

INTRO : vidéo de présentation de l'enquête : Enquête dans la Renaissance italienne.
Où se trouve la Naissance de Vénus ?
Vous avez 45 minutes.

Florence :
Foyer de la Renaissance

Objectif : Où se trouve Florence ?
Outil pédagogique : Plan + croquis

ENIGME 1 :
un puzzle => qr code solution
croquis
=> réaliser le croquis (1 par élève).
=> Surligner les lettres F R E dans
Le croquis

Florence :
un centre humaniste

Objectif : Pourquoi Florence est-elle
Un centre humaniste ?
Outil pédagogique : Texte Machiavel

ENIGME 2 :
Un message à
l'envers =>
« demandez Laurent le
Mécène à votre professeur ».
accès au texte. Surligner L O N
Dans le texte.
=> réaliser le learning apps
=> accès à la visite virtuelle du
Musée :
<https://www.virtualuffizi.com/fr/visite-virtuelle.html>

ENIGME 3 :
Un coffre avec un cadenas=>
« la salle de la Naissance de Vénus
Vous ouvrira le coffre »
=> Les élèves se promènent
Virtuellement dans le musée, et
Doivent trouver le tableau décrit
Par l'élève à l'ordinateur.
=> placer à l'intérieur le C et le E

Florence :
un centre artistique

Objectif : Pourquoi autant d'artistes
Se concentrent dans cette ville?
Outil pédagogique : la galerie Uffizi
Et le tableau de Boticelli.

ENIGME 3 :
Grille de mots-croisés=>
Classeur de biographies et
Œuvres de la Renaissance
Code=Mot à former dans la grille.
+Une clé USB cachée : Code
Pour ouvrir le document (la
Naissance de Vénus) .
Une seule personne accède au PC.
Il doit décrire le tableau.
Les autres cherchent dans la galerie
Virtuelle d'après la description.

= FLORENCE

= Code à taper dans génially => message de réussite.

Plan de Florence affiché dans la salle.

Poste PC : UNE SEULE PERSONNE AUTORISEE A S'ASSEOIR.

Tablette 1 : CHRONO et coffre fort (génially)

tablette 2 : learning apps

tablette 3 : pour flasher le qr code

Matériel caché : les pièces du puzzle, le message à l'envers (caché dans une enveloppe dans une boîte), clé USB, le miroir pour lire le texte

Matériel déposé sur les tables : un coffre avec le cadenas une tablette (pour flasher le qr code, une tablette sur la page figée sur le learning app. Une ardoise et un veleda pour noter les lettres, réfléchir. , un classeur avec les œuvres d'art de la Renaissance (pour répondre aux mots-croisés), la grille de mots-croisés, des objets « intrus »