et François Jacquet-Francillon⁴³ « la culture scolaire, une culture de l'écrit qui repose sur l'effort sans bénéfice immédiat, est confrontée bon gré mal gré, non seulement dans les cours de récréation mais jusque dans les salles de la classe, à une culture de l'image, du son, de l'émotion, adaptée au désir de changement, aux circuits courts du plaisir et inscrite dans des sociabilités ordinaires. »

En 1966, le sociologue Georges Friedmann en vient à parler d'une « école parallèle »⁴⁴, il y a dès lors deux écoles. Ainsi, apparaît une concurrence entre culture scolaire et culture de jeunes car « là où la culture scolaire suppose le didactisme et l'effort, la culture qu'acquièrent les jeunes grâce aux médias apparaît ludique et plaisante »⁴⁵. L'autorité de l'enseignant est donc remise en cause car il n'est plus le maître du savoir et ceci effraie le monde enseignant. Malgré ceci, à partir de 1963 les instructions officielles encouragent d'utiliser les médias (cinéma, radio, presse...).

A partir des années 70 est apparue l'expression « pratiques culturelles », notamment dans les enquêtes statistiques de l'INSEE. Ainsi en 1974, Michel de Certeau met en avant un pluralisme des cultures dans son ouvrage « la culture au pluriel ». Cette appréhension de la culture met au même niveau toutes les cultures sans hiérarchie quel qu'elle soit. Ainsi, « il ne fait pas de doute que, ces représentations président à la pensée commune de l'éducation aujourd'hui, et ont réorganisé à la fois l'idéal partagé de la culture scolaire et, du même mouvement, la relation de l'école avec le sujet à cultiver qu'est l'élève, l'enfant, le « jeune »⁴⁶.

Ainsi, l'école intègre de plus en plus des éléments de la culture de masse aux enseignements dont par exemple les éléments de la culture numérique.

⁴³ Anne Barrère et François Jacquet-Francillon, « La culture des élèves : enjeux et questions », *Revue française de pédagogie* [En ligne], 163 | avril-juin 2008, mis en ligne le 01 juin 2012, consulté le 19 avril 2019. URL : <http://journals.openedition.org/rfp/920> ; DOI : 10.4000/rfp.920

⁴⁴ Série d'articles dans *Le Monde*, janvier 1966. Cf. L. Porcher (1974). *L'École parallèle* ; l'auteur, alors maître assistant à l'ENS Saint-Cloud, est également directeur adjoint du Centre audiovisuel

⁴⁵ Ludivine Bantigny, « Les deux écoles. Culture scolaire, culture de jeunes : genèse et troubles d'une rencontre, 1960-1980 », *Revue française de pédagogie*, 163 | 2008, 15-25.

⁴⁶ Certeau M. de (1974). *La culture au pluriel*. Paris : Seuil.

D'après Proulx⁴⁷ on appelle culture numérique « l'ensemble de valeurs, de connaissances et de pratiques qui impliquent l'usage d'outils informatisés, notamment les pratiques de consommation médiatique et culturelle, de communication et d'expression de soi ». Ainsi, la culture numérique des élèves, ses outils (blogs, messagerie instantanée, etc.), son langage (le plus souvent sous forme abrégée), etc. sont construits majoritairement en dehors de l'école.

A l'heure où l'institution scolaire demande d'intégrer les TIC (Technologies d'information et de communication) en classe, se pose la question du rapport entre la culture numérique des élèves construites en dehors de l'école et la culture numérique construite par l'institution scolaire.

L'analyse du savoir-faire des élèves met en lumière plusieurs éléments⁴⁸ :

- Les élèves présentent un déficit de compétences techniques. Généralement les compétences sont locales et font peu appel à l'explicitation et la conceptualisation. Des actions complexes tel que la création d'un compte utilisateur requiert généralement l'aide d'un adulte. Les compétences techniques restent souvent limitées à ce qui s'avère nécessaire pour l'usage quotidien.
- Les élèves développent des compétences relationnelles grâce à l'usage du numérique notamment aux réseaux sociaux (blog, chat...). Généralement ils développent une nouvelle forme de langage écrit (langage SMS, verlan) qui de ce fait ne peut pas être réutilisé dans le contexte scolaire.
- Les outils numériques utilisés en classe sont dans la majorité des cas très différents des outils par les élèves au quotidien. Ainsi les compétences acquises de manière individuelle sont rarement transférables en classe.
- Lorsque les usages scolaires et personnels sont proches, par exemple une recherche internet, deux types de schèmes peuvent être mis en avant :
 - o Schème de navigation propre aux usages ludiques
 - o Schème de navigation scolaire

Ainsi, même si l'activité est la même les schèmes ne sont pas transposables.

En somme, d'après C. Fluckiger, les élèves ne peuvent pas acquérir toutes les compétences du numérique en dehors des murs de l'école. Il est donc important que la communauté éducative prenne en compte la limite de ces apprentissages extra-scolaires et il serait intéressant de mettre en place des enseignements spécifiques au numérique.

⁴⁷ Proulx S. (2002). « Les formes d'appropriation d'une culture numérique comme enjeu d'une société de savoir ». *Annales des télécommunications*, n° 3-4, p. 180-189.

⁴⁸ Fluckiger C., « L'école à l'épreuve de la culture numérique des élèves », *Revue française de pédagogie* [En ligne], 163 | avril-juin 2008, mis en ligne le 01 juin 2012, consulté le 19 avril 2019. URL : <http://journals.openedition.org/rfp/978> ; DOI : 10.4000/rfp.978

Il est à noter que depuis 2016, l'institutions a mis en place un plan numérique afin de développer l'usage du numérique en classe. Ainsi, la culture de masse fait aujourd'hui partie intégrante des programmes et n'est donc pas en opposition avec la culture scolaire.

3. Les différentes manières d'utiliser le jeu vidéo "Le roi et la Salamandre" en classe

Le jeu vidéo peut être exploité de manières différentes par le professeur des écoles. Il peut tout à fait faire le choix de montrer des parties enregistrées ou bien faire une partie devant les élèves en leur donnant un objectif. Il peut également s'il dispose du matériel nécessaire faire jouer les élèves, individuellement ou en groupe. Tous ces choix dépendent de la manière dont il veut inclure le jeu dans sa progression et dans les apprentissages. En effet, le jeu s'il est joué entièrement peut durer jusqu'à trois heures. Or, la place de François Ier dans les programmes ne correspond pas à trois heures de temps, d'autant plus que comme nous l'avons vu, jouer au jeu en autonomie n'est pas une solution satisfaisante pour atteindre les objectifs d'apprentissage. C'est pourquoi nous avons pensé à une exploration collective du jeu. Cette stratégie se retrouve en français par exemple lorsqu'on sépare la lecture d'un livre en demandant à chaque groupe de lire un chapitre puis de mettre en commun pour avoir une vue d'ensemble de l'ouvrage. En outre, une autre stratégie peut être de lier l'utilisation de ce jeu à un projet interdisciplinaire par exemple ou l'utiliser partiellement pour répondre aux apprentissages de la séance d'histoire.

Nonobstant, nous avons fait le choix de proposer une séquence de deux séances où le jeu permet de découvrir les grandes notions liées à François Ier. Puis, dans un second temps nous structurons les connaissances. Pour cela, nous nous plaçons dans une classe de vingt-quatre élèves de CM1 et nous disposons du matériel nécessaire pour faire jouer huit groupes d'élèves. Cette séquence⁴⁹ vient après l'étude de Louis IX, le roi chrétien. En ce qui concerne les groupes ils sont hétérogènes en veillant à mettre des élèves à l'aise avec les jeux vidéo et d'autre ayant d'autres aptitudes. En effet, les groupes hétérogènes permettent à tous les élèves d'être acteurs en fonction de leurs aptitudes et cela nous permet plus enrichissant dans ce type d'activités. Pour réussir cette activité il faut à la fois savoir utiliser le support, comprendre des textes, résoudre des problèmes divers, le choix d'un groupe hétérogène permet de favoriser la réussite de tous les élèves.

Afin d'assurer le bon déroulement de cette séquence nous avons tenté d'anticiper quelques difficultés que pourraient rencontrer les élèves. En premier lieu, au sein des groupes certains élèves pourraient éprouver des difficultés à partager les commandes du jeu, ainsi il faudra prêter attention à ce que tous les élèves participent. Ensuite, certains éléments des quêtes pourraient constituer un obstacle pour certains élèves, il est donc important de les guider sans leur donner la solution. Ils

⁴⁹ Annexe 3

doivent pouvoir trouver ensemble comment avancer dans le jeu. Pour terminer, les élèves pourraient avoir des difficultés à percevoir l'intérêt pédagogique et se concentrer uniquement sur le gameplay, ainsi les retours en collectif seront primordiaux afin de mettre en avant les notions à retenir.

Par ailleurs, le jeu peut également être utilisé comme un prolongement d'une séquence plus classique sur François Ier. Pour cela, les élèves utiliseraient le jeu pour approfondir leurs connaissances. Comme pour la séquence qui utilise le jeu comme découverte, il pourra être proposé aux élèves une feuille de route leur demandant de compléter des informations relatives à certaines quêtes. Les élèves n'effectueraient pas toutes les quêtes. En effet, choisir le réinvestissement pour exploiter ce jeu permet de donner un sens et une utilité à l'apprentissage effectué. Cela peut être stimulant pour les élèves de mettre en application leurs connaissances fraîchement acquises et d'avoir un retour direct de leur acquisition grâce au jeu.

Enfin, le jeu pourrait être utilisé comme support à un projet pluridisciplinaire qui mêleraient Histoire et Numérique. En effet, il servirait de réinvestissement de la séance d'histoire mais pourrait être un exemple de jeu vidéo. Les élèves étudieraient les avantages et les limites de ce jeu et proposeraient un jeu vidéo sur Henri IV par exemple, à l'aide d'un logiciel simple comme *Genial.ly*.

Conclusion

La genèse de ce mémoire vient d'une envie commune de travailler sur comment intégrer le jeu en classe. Nous avons décidé de restreindre la recherche au jeu en classe de CM1 et en histoire. A l'origine, nous voulions étudier les jeux de plateaux, cependant, nous nous sommes rapidement aperçus que cette approche était déjà bien riche de recherches et d'étude. Ainsi, nos recherches préliminaires nous ont conduites à un univers moins connu mais en plein essor celui des Serious Games Vidéo. Nous avons pu constater que l'état de la recherche pouvait nous permettre d'entreprendre une étude plus originale. Nous avons en effet choisi d'entamer une réflexion autour des avantages et des limites de l'utilisation du jeu vidéo en classe de CM1. Pour cela, nous avons dans un premier temps imaginer faire un travail comparatif en menant une même séquence d'histoire autour de la figure royale de François Ier dans deux classes. Nous aurions fait une séquence avec comme support le jeu vidéo « Le roi et la Salamandre » alors que l'autre classe aurait eu un cours plus classique sans ce support. L'évaluation aurait été identique et nous aurions souhaité analyser ces évaluations afin de savoir si le jeu vidéo a une influence sur la compréhension des élèves. Nonobstant, nous avons constaté les limites de ce dispositif et nous avons ensuite décidé de garder le jeu « Le roi et la Salamandre » comme base de travail. Cependant, l'objectif a été différent, il s'agissait dorénavant non seulement d'étudier le jeu en lui-même mais également d'ouvrir aux avantages et limites de l'utilisation des jeux vidéo en classe. Nous avons aussi souhaité ajouter un aspect sociologique et culturel en étudiant l'intégration d'une culture populaire à la culture scolaire.

Notre plus grand obstacle a été que nous étions novices dans cet univers des jeux vidéo. Ainsi, nous avons lu scrupuleusement les travaux d'Olivier Djaouti et de ses collaborateurs. En outre, l'ensemble de ce travail nous a amené à approfondir certaines notions notamment celles des stéréotypes et leur utilisation. Ainsi, notre travail de recherche pourra guider les futurs enseignants sur la manière d'utiliser le jeu « Le Roi et la Salamandre » mais également d'autres Serious Games. En effet, même si notre travail de recherche s'intéresse particulièrement à ce jeu, notre réflexion peut s'appliquer à d'autres Serious Game.

Ainsi, ce travail nous a enrichi car il s'est porté sur un univers qui nous était méconnu. De plus, il nous a permis d'approfondir les fondements de la pédagogie par le jeu. Malgré les conditions sanitaires nous avons apprécié travailler en binôme sur ce thème.

En somme, nous avons vu que le jeu « Le Roi est la salamandre » est un Serious Game. En effet, c'est un jeu qui a une utilité c'est-à-dire qu'il a vocation à instruire. Il est composé de parties ludiques et informatives. Cependant, nous avons vu qu'il répond à une demande des musées nationaux. C'est pourquoi, l'histoire de François Ier qui est véhiculée est très emprunte d'une historiographie qui prône la légende dorée de François Ier. Il serait le Prince des Arts et des Lettres à la Renaissance. Néanmoins, cela répond aux attentes des programmes de CM1 qui demande d'aborder la figure de ce roi par son influence culturelle.

Nonobstant, nous nous sommes demandées si l'utilisation du jeu était pertinente en classe de CM1. Nous avons vu que le jeu comporte de nombreuses limites notamment au niveau des documents non renseignés et hors contexte qui ne permettent pas une compréhension autonome. De plus, la partie informative est dense et parfois peu pertinente. Ainsi, il est nécessaire d'articuler ce jeu au sein d'une séquence d'enseignement par exemple en découverte ou bien en prolongement. Le jeu ne peut être utilisé exclusivement comme source d'apprentissage. Cependant, il est un levier pour motiver les élèves et les enrôler dans le cours d'histoire. Les images stéréotypées sont un médium pour permettre de comprendre dans un premier temps la complexité des événements historiques. L'approche par un jeu vidéo permet de lier le numérique et l'histoire et ainsi travailler l'interdisciplinarité.

En outre, nous nous sommes interrogées sur la place du jeu vidéo à l'École. Nous avons vu que le jeu vidéo est issu de la culture populaire. Or, dans la doxa il est souvent admis que la culture de l'école est une culture élitiste. Ainsi, le jeu vidéo serait-il dissonant dans le milieu scolaire ? Nous avons mis en évidence que la notion de culture à l'école a évolué vers une construction hybride entre les connaissances des élèves et des apprentissages spécifiques issus de l'institution. C'est pourquoi, le jeu vidéo a une place dans le milieu scolaire. En effet, le fait cela augmente les liens entre l'École et les familles et permet de valoriser les savoirs faire de nos élèves.

En définitive, pour nous les Serious Games vidéo ont une place à l'école. A l'aune de ce travail de recherche nous avons pu étudier les écueils à éviter dans le choix d'un jeu vidéo et mener une réflexion sur son utilisation en classe. Nous sommes convaincues que la pédagogie peut s'appuyer sur des leviers ludiques pour dynamiser une classe quand cela est nécessaire, tout en s'appuyant sur les savoirs faire de nos élèves. Notamment en ce qui concernent l'utilisation du numérique, les élèves ont beaucoup de compétences qu'ils ont construite en dehors de la classe. Cependant, il faut trouver un équilibre entre toutes les formes de pédagogie. Par ailleurs, ce mémoire nous a permis également de prendre du recul sur les programmes scolaires et s'apercevoir que ces derniers ne sont pas toujours le reflet de l'évolution scientifique.

Annexe 1 : Présentation du jeu par le centre des monuments nationaux



[Accueil](#) > [Actualités](#) > [Jeu : LE ROI ET LA SALAMANDRE](#)

JEU : LE ROI ET LA SALAMANDRE

JEU

Rencontrez la salamandre de François 1er !

Partez à la découverte de l'histoire de François 1er tout en vous amusant à travers un jeu pleins de surprises :

LE ROI ET LA SALAMANDRE

En effet, à l'occasion des **500 ans de l'avènement de François 1er**, le Centre des monuments nationaux invite les plus jeunes (de 6 à 12 ans) à découvrir les monuments nationaux liés à François 1er **de manière ludique et pédagogique.**

Deux héros sont au cœur de ce scénario établi à partir de faits historiques : **le roi François 1er et Étincelle, sa salamandre.** L'histoire déroule la chronologie des événements liés au règne de ce roi. **Les joueurs apprendront ainsi des informations historiques** qui seront délivrées tout au long du jeu.

Les enfants vont ainsi vivre l'incroyable aventure d'un destin qui a changé la France à travers les monuments du réseau du CMN et des rencontres avec des personnages historiques, tels que **Léonard de Vinci** ou encore **le chevalier Bayard**, qui ont vécu dans les lieux visités.



Étincelle, la Salamandre

Pour progresser dans l'aventure, les joueurs réaliseront une succession de quêtes, collecteront des objets d'époque et résoudront des énigmes dans différents tableaux afin d'avancer dans une découverte du monument.

Le voyage se déroule dans pas moins de 11 monuments nationaux.

Annexe 2 : Présentation détaillée du jeu

Le Roi et la Salamandre (Figure 1) est un jeu qui a été réalisé par le centre des monuments nationaux en collaboration avec Pinpin Team. Il a été produit en 2015 pour célébrer les 500 ans du sacre de François Ier (1515).



FIGURE 1 : Présentation du jeu

• Partie 1 : Introduction

L'introduction du jeu est consacrée au récit qui a amené François d'Angoulême à la tête du Royaume de France en 1515. Cela est présenté sous forme d'un livre (figure 2 et 3) où il faut tourner les pages pour découvrir les événements de contextualisation suivants :

- ❖ 1498 : Sacre de Louis XII.
- ❖ Louis XII n'ayant aucun héritier il fait venir son cousin à la cour, François d'Angoulême.
- ❖ En 1514 François d'Angoulême épouse Claude de France, fille de Louis XII.
- ❖ En 1515 Mort de Louis XII, François d'Angoulême devient Roi de France.



FIGURE 2 : Introduction du jeu



FIGURE 3 : Introduction du jeu

Suite à cette courte introduction, le joueur est invité à débiter le jeu. Cette partie du jeu est un tutoriel qui permet de comprendre comment se déplacer dans le jeu (Figure 4). Une banderole (Figure 5) en haut de la page indique l'année à laquelle se situe l'action. Sur cette même banderole est écrit un récit expliquant le contexte. Nous apprenons par la suite que ce récit est raconté par Étincelle, la Salamandre (Figure 6).



FIGURE 4 : Tutoriel



FIGURE 5 : banderole avec repère chronologique et contextuel



FIGURE 6 : Étincelle narratrice

La mission dans cette partie se déroule dans une forêt mais nous ne savons pas laquelle. L'objectif du jeu est de trouver une clé pour ouvrir un coffre. Ce coffre renferme Étincelle, une Salamandre. Nous savons seulement qu'elle accompagne François Ier.

Étincelle, la Salamandre de François Ier personnifiée s'exprime ainsi « Bon ok je vais faire plus simple », « il est trop stylé » « la reine mère Louise de Savoie qui est méga bavarde » « même les gueux se seraient moqués » « c'est plus lourd à porter qu'un couvre-chef ».

Le personnage de François Ier est représenté avec un habit rappelant celui du portrait officiel que Jean Clouet a peint. On retrouve l'épée, le médaillon, la coiffure et la barbe comme sur le tableau.

- **2^e partie : Palais du Tau**

La deuxième partie présente la journée du couronnement de François Ier le 25 janvier 1515. Le prologue informe le joueur que le 25 janvier 1502, le roi âgé de 7 ans est tombé de cheval et il a « miraculeusement » retrouvé la santé. Ainsi, à la mémoire de cet événement, le jour du couronnement de François d'Angoulême se déroule un 25 janvier. (Figure 7)



FIGURE 7 : Prologue de la mission 2

La quête commence devant la Cathédrale de Reims pour le couronnement de François d'Angoulême. Nous apprenons que c'est Robert de Lenoncourt, Archevêque de Reims qui a couronné François Ier.

On découvre cinq personnages importants du sacre de François Ier : sa femme Claude de France vêtue d'une robe et portant des bijoux signe de la haute bourgeoisie, deux évêques que l'on peut reconnaître à leur crosse épiscopale et un moine représenté comme un homme de bonne chair avec une couronne de cheveux sur la tête. (Figure 8)



FIGURE 8 : couronnement de François I^{er}.

La scène du sacrement qui est représentée par une lumière blanche qui illumine toute la cathédrale. (Figure 9)



FIGURE 9 : Sacre de François I^{er}.

Après le couronnement à la Cathédrale de Reims, nous nous retrouvons au Palais du Tau lors du festin en l'honneur du roi. (Figure 10).

Le gameplay ici consiste à récupérer les attributs du roi afin de les mettre en évidence. Le joueur

incarne la Salamandre et il doit réaliser 3 petits jeux afin de récupérer le sceptre :

- **1^{ère} mission** : nous devons attraper une souris afin de faire peur à une dame qui bloque notre passage. Pour ce faire il faut avancer petit à petit pendant que la souris mange le fromage afin de se rapprocher d'elle et de l'attraper. Il n'y a pas de règles du jeu mais il est assez intuitif de comprendre ce qu'il faut faire. Ce petit jeu rappelle le jeu traditionnel « 1,2,3 Soleil ».
- **2^e mission** : nous devons retrouver le sceptre de François Ier et le lui rapporter.
- **3^e mission** : nous devons effrayer la même dame mais cette fois-ci avec un chien afin de pouvoir passer. Afin de pouvoir effrayer la dame avec le chien il faut attirer le chien avec un os et sauter plusieurs obstacles.

Lors de cette mission, des noms de personnages s'affichent ainsi que des noms de tableaux. (Figure 11)



FIGURE 10 : Le banquet



FIGURE 11 : Les invités

Il est important de noter que les petits jeux peuvent être répétés autant de fois que nécessaire sans limitations de « chances ».

Par ailleurs, au cours de ce niveau, nous pouvons récupérer des objets qui se placent dans notre bibliothèque. Nous pouvons ensuite retrouver ces objets en cliquant sur le livre situé en haut à gauche de l'écran. (Figure 12)



FIGURE 12 : Icône bibliothèque

Ici nous pouvons retrouver :

- La Sainte Ampoule qui avait été présentée en introduction
- La main de la justice

- Le tableau du Baptême de Clovis que l'on a découvert lors de la partie
- Le calice de Saint Rémi
- La statue de Saint Paul
- Le palais du Tau (figure 13)



FIGURE 13 : Palais du Tau

- **3^e partie : Château d'Assier**

Cette 3^e partie est consacrée à la bataille de Marignan en 1515. Le prologue détaille les raisons de cette bataille contre l'armée Suisse et Italienne. Nous découvrons également ici le personnage du Seigneur de Genouillac le grand maître de l'artillerie de France, qui a été un acteur clé pour la victoire de la bataille de Marignan. Ainsi, durant cette partie nous nous trouvons au Château d'Assier demeure de Genouillac.

Nous devons réaliser 3 missions :

- **Mission 1** : une fresque nous transporte dans le temps, lors de la traversée des Alpes pour rejoindre Marignan. Nous devons retrouver une roue ainsi que de la poudre à canon afin de faire fonctionner une couleuvrine, petit canon commandé par Genouillac. Le canon réparé, la patrouille suisse et milanaise est vaincue. Cela permet au joueur de traverser les Alpes. Lors de cette mission nous rencontrons Genouillac accompagné d'un porc-épic. Nous apprenons, grâce aux objets récoltés dans la bibliothèque, que le porc-épic était l'emblème de Louis XII.
- **Mission 2** : une deuxième fresque nous conduit sur le champ de bataille lors de la victoire de Marignan (Figure 14). Nous pouvons voir des soldats morts au combat, des tombes et des soldats du camp adverse pleurer leur défaite. Notre mission ici est de retrouver une épée afin que François Ier se fasse adouber par le Chevalier Bayard.
- **Mission 3** : Nous devons combattre en duel amical à l'épée Genouillac. Pour gagner nous devons remporter 3 coups de pierre/papier/ciseau.



FIGURE 14 : bataille de Marignan

Ainsi cette partie permet de connaître quelques détails clés de la bataille de Marignan, qui est un évènement clé du règne de François Ier. Les joueurs découvrent :

- 2 personnages proches de François Ier : Genouillac et Bayard
- 3 lieux : les Alpes, Marignan (Italie) et le Château d'Assier dans le Lot
- Les couleuvrines : petits canons commandés par Genouillac

- **4^e partie : Château de Puyguilhem**

Lors de cette étape du jeu nous ne devons pas réaliser de quête, nous sommes invités à lire l'histoire qui nous est décrite. Il nous est présenté la régence de Louise de Savoie, mère de François Ier, lors des guerres d'Italie. Pour l'accompagner dans cette mission elle fait appel à Pierre Mondot, seigneur de Puyguilhem et président du parlement de Paris.

- **5^e partie : Le château d'If**

Le joueur découvre le personnage de Charles Quint, grand ennemi de François Ier ainsi que les raisons de la construction du château d'If : se protéger des attaques notamment celles de Charles Quint.

Puis lorsque la quête commence, nous sommes sur l'île d'If en compagnie d'un rhinocéros. Étincelle nous apprend que ce rhinocéros était un cadeau du Roi portugais au Pape Léon X. Ce rhinocéros a un clou planté dans le haut de la cuisse et nous devons trouver quelque chose pour le lui retirer.

Une fois arrivé dans la cour du château, Étincelle nous apprend que François Ier désire contrôler tous les canons du chemin de ronde. Ainsi, le joueur est amené à faire le tour du château fort avec des précisions sur les termes précis associés à cette construction. Cela se passe sous forme de quête où l'on demande au joueur de retrouver divers objets précis : canon, torche... Après cela on apprend que suite à un défaut de construction, les canons ne peuvent pas atteindre les navires approchants. Ainsi par la suite, le château d'If est transformé en prison.

Lors de cette partie nous récoltons 4 objets dans la bibliothèque :

- Des chaînes expliquant qu'à la fin du XVI^e siècle le château d'If est devenu une prison. Il est fait mention de deux détenus : Mirabeau et le chevalier d'Anselme.
- Un rhinocéros expliquant qu'en 1515 Emmanuel le Magnifique, Roi du Portugal, veut offrir un rhinocéros d'Asie au Pape Léon X afin de s'en faire un allié. (Figure 15)

- Un canon expliquant que suite à une erreur de conception du château, les canons ne pouvaient pas atteindre et couler les bateaux ennemis.
 - Une plume expliquant que l'île d'If est un lieu de reproduction des goélands chaque année.
- (Figure 16)



FIGURE 15 : Rhinocéros



FIGURE 16 : Goélands

• 6^e partie : Le château d'Angers

Pour cette partie, nous sommes en 1518 au château d'Angers.

Nous apprenons dans le prologue que François Ier a fait venir Leonard de Vinci en France, et qu'il a fait construire le port du Havre afin de développer le commerce et les échanges avec le Nouveau Monde. Ainsi, cette partie met en avant le lancement des Grandes découvertes par François Ier ainsi que son désir de favoriser les Arts et les Lettres en France.

Ce prologue nous apprend également qu'en 1518, François Ier entreprend de visiter les principaux bourgs du pays et le 6 juin il rend visite à sa mère à Angers.

Au début de cette partie nous nous au bord de l'eau, certainement La Maine (fleuve qui traverse Angers). Étincelle nous apprend que Louise de Savoie a organisé une grande fête en l'honneur de la visite de François Ier. Toute la ville participait à cette fête. François Ier apporte avec lui un cadeau pour sa mère.

Au cours de partie, nous devons remplir plusieurs missions :

- **Mission 1** : Dans la ville d'Angers trois personnages nous accueillent. D'après Étincelle ce sont les plus importants habitants de la cité. Nous pouvons reconnaître un Évêque avec la crosse épiscopale, un moine et un autre homme vêtu d'un manteau avec de la fourrure symbole de richesse. Il n'est pas fait mention de leur nom.

Ces hommes doivent nous donner les clés pour entrer dans la ville. Afin d'obtenir ces clés, nous devons leur donner ce qu'ils souhaitent manger. Nous trouvons ce qu'il faut sur le buffet à proximité. Une fois cette mission accomplie, les 3 personnages cachent la clé derrière eux, nous devons bien observer afin de voir derrière quel personnage elle se trouve. Après avoir sélectionné le bon personnage, nous obtenons enfin la clé et nous pouvons ainsi ouvrir les

portes de la ville.

- **Mission 2** : Lorsque nous entrons dans la ville nous rencontrons un vieil homme qui d'après Étincelle est un représentant de l'Université (il n'est pas indiqué avec précision qui est cet homme). Nous devons lui laisser le cadeau pour Louise de Savoie avant de poursuivre. Nous rencontrons ensuite une pièce de théâtre jouée en l'honneur de François Ier. D'après Étincelle, il s'agit de « l'histoire du prophète Daniel, qui explique au roi de Babylone la signification de ses rêves ». La présence de cette pièce de théâtre nous empêche de poursuivre notre chemin. Il faut trouver une solution pour traverser. Pour cela nous devons récupérer un mât afin de faire tomber la scène. Une fois cela réalisé nous retrouvons Louise de Savoie et lui offrons le présent.
- **Mission 3** : Nous nous trouvons ensuite dans les vignes du château où Étincelle nous apprend que Louise de Savoie tenait à présenter un ami à François Ier cependant nous n'apprenons pas qui est cet homme. Notre mission ici est de trouver l'homme indiqué par Louise de Savoie. Il y a ainsi plusieurs hommes presque tous identiques, il faut après une fine observation retrouver lequel est le bon.
Enfin, Étincelle nous apprend que François Ier a profité de son séjour pour rencontrer les seigneurs les plus puissants de la région afin de s'en faire des alliés mais son séjour a dû être écourté car une épidémie de peste a été déclarée dans la région.

Au cours de cette partie nous avons pu récolter quatre objets dans notre bibliothèque :

- Une statuette représentant la Tenture de l'Apocalypse. Il s'agit de la plus grande tapisserie médiévale conservée au château d'Angers. (Figure 17)
- Une brique représentant le château d'Angers. Nous apprenons que ce dernier a été donné en apanage à Louise de Savoie par François Ier après son sacre. Une définition d'apanage est explicitée.
- Une sculpture, représentant un religieux, située au château d'Angers. Sa signification est apparemment inconnue.
- Un rat représentant l'épidémie de peste qu'il y a eu en août 1518 à Angers.



FIGURE 17 : aperçu de la représentation la tenture de l'Apocalypse

- **7e partie : Château de Taley**

Cette partie est informative, nous n'avons pas de quête à réaliser. Nous apprenons ici qu'en 1519 François Ier eu un deuxième fils, Henri, qui régna par la suite sur la France sous le nom d'Henri II. (Figure 18)



FIGURE 18 : Annonce de la naissance du futur Henri II

Cette même année, Maximilien, le Saint Empereur Romain Germanique décède et François Ier espère obtenir le trône. Il s'allie à Bernardo Salviati, personne issue de la fortunée et influente famille de banquiers Salviati. Cependant le trône étant obtenu suite aux votes de princes-électeurs allemands, c'est Charles Quint qui est élu et qui devient Empereur.

Néanmoins, Bernardo Salviati permet à François Ier en 1517 d'acquérir le château de Taley au nord de Blois.

Le joueur apprend qu'en 1545, lors d'une fête donnée à Blois en l'honneur de François Ier, Cassandre Salviati, la fille de Barnardo Salviati, fut remarquée par le poète Pierre Ronsard dont il tomba amoureux. Il lui composa ainsi 182 sonnets regroupés dans son célèbre ouvrage « les Amours de Cassandre ».

- **8e partie : Château d'Azay-le-Rideau**

Le prologue : Nous nous trouvons en 1523 au Château d'Azay-le-Rideau. Nous apprenons que l'alliance de François Ier avec le roi anglais en 1520. La France se trouve ainsi affaiblie et perd la bataille de la Bicoque près de Milan en 1522. François Ier perd le Duché de Milan qu'il avait conquis en 1515. Ainsi, l'armée de France manque d'argent pour payer ses soldats mais certains notables, tel que Gilles Berthelot, trésorier du roi, ne semblent pas touché par cette crise financière, bien au contraire. François Ier décide de mener une investigation chez son trésorier afin de faire « la lumière sur d'éventuels détournements de fonds ».

Au début de la partie nous nous trouvons devant le château. Étincelle nous apprend que François Ier

est par la beauté du château que Gilles Berthelot a fait construire aux frais du roi. Berthelot est à la fois président de la cour des comptes et trésorier du roi, son rôle est de gérer l'argent du royaume. Nous entrons ensuite dans le château, Étincelle nous fait part de ses craintes sur les agissements « louches » de Berthelot et décide de réveiller François Ier afin de mener l'enquête.

- **Mission 1** : Il faut réveiller le roi. Pour cela nous jouons avec Étincelle et devons sauter sur le lit pour le réveiller.
- **Mission 2** : nous découvrons un coffre avec 3 cadenas, nous devons parcourir les différentes salles à la recherche des clés. En traversant les différentes salles, nous pouvons voir deux tableaux, il s'agit de deux portraits mais ils ne sont pas légendés (figure 19). Une fois les clés découvertes et le coffre ouvert, nous obtenons un trousseau de plusieurs clés permettant d'ouvrir la porte derrière laquelle se cache Berthelot. Ainsi, nous le découvrons avec son cousin en train de voler des pièces d'or. Les craintes du roi sont fondées et Berthelot détournent bien l'argent du royaume.



FIGURE 19 : deux portraits nos légendés.

Étincelle nous informe que Berthelot a réussi à s'enfuir et s'est exilé dans la ville de Metz mais son cousin a fini au cachot. Par la suite, François Ier a fait saisir le château d'Azay et l'a donné au capitaine de sa garde : Antoine Raffin.

Au cours de cette partie nous récoltons cinq objets dans notre bibliothèque :

- Une hermine : emblème de Claude de France et de sa mère Anne de Bretagne
- Des tableaux : un tableau peint par Cornelis van Haarlem copie d'une œuvre d'époque du Primatice, célèbre artiste italien invité en France par François Ier. Le second tableau est un épisode de la mythologie grecque : Andromaque s'évanouissant en apprenant la mort d'Hector tué par Achille.
- Une chauve-souris : le grenier du Château d'Azay-le-Rideau abrite une espèce protégée de chauve-souris : les Grands murins.
- Les initiales C&F : le sommet du grand escalier du château est orné des initiales des prénoms de François Ier et Claude de France.

- Une bourse : en 1527, François Ier accuse Gilles Berthelot d'avoir volé de l'argent. Effrayé, celui-ci s'est enfuit en abandonnant sa femme et son château.

- **9^e partie : Château d'Oiron**

Prologue : Nous nous trouvons en 1546 au château d'Oiron.

Le prologue rapporte plusieurs événements :

- Le décès de Claude de France le 20 juillet 1524 alors qu'elle attend son huitième enfant
- La défaite de la France lors de la bataille de Pavie en Italie en 1525. François Ier est capturé par son rival Charles Quint. Le 14 janvier 1526 il signe le traité de Madrid afin de mettre fin à sa captivité et perd plusieurs territoires : La Flandre, l'Artois et le duché de Bourgogne qui reviennent dès lors à Charles Quint. François Ier est également contraint de livrer ses deux fils aînés à Charles Quint qui restent captifs plusieurs années. Pendant la captivité de François Ier, Louise de Savoie avait fait alliance avec l'Angleterre, le pape, les Italiens et l'Empire Ottoman et une nouvelle guerre éclate après la libération de François Ier.
- En 1529 un accord de paix est signé entre la France et l'Espagne grâce à Louise de Savoie
- Le 22 septembre 1531 Louise de Savoie décède.
- En 1534 François Ier envoie Jacques Cartier fonder la nouvelle France en Amérique.
- En 1536 François Ier négocie un accord avec l'Empire Ottoman : la France est le seul pays européen à faire commerce avec la Turquie.
- En 1538 François Ier se réconcilie avec Charles Quint avec la signature de la « Paix de Nice ». Pendant cette paix, le roi rend visite à Claude Gouffier au château d'Oiron.

Nous débutons ensuite la partie devant le château d'Oiron en compagnie de Claude Gouffier et d'un cheval blanc. Étincelle nous apprend que Claude Gouffier est le capitaine des gardes du corps de François Ier et qu'il organisé une joute afin de divertir le roi lors de sa visite.

- **Mission 1** : il faut trouver une carotte pour la donner au cheval afin de le persuader de participer. Après avoir trouvé la carotte grâce à la salamandre, nous devons réaliser une course d'obstacle avec François Ier et le cheval. Le but du jeu est d'appuyer sur des flèches ↑ et ↓ afin d'éviter les obstacles sur le parcours. (Figure 20)



FIGURE 20 : Joute devant le château d'Oiron

- **Mission 2** : il faut retrouver la bourse de l'argentier Jacques de Beaune.
- **Mission 3** : retrouver l'encre et la plume de Florimont Robertet, juriste de François Ier.
- **Mission 4** : retrouver le bâton de Triboulet le bouffon du roi.

Nous pouvons retrouver tous ces objets dans les différentes salles du château : salle à manger, salle des cartes et de la cosmologie, salle des batailles. Les objets récoltés sont mis dans la bibliothèque.

Au cours des différentes missions nous récoltons 5 objets dans notre bibliothèque :

- Des armureries présentent sur la façade du château d'Oiron représentant des marteaux d'armes, symbole des Cent Gentilhommes de la maison du roi (garde rapprochée du roi)
- Un heaume : la joute équestre était l'une des plus célèbres épreuves des tournois de chevalerie.
- Une épée : en 1546 Claude Gouffier est nommé Grand Ecuyer de France. Son rôle est de porter l'épée du roi lors des cérémonies officielles.
- La marotte : sceptre du fou du roi.
- Un fer à cheval : le château d'Oiron était l'une des 4 écuries royales.

- **10^e partie : Château de Vincennes**

Prologue : Nous apprenons que François Ier, fort déçu de ne pas avoir obtenu le trône d'empereur, souhaite s'allier aux Anglais afin de contrer une éventuelle attaque de Charles Quint, élu nouvel Empereur. Ainsi, François Ier se rend près de Calais, au « Camp du drap d'or », rencontrer Henri VII du 7 au 24 juillet 1520. Cependant, les deux souverains ne réussissent pas à trouver une entente.

A la même époque, François Ier entame de grands travaux et relance entre autres les travaux de la Sainte Chapelle du Château de Vincennes. Il souhaite la construire à son image et donc orne les murs de son initial « F » et de salamandres.

Lorsque la partie débute, nous sommes devant la Sainte-Chapelle en construction. Étincelle nous apprend que la grue est cassée et qu'il faut donc trouver un moyen de la réparer.

- **Mission 1** : il faut trouver de la corde et une roue.
- **Mission 2** : Retrouver une croix. Une fois cette pièce retrouvée, la grue est réparée et la construction reprend.

Dans notre bibliothèque on retrouve : une fleur de Lys. Il est indiqué que la fleur de Lys est le symbole du royaume de France depuis le XII^e siècle. Nous retrouvons également des informations sur le Château de Vincennes.

- **11^e partie : château de Rambouillet**

Prologue : Nous sommes en 1547 au château de Rambouillet. Nous apprenons qu'en 1542 François Ier mène une dernière fois la guerre contre Charles Quint en Italie et en 1544 les Anglais prennent Boulogne-sur-Mer. François Ier signe une paix définitive avec Charles Quint en 1544. François Ier

blessé et affaibli se rend au château de Rambouillet pour finir ses jours.

La partie débute en 1532, Étincelle nous raconte que François Ier aime venir à Rambouillet rendre visite à son ami Jacques d'Angennes, seigneur du lieu, pour chasser.

- **Mission 1** : il s'agit de trouver un cor de chasse et de faire tomber un arbre afin de prendre au piège un cerf. Une fois cette mission accomplie, nous nous retrouvons dans le château en 1547.
- **Mission 2** : Étincelle nous explique que le roi est très malade, il a 52 ans et va bientôt mourir (figure 21). Afin qu'il puisse mourir en paix il faut retrouver plusieurs personnes pour venir à son chevet : Jacques d'Angennes, son fils Henri, son amante Anne de Pisseleu. Après avoir réuni ses proches autour de François Ier, Étincelle raconte que c'est Henri qui succéda à son père et l'amante de François Ier, Anne de Pisseleu, dû quitter la cour après la mort du roi.

Au cours de cette partie nous récoltons plusieurs objets dans notre bibliothèque :

- Une statuette de François Ier nous indiquant qu'il est mort le 31 mars 1547 à l'âge de 52 ans car il était atteint d'une grave infection. C'est son fils Henri qui lui succède.
- Des bois de cerfs nus informant que François Ier est un grand chasseur. Cette activité est comme un symbole de bravoure et de puissance.
- Un testament mentionnant que François Ier a transmis ses dernières volontés et son testament à son fils Henri juste avant sa mort.
- Un livre indiquant qu'au XVI^e siècle la médecine progresse à grands pas notamment grâce aux dissections. Ambroise Paré, inventeur de la chirurgie moderne, né en 1510, a soigné Henri II et a imaginé de nouveaux instruments de médecine.



FIGURE 21 : Annonce de la maladie du roi

- **12^e partie : Basilique Saint-Denis**

Prologue : Nous sommes en 1558 à la Basilique Saint-Denis où reposent François Ier et sa femme. Nous apprenons que le 26 juillet 1547 le prince Henri est sacré roi de France à la cathédrale de Reims. La Basilique Saint-Denis est le tombeau des rois de France depuis des générations. En 1558 Henri II

commande la construction d'un mausolée qui abritera François Ier et Claude de France. Ce tombeau est constitué d'un arc de triomphe romain rappelant les campagnes militaires de François Ier sous lequel se trouvent des bas-reliefs sculptés représentant ses grandes victoires. Selon la tradition, on conservait le cœur des rois dans une urne séparée du reste du corps. Celui de François Ier repose dans une urne sculptée par Pierre Bontemps. Cette urne est placée près du tombeau vers 1817.

Nous commençons la partie dans la basilique Saint-Denis. Étincelle nous apprend que nous devons aider Pierre Bontemps qui est en train de sculpter l'urne pour François Ier.

Nous retrouvons le fantôme de François Ier qui nous donne **4 missions** :

- Récupérer un pinceau.
- Récupérer une pince.
- Récupérer un marteau.
- Récupérer un plan.

Une fois tous ces objets récupérés la partie se termine. (Figure 22)

Nous avons pu récupérer 3 objets dans notre bibliothèque :

- Des clés sculptées sur le tombeau. Elles sont symboles d'un passage de la bible.
- La tête d'un lion sculpté sur le tombeau symbolisant puissance, courage et force.
- L'arc de triomphe que l'on retrouve sur le tombeau de François Ier, hommage à la bataille de Marignan
- Des photos et des informations sur la Basilique Saint-Denis.



FIGURE 22 : fin de la partie et conclusion d'Étincelle

- **Frise chronologique**

En outre, lorsque nous cliquons sur le livre en haut à gauche de l'écran, nous avons accès à la bibliothèque qui rassemble différents événements qui ont eu lieu à l'époque de François Ier sous la forme d'une frise chronologique. Ainsi nous pouvons retrouver les événements liés aux différentes quêtes menées mais également des événements supplémentaires (en bleu).

- 1435 : Château d'Angers.
- 1494 : Naissance de François I^{er}
- 1498 : Sacre de Louis XII. François I^{er} et sa famille s'installe à Ambroise pour se rapprocher du roi.
- 1514 : Mariage de François I^{er} et Claude de France
- 1515 : Palais du Tau
- 1515 : Sacre de François I^{er}.
- 1515 : Guerres d'Italie
- 1515 : Château d'Assier
- 1515 : Château de Puyguilhem
- 1517 : Château de Pyuguilhem
- 1518 : Château d'Azay-le-Rideau
- 1519 : Election de Charles Quint comme Saint Empereur Romain Germanique
- 1519 : Château de Chambord
- 1520 : Camp du drap d'Or
- 1520 : Château de Taley
- 1520 : Château de Vincennes
- 1524 : Château d'If
- 1524 : Le Nouveau Monde
- 1525 : Bataille de Pavie
- 1528 : Fontainebleau
- 1530 : Remariage de François I^{er} avec Éléonore d'Autriche
- 1531 : Château de Taley
- 1539 : Edit de Villers-Cotterêts : le français remplace le latin dans les actes notariaux et judiciaires (figure 23)
- 1546 : Château d'Oiron
- 1547 : Mort de François I^{er}
- 1547 : Château de Rambouillet
- 1558 : Tombeau de François I^{er}



FIGURE 23 : Édit de Villers-Cotterêts

Annexe 3 : Proposition de séquence

Séquence en histoire	Thème 2 : le temps des rois Séquence n°2	Titre : <u>François Ier, un protecteur des Arts et des Lettres à la Renaissance</u>		Classe : CM1
Problématique : <i>Comment François Ier renouvelle-t-il la monarchie à l'aire de la renaissance tout en renforçant le pouvoir royal ?</i> Objectif global de compréhension : le renforcement du pouvoir royal monarchique, le mécénat et la Renaissance				
Savoirs :		Savoir-faire :		Domaines du socle :
<ul style="list-style-type: none"> - Monarchie (à construire sur tout le thème) - Pouvoir royal - Mécénat - Renaissance 		<ul style="list-style-type: none"> - Identifier un document (carte, enluminure, texte...) - Comprendre un document - Se repérer sur une frise chronologique - Trouver, sélectionner et exploiter des informations dans une ressource numérique - Nommer et localiser des lieux dans un espace géographique 		<ul style="list-style-type: none"> - Les langages pour penser et communiquer (1) - Les méthodes et outils pour apprendre (2) - La formation de la personne et du citoyen (3) - Les représentations du monde et de l'activité humaine (5)
Séance 1 François Ier : Roi de France au XVI ^e siècle et prince de la renaissance, protecteur des Arts et des Lettres	Problématique : <i>Comment François Ier a-t-il renforcé le pouvoir royal au XVI^e siècle ? Pourquoi dit-on de François Ier qu'il est un prince de la Renaissance ?</i>	Objectif global : *Comprendre que François Ier construit un pouvoir fort *Découvrir François Ier *Comprendre la notion de mécénat *Comprendre ce qu'était la renaissance *Comprendre que François Ier prônait les Arts et les Lettres et l'ouverture sur le monde avec les Grandes Découvertes.	Documents principaux :	Durée : 50'
Séance 2	Problématique : <i>Quels sont les héritages que François Ier nous a légué ?</i>	Objectif global : * Comprendre que François Ier a légué 3 héritages principaux : la langue française est devenue la langue officielle dans l'administration, l'état civil a été mis en place, la Joconde est restée en France.	Documents principaux :	Durée : 50'
<ul style="list-style-type: none"> - Jeu vidéo « Le Roi et la Salamandre » - Portrait de François Ier de Jean Clouet (Manuel Magnard Odysseo p53) 			<ul style="list-style-type: none"> - Manuel Histoire et histoires des arts, CM cycle 3, collection Magellan, édition Hatier 	

Séance 1 François Ier : Roi de France au XVI ^e siècle	Durée 50'	Savoirs - Comprendre que François Ier construit un pouvoir fort - Découvrir François Ier	Savoir- faire - Identifier un document - Lire, comprendre et extraire des informations d'un document (cartes, textes, iconographies) - Trouver, sélectionner et exploiter des informations dans une ressource numérique	Prérequis :
Problématique : Comment François Ier a-t-il renforcé le pouvoir royal au XVI ^e siècle ? Pourquoi dit-on de François Ier qu'il est un prince de la Renaissance ?				
Les différentes phases	Les modalités	Activités de l'enseignant	Activités des élèves	Matériel
Accroche	Classe entière Oral 10'	<p>* Prise de représentation des élèves sur qui est François Ier → Portraits Louis IX et François Ier : faire un rappel sur Louis IX vu précédemment et demander aux élèves qui est ce 2^e personnages ? le connaissent-ils ? Faire émerger qu'il s'agit de François Ier.</p> <p>* Garder le portrait de François Ier et présenter aux élèves le jeu « Le Roi et la Salamandre » = projection d'une partie enregistrée de l'introduction. Faire le lien entre le portrait de François Ier et sa représentation dans le jeu. Demander de décrire ce que les élèves voient dans le jeu afin de faire émerger que la salamandre est l'emblème de François Ier et qu'elle prend vie dans le jeu mais ceci est fictif.</p> <p>* Constituer les groupes : 8 groupes d'élèves. Chaque groupe devra compléter la feuille de route résumant les éléments importants de la partie qui devront être présentés aux autres élèves. (nous émettons l'hypothèse d'avoir suffisamment de tablettes pour l'ensemble des groupes).</p>	Décrire l'image, trouver la source, réinvestir le vocabulaire des séances précédentes. Décrire la partie enregistrée du jeu.	<ul style="list-style-type: none"> - TNI - Image projetée de François Ier et Louis IX.
Recherche	Groupe 25'	Observation / Aide aux élèves en cas de difficultés	<p>Groupe 1 : Partie 2 : Palais du Tau (Sacre de François Ier) Groupe 2 : Partie 3 : Château d'Assier (Bataille de Marignan) Groupe 3 : Partie 7 : Château de Taley (Charles Quint devient Saint Empereur Romain Germanique) Groupe 4 : Partie 6 : Château d'Angers (Leonard de Vinci, Nouveau Monde) Groupe 5 : Partie 9 : Château d'Oiron (Bataille de Pavie, Jacques Cartier) Groupe 6 : Partie 10 : Château de Vincennes Groupe 7 : Partie 11 : Château de Rambouillet (mort de François Ier)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Tablettes + jeu « Le Roi et la Salamandre » - Feuille de route pour chaque partie

			Groupe 8 : Partie 12 : Basilique Saint-Denis (Tombeau de François 1er)	
	Mise en commun 15'		Chaque groupe vient présenter au tableau les éléments qu'il a appris concernant le règne de François 1er : élaboration collective d'une phrase synthèse pour chaque quête. Exemple : Partie 2 Palais du Tau : François d'Angoulême est sacré roi de France en 1515 en la Cathédrale de Reims.	

Feuille de route

François 1^{er}, Un protecteur des Arts et des Lettres à la Renaissance

Château d'Angers

1. Entoure le lieu où se situe le château d'Angers sur les cartes

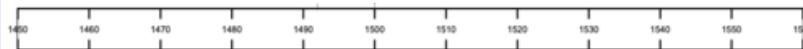


Figure 2 - Carte extraite du jeu "Le Roi et la Salamandre"



Figure 2 - Carte des guerres menées par François I^{er}, extraite du manuel Histoire & histoire des arts CM, collection Magellan, édition Hatier, 2016

2. Replace la date de l'événement sur la frise chronologique



3. Quels sont les personnages rencontrés ?

4. Qu'apprend-t-on sur Leonard de Vinci ?

5. Pourquoi François I^{er} a fait construire le port du Havre ?

6. Pourquoi François I^{er} se rend-il à Angers ?

7. Pourquoi François I^{er} a quitté Angers plus tôt que prévu ?

8. Au cours de la partie, nous pouvons recueillir dans la bibliothèque cet objet. Quelles informations pouvons-nous recueillir sur cet objet dans la bibliothèque ?



Séance 2	Durée 50'	Savoirs <ul style="list-style-type: none"> - Comprendre la notion de mécénat - Comprendre ce qu'était la renaissance - Comprendre que François Ier prônait les Arts et les Lettres 	Savoir- faire <ul style="list-style-type: none"> - Identifier un document - Lire, comprendre et extraire des informations d'un document (cartes, textes, iconographies) - Trouver, sélectionner et exploiter des informations dans une ressource numérique 	Prérequis :
-----------------	---------------------	--	--	--------------------

Problématique : Quels sont les héritages que François Ier nous a légué ?

Annexe 1				
Les différentes phases	Les modalités	Activités de l'enseignant	Activités des élèves	Matériel
Accroche	Classe entière Oral 5'	* Rappel de la séance précédente * Séance 2 basée sur le chapitre 24 du Manuel Histoire et histoires des arts CM cycle 3, collection Magellan, édition Hatier		Manuel Histoire et histoires des arts, CM cycle 3, collection Magellan, édition Hatier
Recherche	Classe entière 10'	* Identifier un héritage de François Ier : la langue française comme langue officielle : Afficher au TNI doc A p 24 « Notre langue », doc A p56 « la langue française, Ordonnance de Villers-Cotterêts, 1539 » Faire émerger qu'à l'époque Gallo-romaine la langue officielle était le latin et que l'édit de Villers-Cotterêts a fait du français la langue officielle de l'administration.	* Description des images	- TNI
	Binôme 15'	* Identifier un héritage de François Ier : les origines de l'état civil : Doc B p 56 * Synthèse : François Ier a décidé que les églises devaient tenir des listes de baptêmes, de mariage et de décès afin de connaître l'âge de chaque Français et les événements importants de sa vie = début de l'état civil. Ce travail était demandé aux églises car cette l'époque la majorité des Français sont catholiques. De nos jours les mariage, décès et naissances s'enregistrent à la mairie. L'état civil est très important car sans lui nous n'aurions pas d'identité c'est-à-dire pas d'existence légale ainsi nous ne pourrions pas être inscrit à l'école, passer des examens, avoir un emploi, se faire soigner, voyager à l'étranger...	Répondre aux questions du document	Manuel Histoire et histoires des arts, CM cycle 3, collection Magellan, édition Hatier
	Classe entière 10'	* Identifier un héritage de François Ier : la présence de la Joconde en France	1. Décrire l'image, trouver la source... 2. Donner son ressentie face à cette œuvre.	- TNI

		Consacrer un premier temps à une observation silencieuse puis procéder à un recueil des impressions		
	Mise en commun 15'	Réaliser une carte mentale rassemblant : <ul style="list-style-type: none"> - La figure de François Ier : homme de pouvoir et de conquêtes - Prince des Arts et des Lettres : François Ier a fait construire de nombreux châteaux, il a fait venir en France Leonard de Vinci, - Héritages laissés par François Ier : la langue française, l'état civil, la Joconde 		Trace Écrite

Documents : Manuel Histoire et histoires des arts, CM cycle 3, collection Magellan, édition Hatier

A

La langue française

L'ordonnance de Villers-Cotterêts, 1539

Depuis l'époque gallo-romaine, les documents officiels étaient écrits en latin. En 1539, François I^{er} prit la décision qu'ils seraient désormais écrits en français, de façon que chacun puisse les comprendre.

1 De nos jours, quelle langue est utilisée en France, dans les documents officiels ?

B

L'état civil

Service de l'état civil de Lorient

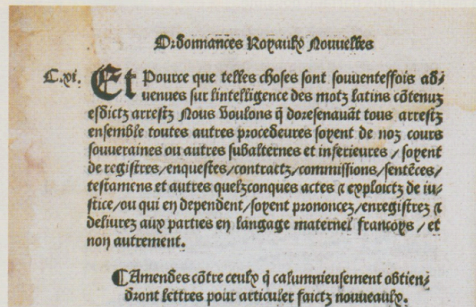
François I^{er} a également décidé que les églises devaient tenir des listes de baptêmes, de mariages et de décès. De cette façon, on pouvait connaître l'âge de chaque Français et les événements importants de sa vie. C'est l'origine de l'état civil.

2 Pourquoi, à l'époque, a-t-on confié ce travail aux églises ?

3 De nos jours, où enregistre-t-on les naissances ?

4 Quels autres événements de la vie enregistre-t-on à l'état civil ?

5 Que se passerait-il pour toi si tu n'avais pas été enregistré à la naissance ?

C


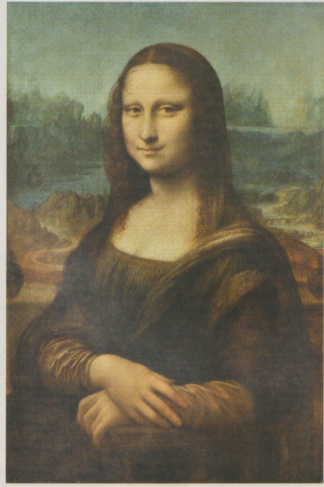
La Joconde

La Joconde, tableau de Léonard de Vinci, 1503-1506 et exposition du tableau au musée du Louvre, de nos jours

En 1516, François I^{er} a invité l'artiste italien Léonard de Vinci à venir vivre en France. Celui-ci a rapporté dans ses bagages quelques tableaux, dont son préféré, *La Joconde*. François I^{er} le lui a acheté. C'est ainsi que le tableau est resté en France. De nos jours, il est exposé au musée du Louvre.

6 Le tableau semble-t-il plaire aux visiteurs ?

7 Et toi, aimes-tu *La Joconde*? Pourquoi ?

A

Notre langue

La majorité des mots que nous employons vient du latin : la langue parlée par les Romains. Elle est devenue la langue des Gallo-Romains puis celle de tous les Gaulois.

1 Fais des recherches et trouve d'où vient le nom des jours de la semaine.

Des mots venus du latin	rosa : la rose museum : le musée tempus : le temps corpus : le corps festa : la fête terra : la terre
Des mots latins qui sont restés	agenda : ce qui doit être fait et caetera : et ainsi de suite maximum : le plus haut piano : doucement, pas trop vite
Des mots latins qui donnent des mots de la même famille en français	vita : la vie → vital scola : école → scolaire frater : frère → fraternel noctis : la nuit → nocturne urbs : la ville → urbain equus : le cheval → équitation
Des prénoms latins	Laura, Clément, Marine, Adrien, Célestine, Baptiste, Carmen, Paul, Flavie, Pierre, Romain, Victor...

Trace écrit

François I^{er} : Roi de France au XVI^e siècle

- François d'Angoulême est sacré roi de France en 1515 en la Cathédrale de Reims. Il devient François I^{er}.
- François I^{er} est un roi guerrier. Il combat en Italie où il remporte la bataille de Marignan en 1515. Il combat également aux frontières du royaume de France contre son rival Charles Quint (Empereur du Saint Empire romain germanique)
- François I^{er} ne réussit pas à conquérir de nouveaux territoires

François I^{er}, un protecteur des Arts et des Lettres à la Renaissance

François I^{er}, protecteur des Art et des Lettres à la Renaissance

- François I^{er} a permis l'essor de la renaissance.
- François I^{er} est un roi bâtisseur : il a fait construire ou transformer de nombreux châteaux.
- Il aime l'art et fait venir de nombreux artistes dont Léonard de Vinci : François I^{er} est un mécène.

Héritages de François I^{er}

- Le français est la langue officielle dans l'administration - Ordonnance de Villers-Cotterêts, 1539
- François I^{er} met en place l'état civil : les églises doivent tenir des listes de baptêmes, mariages et décès.
- La Joconde est restée en France car François I^{er} a fait venir Léonard de Vinci en France en 1516 et lui a acheté le tableau. Elle est exposée aujourd'hui au musée du Louvre à Paris.

Bibliographie

- Amato, E. A. (2007). Vers une instrumentalisation communicationnelle des jeux vidéo : quelle forme de séduction idéologique et publicitaire ? *acte du colloque international EUTIC 2007 : Enjeu et usage des TIC*. Athènes.
- Asch, S. (1952). *Social psychology*. New-York: Prentice-Hall.
- Bantigny, L. (2008). Les deux écoles. Culture scolaire, culture de jeunes : genèse et troubles d'une rencontre, 1960-1980 . *Revue française de pédagogie*, pp. 15-25.
- Barthoux, G. (2008). *L'école à l'épreuve des cultures*. Paris: Presses Universitaires de France.
- Burstin, H. (2005). *L'Invention du sans-culotte. Regard sur le Paris révolutionnaire*. Paris: Odile Jacob.
- Corail, A. S. (2015). Qu'allait-il faire à Marignan ? *L'Histoire*, n°68.
- Cornette, J. (2015). Le royaume le plus riche d'Europe. *L'Histoire*, p. n°68.
- culture, M. d. (s.d.). *Ministère de la culture*. Récupéré sur Ministère de la culture: <https://www.culture.gouv.fr>
- De Certeau, M. (1993). *La culture au pluriel*. Paris: Essais.
- Djaouti, D. (2016). Serious Games pour l'éducation : utiliser, créer, faire créer ? . *Tréma*, pp. 51-64.
- Djaouti, D., Alvarez, J., Jessel, J.-P., & Rampnoux, O. (2011). Origins of Serious Games. Dans A. O. Minhua Ma, *Serious Games and Edutainment Applications* (pp. 25-43). London: Springer.
- Edrom Julien, G. R. (2018). Pour un usage du stéréotype en Histoire. *Hypothèses*, p. 93-102.
- Febvre, L. (1942). *Le problème de l'incroyance au XVIème siècle - La religion de Rabelais*. Albin Michel.
- Fluckiger, C. (2008). L'école à l'épreuve de la culture numérique des élèves. *Revue française de pédagogie*.
- Frank, R. (2000). Qu'est-ce qu'un stéréotype ? Dans J.-N. Jeannenay, *Une idée fausse est un fait vrai. Les stéréotypes nationaux en Europe*. (pp. 20-21). Paris: Editions Odile Jacob.
- Grandière, M. (2010). La notion de stéréotype. *La Fuente de Mnemosine*.
- Hochet, Y. (2012). jeux vidéo et enseignement de l'histoire et de la géographie. *Les jeux vidéos comme objet de recherche*, p.103-112.
- Jacquet-Francillon, A. B. (2008). La culture des élèves : enjeux et questions. *Revue française de pédagogie*.
- Julian Alvarez, D. D. (2017). *Apprendre avec les serious games ?* Réseau Canopé.
- Knecht, R. (1998). *Un prince de la Renaissance. François Ier et son royaume*. Fayard.
- Le Fur, D. (2015). *François Ier*. Paris: Éditions Perrin.

- Le Roy Ladurie, E. (2002). *Les Paysans français d'Ancien régime du XIV au XVIIIe siècle*. Seuil.
- Lignon, F. (2017). Utiliser les jeux vidéo grand public en classe. *Les cahiers pédagogiques*.
- M.Pivec, M. (2008). *Game-based Learning. Discover the pleasure of learning*. Berlin: Pasbt Science Publishers.
- Michelet, J. (2011). *Histoire de France - Volume 9*. Nabu Press.
- Michon, C. (2015). Tu règneras mon fils ! . *L'Histoire*, n°68.
- Musset, M. &. (2009). Quelles relations entre jeu et apprentissages à l'école ? Une question renouvelée.
- Nationale, M. d. (2016). *S'approprier les différents thèmes du programme - Histoire/Classe de CM1 - Thème 2 - Le temps des rois*. Récupéré sur Eduscol: https://cache.media.eduscol.education.fr/file/Histoire/86/9/RA16_C3_HIGE_CM1_Th2_temps_des_rois_619869.pdf
- Parlebas, P. (1989). *Introduction au document du MEN, Les jeux du patrimoine*.
- Passeron, P. B.-C. (1964). *Les héritiers*. Paris: Les éditions de minuit.
- Patricia Westiau, C. K. (2009). *Quels usages pour les jeux électroniques en classe?* Alexa Joyce, Paul Gerhard.
- Porcher, L. (1974). *L'École parallèle - Enseignement et pédagogie*. Paris: A. Collin.
- Quillet, B. (2000). *La France du beau XVIème siècle (1490-1560)*. Paris: Ed. Sedes.
- Robert, K. (2015). Francois Ier, le roi mécène. *L'Histoire*, n°68.
- Sainte-Foy, C. d. (2009). *Système ESAR*. Récupéré sur www.systeme-esar.org
- Sanchez, E. (2014). Jeux numériques épistémiques et évaluation des apprentissages. Canopé-CNDP.
- Serge, P. (2002). Les formes d'appropriation d'une culture numérique comme enjeu d'une société de savoir . *Annales des télécommunications*, n° 3-4, pp. p. 180-189. .
- Vauthier, E. (2006). « le jeu en classe un mode d'apprentissage efficace ». *Cahier Pédagogique*, N°448.
- Vincent, R. (s.d.). *JVH - Jeux vidéo - Histoire - Education - Le blog recherche de Romain Vincent*. Récupéré sur <http://jeuvideohistoire.com>