

comunità
montagna

REVUE
D'APPROFONDISSEMENT
réalisée par Uncem,
Union nationale des
communes, communautés
et organismes de montagne



MONTAGNE, ENVIRONNEMENT, TERRITOIRES, ÉCOLOGIE INTÉGRALE, ÉNERGIES

EURÊKA
À Chambéry, un
nouvel espace pour les
sciences alpines

ESCAPE GAMES
Jouer pour
comprendre les défis
environnementaux
alpins

RECHERCHE
Les jeunes
demandent plus
d'outils pour agir

TERRITOIRES
Un réseau de
territoires qui
continue après
Escape

Escape, les Alpes comme laboratoire

Entre France et Italie, science et jeu pour
expliquer le changement climatique aux jeunes

Interreg



Cofinancé par
l'Union Européenne
Cofinanziato
dall'Unione Europea

ESCAPE

France – Italia ALCOTRA



CHRONOLOGIE PROJET

Deux ans de rencontres, d'ateliers, de séjours et d'expérimentations entre l'Italie et la France.

Le projet Escape a construit pas à pas un parcours partagé pour sensibiliser les jeunes aux défis environnementaux des Alpes par la science, le jeu et la coopération

20 mars 2024

À Bardonecchia, lancement d'Escape avec environ 100 élèves italiens et français

8-9 octobre 2024

Chambéry accueille deux jours d'échange entre partenaires sur thèmes et outils

27-28 janvier 2025

Le Comité de pilotage se réunit à Turin

11-13 juin 2025

Courchevel accueille 50 jeunes pour trois jours d'ateliers, sorties et science en montagne

11 décembre 2025

À la Galerie Eurêka ouvre Labo Montagne: 500 m² immersifs dédiés à la science alpine

11-13 mai 2026

À Arêches, 50 élèves testent l'escape games et explorent sur le terrain les écosystèmes alpins

29 septembre 2026

Cérémonie de clôture à la Ville métropolitaine de Turin

RÉSUMÉ

comunità montagna

REVUE D'APPROFONDISSEMENT
réalisée par Uncem, Unione nazionale dei Comuni,
delle Comunità e degli Enti montani

4 ÉDITORIAL
STEM, école et montagnes

6 LE PROJET
au-delà des frontières des Alpes

8 GALERIE EURÊKA
apprendre en s'amusant

12 KICK OFF
le début du voyage

14 RECHERCHE ESCAPE
pour le climat, il faut des outils

16 ESCAPE EXPERIENCE
play the game, change reality

20 SÉJOURS ÉTÉ
d'élèves à " éco-influenceurs "

22 LES ATELIERS
xké? de Turin à la France

24 VIDÉOS
climat alpin en mutation

26 CARTOGRAPHIE
sentinelles du climat

30 DEUX AVIS COMPARÉS
les Alpes dans une pièce

34 MULTIMÉDIA
livres et actualités



MONTAGNE
ENVIRONNEMENT
TERRITOIRES
ÉCOLOGIE INTÉGRALE
ÉNERGIES



STEM, ÉCOLE ET MONTAGNES: APPORTER LE FUTUR DANS LES PETITES COMMUNES



France – Italia ALCOTRA

ESCAPE



MONTAGNE
ENVIRONNEMENT
TERRITOIRES
ÉCOLOGIE INTÉGRALE
ÉNERGIES

L'école dans les communes montagnardes, surtout les plus petites, n'est pas seulement un service à défendre. C'est une infrastructure fondamentale pour l'avenir des territoires. Lorsqu'une école ferme, ce n'est pas seulement un centre éducatif qui disparaît : c'est toute une communauté qui se fragilise, les opportunités pour les familles qui diminuent, les jeunes et les compétences qui s'éloignent. Investir dans l'école signifie donc investir dans la capacité des territoires de montagne à rester vivants, attractifs et innovants. Dans cette perspective, une attention particulière doit être accordée aux matières STEM - science, technologie, ingénierie et mathématiques. Il ne s'agit pas d'ajouter quelques heures de travaux pratiques ou de nouvelles disciplines, mais de construire une nouvelle relation entre les élèves, le savoir et le territoire. Cela signifie faire de la montagne un grand laboratoire éducatif pour étudier climat, eau, biodiversité, énergie, forêts, sol, technologie, sécurité du territoire et innovation. Dans les petites communes de montagne, ce défi est crucial et plus complexe. Les écoles y ont

souvent des effectifs réduits, moins d'enseignants spécialisés, des équipements limités et des difficultés pour organiser des activités spécifiques. Mais cette taille peut devenir une vraie opportunité : une petite école ne doit pas être une école pauvre en opportunités. Elle doit être une école capable de créer des réseaux. Les relations entre écoles de montagne, universités, centres de recherche, entreprises innovantes, fondations, associations, musées scientifiques, centres de formation et acteurs culturels locaux sont essentielles. Les projets européens comme Escape pour Interreg Alcotra peuvent être un levier décisif pour apporter ressources, compétences, mobilité et innovation là où il serait difficile d'en bénéficier autrement. Il faut passer d'une logique d'école isolée à un écosystème éducatif territorial. La montagne offre une opportunité extraordinaire : enseigner les STEM à partir du réel. Le changement climatique n'y est pas un concept abstrait. Il est visible dans le recul des glaciers, la transformation de la végétation, la ressource en eau ou la fréquence des événements extrêmes. La biodiversité s'étudie en forêt et dans les alpages.

Les mathématiques permettent d'analyser les données climatiques. La technologie sert à surveiller un torrent. La physique s'apprend en observant l'énergie de l'eau ou du soleil. La chimie s'invite dans les analyses d'eau et de sol. Des outils en apparence éloignés de la pédagogie traditionnelle deviennent de formidables vecteurs d'apprentissage. Pensons aux escape games dédiés à la science, au changement climatique, au recul des glaciers ou à la fragilité des écosystèmes alpins. Les élèves y résolvent des problèmes, analysent des données, trouvent des solutions, collaborent et prennent des décisions. La science devient ainsi expérience, jeu, recherche et responsabilité. Parallèlement à l'école, il faut favoriser la mobilité hors du territoire. Escape. Pas pour fuir. Pour entrer en relation. S'ouvrir, apprendre. Et revenir. Les élèves des petites communes doivent pouvoir visiter des laboratoires universitaires, des centres de recherche, des musées scientifiques, des fablabs, des entreprises innovantes et des lieux culturels urbains. Non pas pour opposer montagne et ville, mais pour bâtir un véritable échange.

Il est essentiel que les jeunes montagnards visitent les grands centres du savoir, mais aussi que chercheurs, universitaires et acteurs culturels se rendent en montagne. L'éloignement géographique ne doit pas devenir une fracture éducative. Il serait utile de créer un vrai réseau national et européen des écoles STEM de montagne, capable de mutualiser projets, outils, méthodes, compétences et opportunités. L'échange d'outils pédagogiques doit devenir une politique publique. Non seulement un échange d'élèves, mais de contenus et d'expériences. Un atelier réussi dans une commune peut être répliqué ailleurs. C'est cela, innover dans la gestion des ressources : partager des infrastructures éducatives plutôt que multiplier les projets isolés. L'objectif final n'est pas seulement de former de futurs scientifiques ou ingénieurs. Il est bien plus vaste. Il s'agit de donner aux jeunes des Alpes et des Appennins les outils pour comprendre leur territoire, en affronter les fragilités et en imaginer l'avenir. C'est leur permettre de découvrir que vivre dans une petite commune ne signifie pas être en marge de l'innovation. Au contraire,

la montagne peut devenir l'un des lieux les plus avancés pour expérimenter une nouvelle éducation scientifique : car ici, le changement climatique se voit, les écosystèmes sont concrets, les problèmes proches et les communautés peuvent devenir des laboratoires d'innovation. Pour cela, il faut des alliances entre communes, écoles, régions, universités, fondations, entreprises et l'Europe. Il faut une programmation attribuant des ressources spécifiques aux petites communes pour bâtir ces réseaux. Il faut aussi une nouvelle vision de l'école : pas une école plus petite, mais une école ouverte sur un monde plus grand. Apporter les STEM en montagne, c'est apporter l'avenir dans les territoires. C'est offrir aux jeunes le choix de ne pas devoir partir pour réussir, mais la possibilité de découvrir le monde et de revenir innover chez eux. Le vrai défi est là : faire en sorte qu'aucun jeune, même dans la plus petite école de montagne, n'ait moins accès au savoir, à la science et à l'innovation qu'un jeune d'une grande ville. Et transformer cette égalité des chances en une nouvelle dynamique de développement pour nos montagnes. ▲

ÉDITORIAL

de **Di Roberto Colombo**
Président Uncem Piémont



et **Marco Bussone**
Président National Uncem



AU-DELÀ DES FRONTIÈRES DES ALPES

LE PROJET

de **Carlotta Rocci**

Le jeu devient un langage capable de transformer la vulgarisation scientifique en expérience partagée

Les Alpes ne connaissent pas de frontières en matière de changement climatique. Le recul progressif des glaciers, la diminution de l'enneigement, l'augmentation des phénomènes météorologiques extrêmes et la pression croissante sur les ressources naturelles affectent de la même manière les territoires italiens et français, qui sont donc appelés à élaborer des réponses communes.

Le jeu devient un langage capable de transformer la vulgarisation scientifique en expérience partagée

C'est de cette prise de conscience que naît Escape – Évasion Scientifique pour un Avenir Plus Écologique, un projet financé par le programme Interreg Alcotra 2021-2027. Le chef de file de cette initiative est la Ville de Chambéry, par l'intermédiaire de la Galerie Eurêka, en collaboration avec la Ville métropolitaine de Turin, Xké? Il laboratorio della curiosità [Xké? Le laboratoire de la curiosité], l'Uncem Piémont et le Conseil Savoie Mont Blanc. Un partenariat qui réunit des institutions, des centres de culture scientifique et des acteurs engagés dans la valorisation des territoires de montagne. Le projet s'adresse aux jeunes âgés de 11 à 14 ans et aborde les thèmes de la transition écologique à travers la vulgarisation scientifique et le jeu. Escape rooms, escape boxes, expositions interactives, ateliers et activités sur le terrain ont permis aux jeunes de découvrir les défis environnementaux

qui concernent l'espace alpin. La première étape a eu lieu le 20 mars 2024, avec une réunion de lancement à Bardonecchia, qui a rassemblé des partenaires, des institutions, des établissements scolaires et des élèves des deux versants des Alpes. Dès le début, les élèves italiens et français ont été associés à l'élaboration du parcours pédagogique. Depuis lors, le projet s'est développé grâce à un travail continu de co-conception entre les partenaires. En 2025, Escape est entré dans sa phase opérationnelle : Xké? Il laboratorio della curiosità de Turin et la Galerie Eurêka de Chambéry sont devenus les deux pôles de référence pour l'expérimentation des activités, tandis que les séjours scientifiques transfrontaliers ont transformé la montagne en une salle de classe à ciel ouvert. Parallèlement aux activités destinées aux élèves, Escape s'est attaché à construire un réseau appelé à perdurer dans le temps. La formation des animateurs et des bénévoles, certifiée par Open Badge, l'implication des écoles, des bibliothèques, des collectivités locales et des centres culturels, ainsi que le recensement des espaces adaptés à l'accueil d'activités itinérantes ont permis de poser les bases d'un patrimoine commun aux territoires concernés. La valeur d'Escape réside précisément dans sa dimension transfrontalière. La frontière n'a pas été le point de rencontre entre des expériences parallèles, mais le lieu où ont été construits des outils, des langages et des méthodologies partagés. Les supports pédagogiques ont été conçus ensemble, testés des deux côtés des Alpes et mis à la disposition d'un réseau destiné à perdurer au-delà du projet. 

APPRENDRE EN S'AMUSANT

GALERIE EURÊKA

de Elena Fassio

Parmi les actions menées dans le cadre du projet transfrontalier Escape, la rénovation de la Galerie Eurêka à Chambéry constitue l'un des résultats les plus concrets. Cet itinéraire permanent dédié à la découverte de la montagne et des sciences alpines, ouvert depuis plus de 30 ans, accusait le poids des ans : certains modules étaient obsolètes et ne répondaient plus aux attentes du public, tandis que l'évolution des connaissances et de la médiation scientifique imposait une refonte globale. La restructuration a ainsi permis de repenser le parcours d'exposition, créant le nouveau Labo Montagne, un espace immersif dédié aux sciences et aux défis environnementaux du territoire alpin. L'intervention ne s'est pas limitée

Ouvert depuis plus de 30 ans, le parcours dédié à la montagne et aux sciences alpines accusait le poids des ans

à renouveler la scénographie, mais a redéfini les interactions entre les visiteurs et les contenus. « Nous avons voulu moderniser les modules interactifs, actualiser les contenus scientifiques, mieux cibler les jeunes de 11 à 14 ans pour les sensibiliser aux enjeux de la transition écologique en montagne et développer leur esprit critique », explique le responsable Jean-Yves Maugendre. Ce nouvel espace favorise la pratique directe, l'implication du public et une médiation scientifique participative, en continuité avec la mission de la Galerie Eurêka. Une grande attention a aussi été portée à la durabilité. Comme le souligne Maugendre, « une part importante des



JEAN-YVES MAUGENDRE
Directeur du Centre de
Culture Scientifique
Eurêka de Chambéry

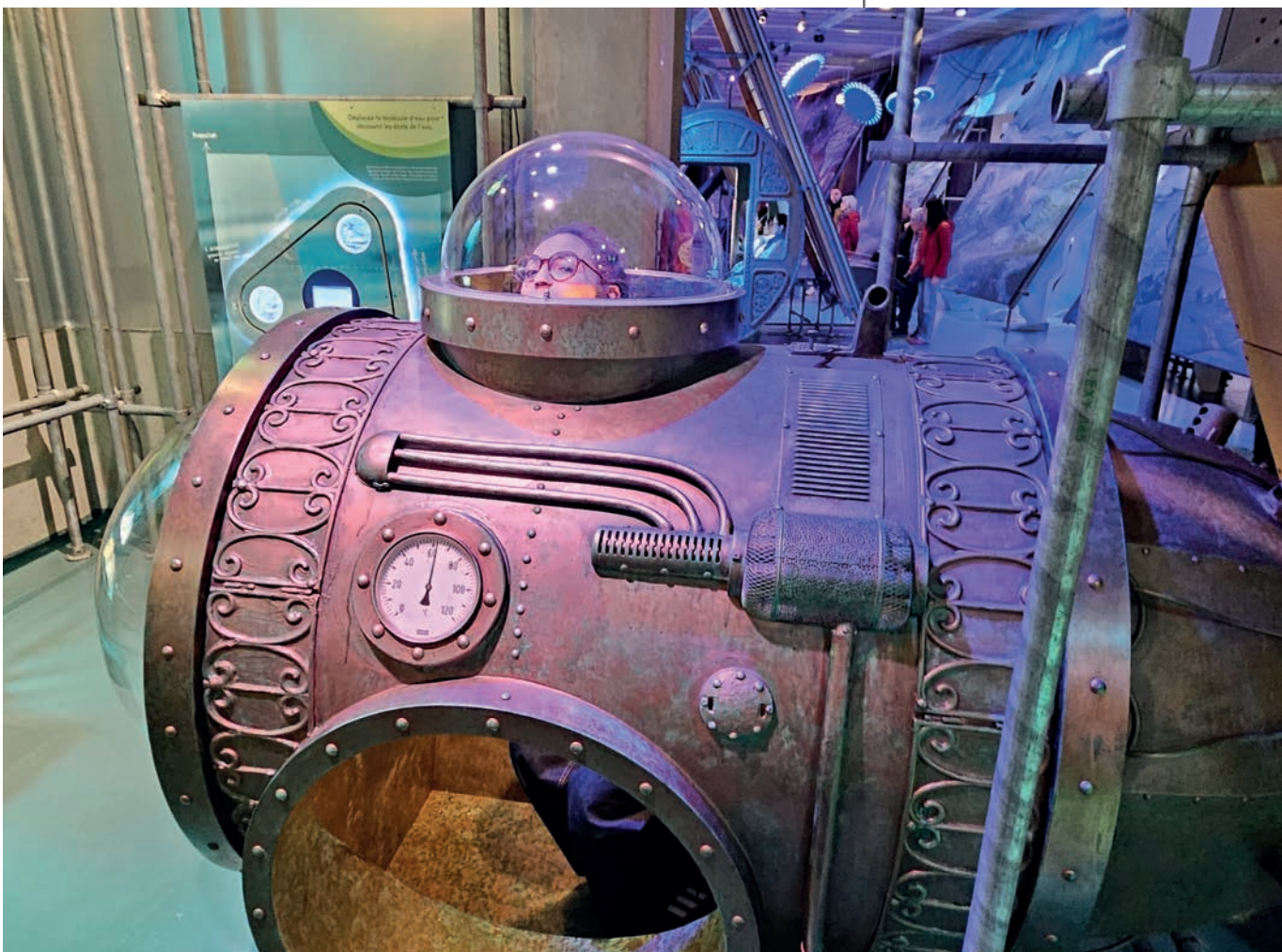
Inauguration des nouveaux espaces Galerie Eurêka et CQPI
11-12 décembre 2025 - Chambéry

un investissement
global de 1,82 million

PARMI LES OUTILS CRÉÉS : UNE EXPOSITION ITINÉRANTE,
DEUX ESCAPE BOX ET DEUX ESCAPE ROOMS

GALERIE EURÊKA

Interactivité



structures et mobiliers existants a été réutilisée afin de limiter l'empreinte écologique du projet ». Un choix en parfaite cohérence avec les principes de transition écologique portés par Escape. Le projet Escape – acronyme d'Éducation Scientifique pour Construire un Avenir Plus Écologique – a joué un rôle déterminant. La Ville de Chambéry, chef de file du projet, a coordonné un partenariat franco-italien associant Savoie et Haute-Savoie Biblio, Xkè? Il laboratorio della curiosità de Turin, la Ville Métropolitaine de Turin et Uncem Piemonte, afin de développer de nouveaux outils d'éducation à l'environnement pour les jeunes

via des parcours immersifs, des activités collaboratives et des escape games pédagogiques. Le programme Interreg Alcotra a cofinancé le projet à hauteur de plus de 1,45 million d'euros sur un investissement global d'environ 1,82 million, rendant possible la rénovation complète de la Galerie Eurêka et la mise en œuvre d'actions communes. Selon Maugendre, la valeur d'Escape dépasse toutefois le seul soutien financier. « Le changement climatique ignore les frontières administratives et les Alpes forment un territoire, partagé entre la France et l'Italie, très exposé au réchauffement global tout en étant un formidable laboratoire

Avec près de 60 000 visiteurs par an, le centre est aujourd'hui le site muséographique le plus visité de Savoie

d'observation pour la communauté scientifique – note le responsable d'Eurêka –. Cette coopération a permis de croiser les approches françaises et italiennes sur la montagne, de partager des compétences scientifiques et pédagogiques et de concevoir des outils de médiation communs. L'objectif est d'accompagner les jeunes vers une meilleure compréhension des

transitions environnementales et de les inciter à devenir des citoyens acteurs du changement ». Le projet a créé un réseau pérenne de collaboration entre organismes publics, entreprises, institutions culturelles et scolaires, universités et acteurs engagés dans la médiation scientifique, renforçant le dialogue transfrontalier sur des sujets concernant tout l'arc alpin. Cet investissement revêt une dimension stratégique pour le territoire. Sur les plans culturel et touristique, la Galerie Eurêka renforce l'attractivité de Chambéry et de la Savoie grâce à une offre moderne, innovante et accessible à tous. Avec près de 60 000 visiteurs par an, elle est

le site muséographique le plus fréquenté du département et un pôle majeur de culture scientifique régionale. Les perspectives à venir confirment que cette réhabilitation n'est que le point de départ d'une dynamique plus vaste. « Le renouvellement du Labo Montagne marque une étape clé, mais constitue surtout le point de départ d'un nouvel

La culture scientifique devient un vecteur d'émancipation, de compréhension du monde et d'engagement civique

élan », conclut Maugendre. Dans les prochaines années, la Galerie Eurêka continuera de diffuser les outils développés – une exposition itinérante, deux escape boxes et deux escape rooms – dans les territoires franco-italiens pour sensibiliser les adolescents aux enjeux de la transition écologique. En parallèle, les partenariats se poursuivront avec les universités, les organismes de recherche, les écoles, les collectivités locales et les acteurs économiques de la montagne, afin de faire du centre « un lieu de rencontre entre recherche, innovation et citoyens, où le savoir scientifique se construit et se partage au service des défis environnementaux ». ▲



Ce projet a été conçu
pour transformer le
jeu en découverte et
la connaissance en
prise de conscience

Économie
circulaire et
respect de
l'environnement
avec les jeunes
adultes en
montagne : voilà
la formule



CHIARA ROSSETTI
maire de
Bardonecchia



JACOPO SUPPO
adjoint au maire de la
Ville métropolitaine
de Turin

Au cœur des montagnes qui relient l'Italie et la France, dans le Val de Susse, un groupe de jeunes filles et de jeunes garçons a posé la première pierre d'un projet d'apprentissage fondé sur le jeu et la science. C'est à Bardonecchia qu'a débuté l'aventure d'Escape – Évasion Scientifique pour un Avenir Plus Écologique en Italie.

Ce projet européen Interreg Alcotra Italie-France a impliqué des jeunes âgés de 11 à 14 ans dans la narration de la transition écologique au sein de l'espace alpin transfrontalier. Il a été présenté le 20 mars 2024 à la base logistique et de formation de Bardonecchia et Valtournenche, en présence de plus d'une centaine d'élèves des écoles d'Aix-les-Bains, de Chambéry, et du collège « Des Ambrois » de Bardonecchia.

Au nom des chefs de file de l'initiative, la Ville de Chambéry avec la Galerie Eurêka, aux côtés de la Ville métropolitaine de Turin, de l'Uncem Piémont, de Xké?

Il laboratorio della curiosità et du de Savoie et Haute-Savoie Biblio, la maire de Bardonecchia, Chiara Rossetti, et le commandant de la base logistique et d'entraînement, Fernando Giganti, en compagnie de Zahra Boukachaba du Conseil des jeunes d'Alcotra, de Jacopo Suppo, adjoint au maire de la Ville métropolitaine, de Roberto Colombero, président de l'Uncem Piémont, de Claudia Mandrile de Xké? Il laboratorio della curiosità et de Jean-Pierre Casazza, adjoint à la culture de Chambéry.

Les activités ont débuté par l'écoute des participants : les jeunes Italiens et Français ont pu exprimer leurs idées, leurs perceptions et leurs connaissances à travers un questionnaire initial consacré au changement climatique et à la transition écologique, contribuant ainsi à la réalisation des futures escape rooms, qui constituent le cœur du projet. À la suite d'une réflexion approfondie

sur la transition en montagne, avec une intervention de Damiano Di Simine, responsable scientifique de Legambiente Lombardie, et de plusieurs ateliers organisés par la Galerie Eurêka et Xké? Il laboratorio della curiosità, le spectacle musical « Aiga » de l'Orchestre des jeunes Archeia, a clôturé la journée, avec les conclusions du président national de l'Uncem, de Marco Bussone et de Jean-Yves Maugendre, directeur de la Galerie Eurêka.

« Nous avons travaillé non pas en tant que communes, mais en tant que territoires », a commenté Suppo. « Lorsque le projet a démarré, les scientifiques annonçaient les changements climatiques que nous vivons aujourd'hui. Il est essentiel de changer nos habitudes et de faire connaître les particularités et les fragilités de chaque territoire, en investissant dans des activités telles que celles que nous avons mises en place avec Escape, et en impliquant les plus jeunes de manière ludique, mais aussi sérieuse. Les montagnes sont le baromètre de la crise que nous traversons, mais nous disposons de tous les outils pour inverser la tendance. » Après les retours positifs sur le projet, Escape est revenu à Bardonecchia en 2025 avec le festival Bardomont.

« L'éducation environnementale, l'attention portée aux jeunes et la possibilité de vivre des expériences sur le terrain sont les aspects de cette initiative concrète qui nous ont immédiatement conquis – a déclaré Chiara Rossetti –. Une activité comme celle d'Escape est extrêmement importante pour n'importe quel territoire, et pas seulement alpin. Le jeu, les expériences sur le terrain et l'invitation à la réflexion sont les ingrédients parfaits pour diffuser la culture environnementale auprès des jeunes, et bien au-delà. »

Les jeunes connaissent le changement climatique et se disent prêts à jouer leur rôle, mais estiment ne pas encore disposer d'outils suffisants pour agir.

Le changement climatique est perçu comme un problème réel, surtout dans l'espace alpin

Telles sont les conclusions de l'étude menée dans le cadre d'Escape – Évasion Scientifique pour un Avenir Plus Écologique, une initiative financée par le programme européen Interreg Alcotra 2021-2027. Ce projet, porté par des partenaires italiens et français, développe des escape rooms, des kits scientifiques et des expositions itinérantes destinés aux jeunes âgés de 11 à 14 ans pour aborder les thèmes de la transition écologique. Afin de mettre en place ces activités en partant des besoins réels des destinataires, 98 élèves italiens et français âgés de 11 à 20 ans ont été impliqués, avec une analyse ciblée sur la tranche d'âge des 11-14 ans, public de référence projet. La recherche – lancée en mars 2024 – a combiné un questionnaire portant sur les connaissances, les perceptions, les modes d'information et l'engagement en matière de changement climatique avec deux ateliers participatifs : l'un consacré aux émotions et aux besoins des jeunes, et l'autre à la définition des thèmes, des rôles et des décors des futures escape rooms et escape boxes. Les réponses recueillies mettent en évidence une bonne connaissance du phénomène, mais une moindre familiarité avec le vocabulaire qui le décrit : 80 % des jeunes déclarent connaître la signification de « changement climatique », mais seuls 30 % savent définir avec

précision la « transition écologique ». Les jeunes reconnaissent surtout les effets les plus facilement observables sur le territoire alpin, tels que la diminution de l'enneigement, le recul des glaciers et la hausse des températures, tandis qu'ils semblent moins conscients des impacts indirects, en particulier ceux sur la santé et la disponibilité des ressources en eau. Le questionnaire dresse le portrait de jeunes qui ne se contentent pas de reconnaître le problème, mais déclarent vouloir contribuer, dans la mesure du possible, à le résoudre : plus de 90 % d'entre eux estiment que chacun peut contribuer à lutter contre le changement climatique et 96 % affirment déjà mener au moins une action quotidienne en faveur de l'environnement.

La volonté d'agir est là, mais il faut des informations fiables et des repères plus clairs

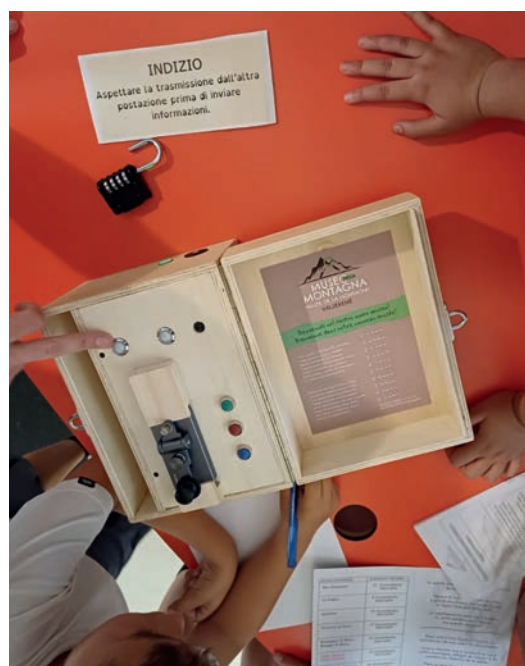
L'accès à l'information est un aspect crucial : les principales sources sont la famille et l'entourage (environ 80 %), suivis des réseaux sociaux (43 %). Cependant, seul un adolescent sur quatre considère que les informations reçues sont fiables, et à peine un sur cinq estime disposer de connaissances suffisantes pour comprendre concrètement comment agir. Outre la mesure du niveau de préparation des adolescents, cette étude a surtout permis d'identifier les thèmes, les langages et les modalités permettant de les impliquer. Grâce à ces indications, la conception des escape rooms, des escape boxes et des expositions itinérantes du projet Escape s'est articulée autour des besoins des jeunes, qui ont ainsi été placés au cœur du parcours éducatif. ▲



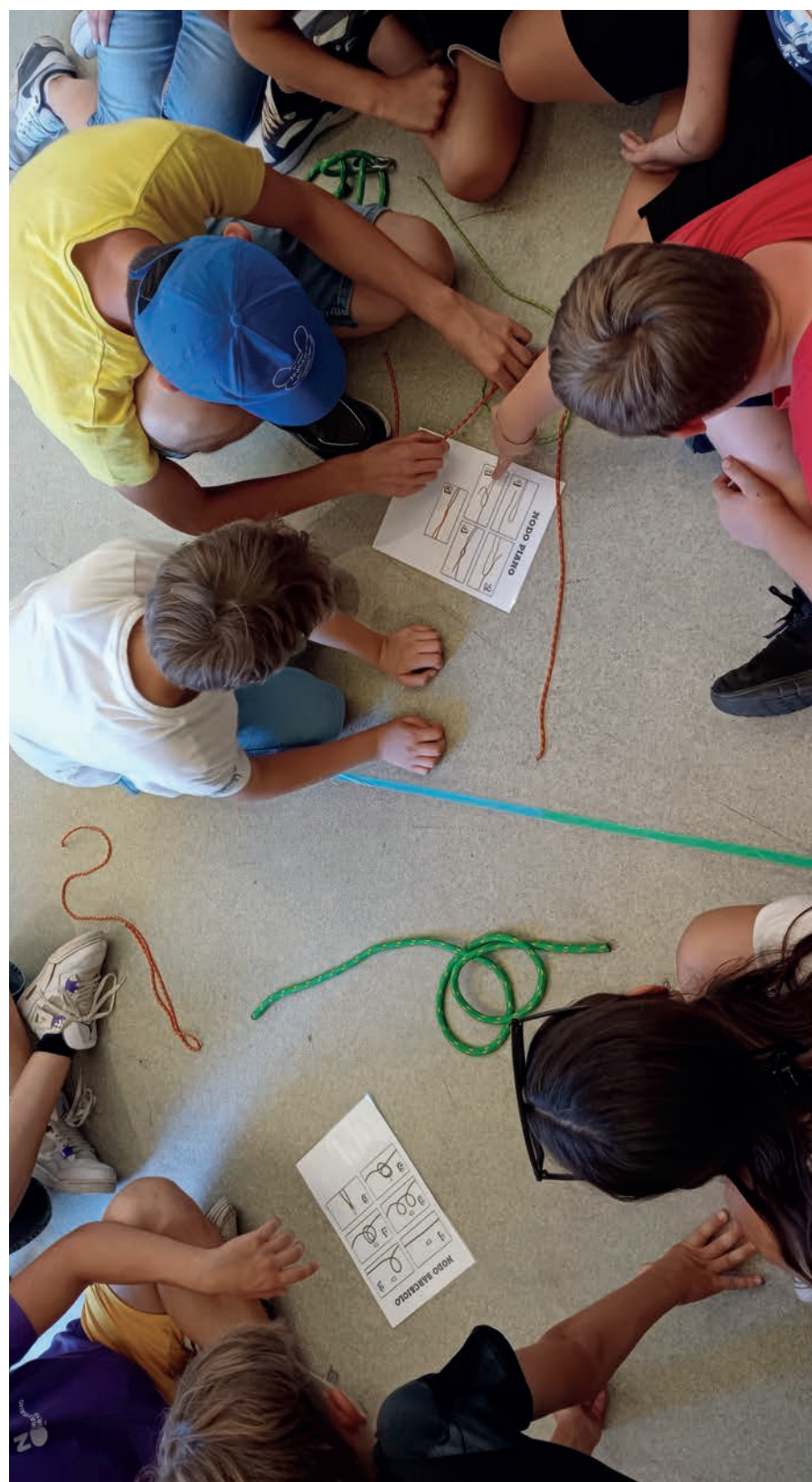
PLAY THE GAME, CHANGE REALITY

ESCAPE EXPERIENCE

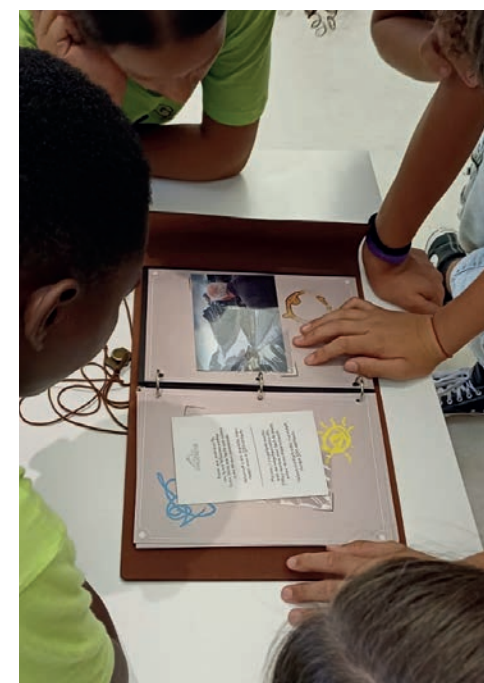
de **Sabrina Zanini**



Jouer peut vraiment transformer notre regard sur le monde : la réponse ne réside pas dans les traités théoriques, mais dans l'expérience directe de ceux qui relèvent un défi où la science cesse d'être une abstraction pour devenir la matière vivante de notre époque. Quand l'enjeu concerne la santé de notre planète, l'action coopérative devient la voie privilégiée pour transformer la compréhension des problèmes écologiques en un geste concret et partagé



Des filles et des garçons découvrant l'Escape room *Neige ou pas neige ?*



Quatre expériences au total, réparties entre deux Escape rooms physiques et deux Escape boxes portables. Un fil conducteur narratif : Isabelle Costa, personnage de fiction, climatologue et chercheuse se déplaçant à travers le temps. Isabelle part de l'année 2100, un avenir dans lequel la gestion écologique est un fait acquis et les déchets sont un souvenir du passé. Depuis ce futur régénéré, la chercheuse voyage à travers le temps avec son équipe pour atterrir en 2026, l'époque à laquelle nous vivons, ces ancêtres aux prises avec des monceaux de déchets à éliminer, des glaciers en recul rapide et une fragilité hydrogéologique généralisée. L'objectif de sa mission est de comprendre et de documenter la façon dont ces hommes affrontaient les urgences climatiques, tout en offrant les outils adaptés pour désamorcer la crise avant qu'il ne soit trop tard.

Les Escape rooms sont des salles thématiques au sein desquelles un groupe doit résoudre des énigmes logiques pour sortir avant la fin du temps imparti

Ce cadre narratif vivant constitue l'âme de l'escape games imaginé dans le cadre du projet Escape. La genèse des outils a débuté par l'analyse minutieuse des besoins et des perceptions du public, mesurés grâce à un questionnaire initial spécifique qui a fourni la base empirique de l'ensemble de la conception (pour en savoir plus, se référer aux pages 14-15). La mise en œuvre des activités et le suivi opérationnel ont été guidés par Xké? Il laboratorio della curiosità, qui a traduit l'ensemble des données scientifiques en une boîte à outils concrète.

Xké? Il laboratorio della curiosità a géré directement la réalisation des quatre formats, en lien avec Escape 4 Change. Devant l'enjeu, pour la France, Savoie et haute-Savoie Biblio a fait le choix d'acquérir un exemplaire supplémentaire de l'exposition et d'un(e) escape box.

Neige ou pas neige ? et Déchets ou ressources ? sont les noms des Escape rooms conçues sur le thème de la fonte des glaces et des déchets

Le cœur méthodologique repose sur un modèle strictement collaboratif : il n'y a pas de gagnant individuel, on gagne ou on perd ensemble. Pour réussir, les équipes expérimentent un croisement efficace entre monde analogique et support numérique. Les participants manipulent des outils tangibles tels que boussoles, lampes UV, feuilles transparentes, dioramas, fils colorés et boîtes de carottage, épaulés en permanence par une tablette servant d'interface de contrôle pour calculer les paramètres sur le terrain et vérifier en temps réel les effets de leurs choix. Les quatre expériences couvrent autant de défis cruciaux pour les Territoires d'Altitude. La première aborde le risque hydrogéologique et la sécurité des versants : glissés dans la peau d'une équipe bloquée après un glissement de terrain, les joueurs analysent des documents historiques, réalisent des carottages simulés et appliquent des modèles mathématiques pour calculer le débit des crues et planifier l'équipement d'urgence idéal. Le deuxième volet explore le délicat équilibre entre flux touristiques et sauvegarde de la biodiversité, où l'impact des transports est tracé au moyen de



Des élèves jouent avec le jeu *Déchets ou ressources ?*



punaises et de fils colorés, tandis que le placement des jetons animaux oblige à concilier préservation de la faune et développement local. La troisième enquête traite des déchets et de la pollution invisible en montagne selon les principes du Leave No Trace : à travers l'étude de la dégradation des matériaux et la récupération d'un capteur tombé dans une crevasse transparente avec nœuds et cordes, on prend conscience que la dépollution est infiniment plus lourde que la prévention. Le dernier module cible le sort des glaciers et l'après-neige : dans une station de ski en déclin, l'épreuve incite les équipes à échanger par télégraphe pour reconvertir les sites vers un tourisme durable, puis à croiser les données pour tracer la courbe de fonte des glaces et transformer la prise de conscience en action collective.

L'expérience guidée par Isabelle Costa constitue un protocole avancé de sciences participatives. Grâce à l'alliance entre manipulation tactile, rigueur chiffrée et narration, les participants ne sont plus de simples spectateurs de la crise climatique, mais deviennent des acteurs compétents de la protection de la montagne.

Deux escape boxes au format hybride et portable : Comment vit-on la montagne ? et Une catastrophe évitable ?

L'efficacité pédagogique réside dans la capacité du jeu à déconstruire la complexité de la durabilité en défis accessibles, ancrant les notions dans la mémoire à long terme par l'émotion de la découverte. " Play the Game, Change Reality " devient un mot d'ordre : le jeu est le terrain d'entraînement où l'on apprend à protéger le monde réel. 🟩

D'ÉLÈVES À "ÉCO-INFLUENCEURS"

Jeunes italiens et français, ensemble, pour relever les défis de la transition écologique. Immergés dans la nature montagnarde entre exploration, science, durabilité et nouvelles amitiés. Ils se sont retrouvés à 50, âgés de 11 à 14 ans, à Arêches-Beaufort, en France, du 11 au 13 mai 2026, à l'occasion du séjour pédagogique organisé dans le cadre du projet Escape - Évasion Scientifique pour Construire un Avenir Plus Écologique.

Au nombre de 50, âgés de 11 à 14 ans, ils se sont retrouvés à Arêches-Beaufort, entre science et amitié

Parmi les objectifs de l'initiative figurait la diffusion des compétences des centres de culture scientifique de Chambéry (Galerie Eurêka) et de Turin (Xkè? Il laboratorio della curiosità) dans la sensibilisation des adolescents au développement durable. Ont participé

25 élèves italiens de l'Istituto comprensivo Gonin de Giaveno (Turin), sélectionnés sur le critère du mérite, ainsi que 25 élèves français issus de deux collèges d'Aix-les-Bains.

Au cœur du projet, l'échange entre jeunes dans une dimension transfrontalière, en approfondissant les problèmes écologiques des deux versants des Alpes : de la disparition des glaciers à la pollution atmosphérique, jusqu'à la discontinuité des corridors écologiques. Le séjour d'Arêches-Beaufort constitue la deuxième édition et fait suite à l'expérience pilote du camp d'été qui s'est déroulé du 11 au 13 juin 2025 à Courchevel, également en France.

À l'issue des séjours, l'ensemble des participants a reçu un Open Badge, semblable à un diplôme informel, en

reconnaissance de leur engagement. Plus particulièrement, un Badge intitulé « Éco-Influenceur » leur a été remis pour attester leur capacité, au terme de l'événement, à diffuser auprès de leur entourage les connaissances et valeurs acquises et à sensibiliser ainsi leurs amis, camarades et familles aux enjeux environnementaux. « Ces séjours permettent d'écouter les émotions et sentiments que le contexte climatique et écologique suscite chez les jeunes – explique dans son rapport Lyne Serra, qui a assuré la coordination et l'animation du camp à Arêches-Beaufort – tout en leur fournissant les outils nécessaires pour comprendre les défis des transitions liées à la montagne ».

Dans une optique transfrontalière, les jeunes ont abordé les défis écologiques des deux versants

Aux côtés du groupe de 25 jeunes italiens, 2 enseignants, un tuteur de Xkè? Il laboratorio della curiosità et un éducateur de la Cooperativa Un sogno per Tutti étaient présents. Trois jours d'activités étaient programmés. Lors de la première journée, les élèves ont découvert les escape games et l'exposition conçus spécifiquement pour le projet. Le deuxième jour a été consacré à l'observation et la découverte des milieux naturels afin d'étudier la faune et la flore locales, mais aussi les impacts du changement climatique sur la nature. Enfin, la troisième journée a offert un temps d'échange sur les thématiques de la transition écologique, avec l'intervention de Mountain Riders, association spécialisée dans l'éducation à l'éco-responsabilité en montagne. 🏔️



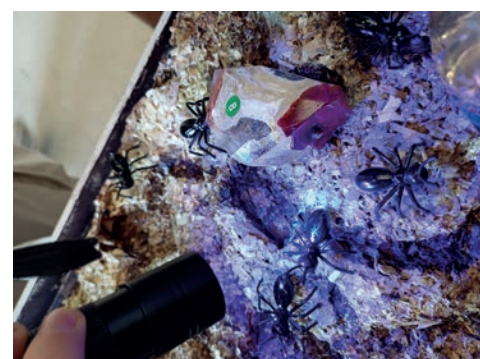
LYNE SERRA
Centre de culture
Scientifique
Galerie Eurêka



XKÉ? DE TURIN À LA FRANCE

LES ATELIERS

de **Carlotta Rocci**



Dans les escape games, les jeunes se glissent dans la peau de l'équipe d'Isabelle et travaillent sur des indices et des énigmes en petits groupes : la solution ne vient qu'avec la contribution de tous



Lorsque la Galerie Eurêka de Chambéry a proposé à Xké? Il laboratorio della curiosità de rejoindre le projet Interreg Alcotra Escape, le laboratoire turinois n'a eu qu'à enfile un costume déjà taillé sur mesure.

Xké? Il laboratorio della curiosità est en effet un centre dédié à l'enseignement des sciences qui collabore avec les écoles depuis 2011. Cette expérience lui a permis de concevoir et de gérer des activités de laboratoire à vocation scientifique pour les jeunes âgés de 11 à 14 ans. Dans le cadre du projet Escape, il a apporté son expérience et les enseignements tirés de ses précédentes collaborations, en se mesurant à de nouvelles dimensions. Le laboratoire turinois avait déjà collaboré avec la France et expérimenté les escape rooms comme mode d'apprentissage extrascolaire. Cette méthode utilise des énigmes, des expériences et des intuitions dans un cadre compétitif en petits groupes, afin de parvenir ensemble à une solution coopérative.

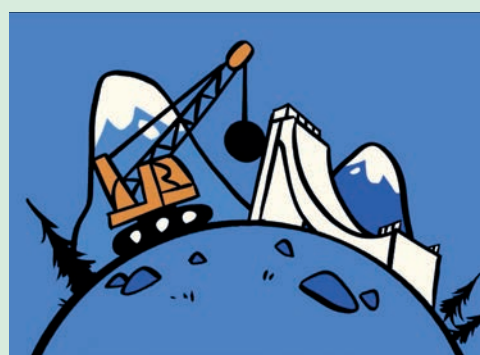
Ce qui rend l'expérience de Xké? Il laboratorio della curiosità un peu spéciale, par rapport aux musées plus traditionnels de Turin, c'est « la sauce xké », une méthode désormais bien établie qui combine de nombreux aspects. C'est l'approche expérientielle et pratique, l'attention portée à l'inclusion, le parcours accompagné par des tuteurs et le retour vers le territoire qui transforme la visite en apprentissage informel à vocation scientifique. C'est un cadre cohérent avec les objectifs d'Escape qui a permis aux jeunes de prendre conscience des effets concrets du changement climatique et des pratiques d'atténuation et d'adaptation. Le projet a facilité l'échange fructueux d'expériences transfrontalières, a consolidé des formats tels que les « escape box » et les « escape room », qui ont notamment évolué sous une forme hybride et sont devenus des outils structurels de vulgarisation scientifique. Il a également permis d'acquérir de

nouvelles compétences à réutiliser dans le travail quotidien. « Ce fut une belle occasion de se confronter à des formes itinérantes d'éducation informelle sur les thèmes de la montagne, en tirant parti des expériences acquises grâce à Xké? Il laboratorio della curiosità », raconte Gabriele Boglio, animateur de l'atelier, qui a participé à la phase de conception de quatre escape games et à la réalisation de trois d'entre eux, en plus des activités avec les jeunes. L'atelier a accueilli des classes pendant les heures de cours ainsi que des groupes issus de centres aérés. Les quatre « escape games », qui explorent l'enneigement, les glaciers, la gestion des déchets et les événements extrêmes, partent d'un même fil narratif : la climatologue Isabelle vit dans le futur, dans une vallée à la frontière entre l'Italie et la France où les changements climatiques ne sont plus qu'un lointain souvenir, et elle remonte le temps jusqu'à nos jours. « Nous avons essayé d'aborder un sujet important et complexe sans susciter de sentiment d'angoisse.

La conception et la réalisation d'escape games ont été au cœur de la collaboration de Xké?

C'est pourquoi nous avons imaginé que les jeunes marchent aux côtés de ces personnages venus du futur, capables de présenter des solutions et de bonnes pratiques pour sensibiliser davantage les jeunes aux raisons pour lesquelles certains phénomènes se produisent et à la manière de les éviter – poursuit l'animateur –. Les jeunes connaissent le réchauffement climatique depuis leur naissance, mais ils ne savent souvent pas en identifier les conséquences concrètes. Ce projet les a plongés au cœur d'une expérience et il a été intéressant de voir les solutions qu'ils ont proposées ».

GABRIELE BOGLIO
Animateur de
Xké? Il laboratorio
della curiosità



Les deux vidéos
seront intégrées à
la plateforme du
projet et resteront
accessibles même
après sa clôture



MICHELA LOCATI
Cofondatrice
de Hello Tomorrow
Agency

Rendre compréhensibles les transformations environnementales en cours grâce à un langage rapide et efficace. Tel est l'objectif des contenus audiovisuels réalisés dans le cadre d'Escape, un projet européen Interreg Alcotra qui vise à enseigner de manière ludique et scientifique les enjeux de la transition écologique dans l'espace alpin transfrontalier.

Conçues pour accompagner le jeu, les animations servent également d'outils pédagogiques autonomes

Comme on l'a vu, le projet utilise principalement le modèle des escape games comme outil pédagogique, en l'associant à des supports de vulgarisation. Parmi ceux-ci figurent deux vidéos animées destinées aux élèves : « Les Alpes changent, et nous ? » et « La nature se transforme, et nous ? ». Réalisées par Hello Tomorrow Agency à la demande de la Ville métropolitaine de Turin, ces vidéos accompagnent les activités pédagogiques du projet en offrant aux jeunes une clé de lecture immédiate des phénomènes qui modifient les environnements alpins. « Le principal défi a été de trouver un moyen de susciter l'intérêt d'un public qui a déjà entendu parler du changement climatique de mille façons différentes, souvent jusqu'à la saturation – explique Michela Locati, cofondatrice de Hello Tomorrow Agency –. Il fallait trouver un langage visuel capable de communiquer la complexité du sujet sans alimenter l'éco-anxiété, un risque concret lorsqu'on aborde ces sujets avec des jeunes de cette tranche d'âge. En même temps, nous voulions laisser une lueur d'espoir,

l'idée qu'un changement positif est encore possible. »

La première vidéo aborde l'évolution de la saison hivernale et les conséquences du réchauffement climatique sur le tourisme de montagne, et invite à repenser la fréquentation des Alpes tout au long de l'année. La seconde se concentre, quant à elle, sur les écosystèmes, la biodiversité et les actions que chacun peut entreprendre pour contribuer à la protection de l'environnement. Le choix de ces thèmes n'est pas fortuit : « La région transfrontalière des Alpes connaît actuellement de profonds changements et c'est précisément dans ces lieux, où la nature intacte et la présence humaine cohabitent encore étroitement, que les effets du changement sont les plus drastiques et les plus évidents. » Le langage visuel a lui aussi été étudié avec soin. « L'animation est un langage universel – explique Locati –, capable de rassembler un public composé de jeunes et d'adultes issus de cultures différentes ». Un choix particulièrement adapté à un projet transfrontalier, renforcé par une palette de couleurs épurée composée de le bleu et le blanc, conçue pour rendre les vidéos immédiatement reconnaissables et alléger visuellement des sujets complexes. Outre les deux vidéos animées, la Ville métropolitaine a également réalisé d'autres contenus audiovisuels, parmi lesquels " Une montagne de projets " – consacré à certaines bonnes pratiques développées en Italie et en France – ainsi qu'une série de tutoriels vidéo expliquant comment mettre en place des escape games. L'objectif est de laisser sur le territoire des outils reproductibles, en les mettant à la disposition des bibliothèques, des communes et d'autres structures locales souhaitant promouvoir des activités d'éducation à l'environnement, même après la fin du projet. ▲

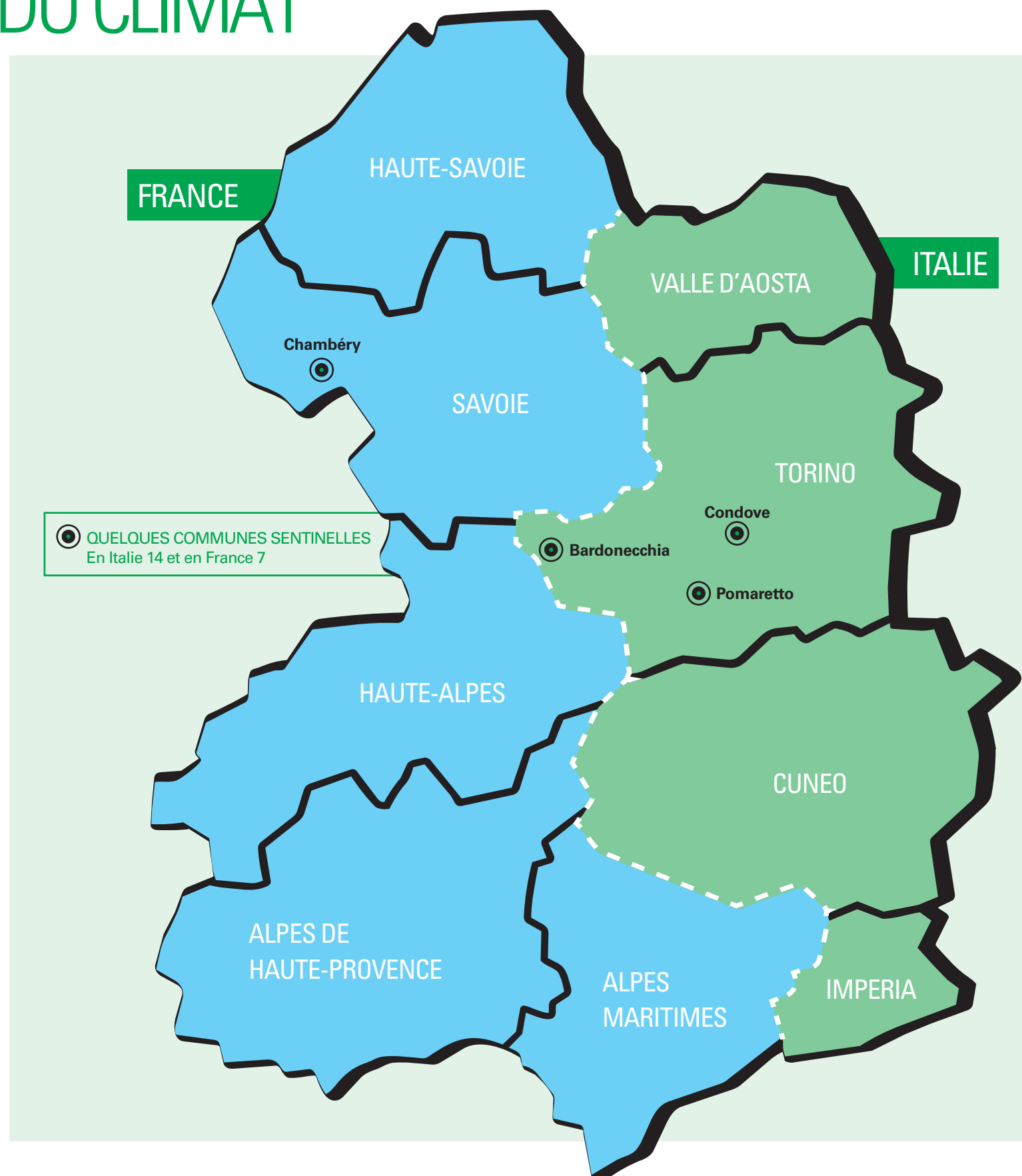
Un territoire de haute vallée mettant à disposition sa bibliothèque, une commune libérant sa salle du conseil, une autre réadaptant un ancien module scolaire post-séisme du Frioul, confié à la pro loco. Le suivi mené par Uncem Piemonte dans le cadre du projet Escape - Évasion Scientifique pour Construire un Avenir Plus Écologique, financé par Interreg Alcotra, restitue une mosaïque de réponses concrètes et hétérogènes. 30% des territoires sollicités côté italien ont répondu; côté français, le projet s'est déployé via les bibliothèques et centres de culture scientifique.

La carte des territoires alpins italiens et français qui parient sur la culture scientifique

Le projet vise la diffusion d'outils ludiques, escape rooms, escape boxes, ateliers et activités de terrain, destinés aux adolescents de 11 à 14 ans, pour les sensibiliser aux enjeux de la transition écologique dans les territoires alpins transfrontaliers.

Le suivi en est la traduction opérationnelle: une carte de territoires prêts à devenir sentinelles de la médiation scientifique.

La cartographie a ciblé, côté italien, les communes des vallées de Suse, Germanasca et Cluson, en privilégiant celles accueillant des établissements secondaires tout en contactant les plus petites. Bardonecchia et Condove, engagées dès la phase pilote, ont été les premières à répondre. Puis 13 autres communes italiennes et sept sites français ont rejoint la démarche à partir



de la Galerie Eurêka de Chambéry, chef de file du projet. La valeur de cette cartographie est politique: elle acte l'adhésion des territoires à un enjeu global engageant citoyens et collectivités.

Le document a une valeur politique, aussi comme prise de position face au changement climatique

L'absence de réponse ne traduit aucun désintérêt des collectivités. Le projet, pour pouvoir être mis en œuvre dans les territoires, exigeait des prérequis précis: la priorité était de pouvoir identifier une personne à former pour accompagner le public dans l'utilisation des escape boxes. Une ressource qui n'a rien d'évident pour des communes partageant souvent leur personnel administratif entre plusieurs territoires et peinant à trouver qui puisse assurer une présence sur les créneaux requis. C'est la difficulté la plus concrète mise en lumière par la cartographie. Mais sur ce nœud complexe, des propositions très actives sont venues des communes. À Massello, par exemple, l'administration a proposé d'impliquer directement les gardes-moniteurs du Parc naturel des Alpes Cottiennes, déjà rodés à la médiation scientifique, comme interlocuteurs naturels pour la formation des visiteurs. Dans d'autres cas, les administrations ont suggéré de partager les mêmes figures formées entre plusieurs entités limitrophes afin d'amortir un effort qu'aucune ne pouvait soutenir seule. Certains lieux résonnent déjà avec le projet: à Suse, l'administration a

indiqué le Château d'Adélaïde, siège du Musée Civique, où est installée une exposition permanente sur le climat conçue par le météorologue et climatologue Luca Mercalli.

À Avigliana, l'ancienne Dynamiterie Nobel, complexe d'archéologie industrielle en reconversion, deviendra un pôle muséal disponible en 2027, mis à disposition par la Ville pour prouver que la cartographie regarde au-delà de l'horizon immédiat du projet. À côté d'espaces majeurs (musées, châteaux, centres culturels), de nombreuses communes ont indiqué des lieux plus modestes mais adaptés (salles du conseil, bibliothèques, gymnases, foyers): une variété témoignant d'un intérêt largement partagé même avec des moyens très limités.

La cartographie regarde vers l'avenir et l'héritage d'Escape sur le territoire. En témoigne le fait que le document intègre des communes non immédiatement mobilisables, mais prêtes à participer lors de prochaines opportunités.

Le projet laisse sur le territoire un réseau de communes prêtes à divulguer la science

L'analyse met bien en évidence le déploiement différencié du projet selon les versants. La France a choisi de valoriser son réseau dense de centres culturels et de bibliothèques très implantés sur le territoire, y compris en milieu alpin. Un modèle distinct du système italien mais visant le même objectif: transformer les territoires, même isolés, en sentinelles pérennes de la médiation scientifique pendant et après Escape.

✓ Bardonecchia

Le territoire pilote

Bardonecchia, en haute vallée de Suse près de la frontière, a constitué le premier terrain d'expérimentation d'Escape. Elle a accueilli le lancement le 20 mars 2024 et, dès le 8 décembre 2025, la première escape room du projet y a vu le jour au Palazzo delle Feste avec l'appui de Xké? Il laboratorio della curiosità, jusqu'en février lors du festival BardoMont.

Plusieurs établissements scolaires de la vallée y ont participé, dont l'institut Des Ambrois, avec collège et lycée, et l'Institut Comprenant de Condove et Sant'Ambrogio. Le Palazzo delle Feste reste un lieu phare adapté aux événements scientifiques. Ayant subi directement d'importantes coulées de boue en 2023 et 2025, Bardonecchia a trouvé dans Escape l'occasion de sensibiliser la jeunesse à un changement climatique vécu sur le terrain.



Palais des Fêtes de Bardonecchia

✓ Pomaretto

Entre viticulture de montagne et semaine de la Montagne

Pomaretto, en Val Germanasca, s'étend le long de versants en terrasses où la viticulture de montagne demeure un trait profondément identitaire du paysage. C'est l'une des dernières communes à avoir accueilli l'une des escape boxes au cours de l'année 2026. Elle a choisi de le faire à l'occasion d'un grand rendez-vous public déjà programmé sur son territoire: la Semaine de la Montagne, organisée du 3 au 14 juin. L'administration a identifié dans cette fenêtre le moment idéal pour organiser le travail des tuteurs, car Pomaretto fait partie de ces territoires qui ne disposent pas d'établissements secondaires (qui se concentrent sur Perosa Argentina et Pinerolo, les pôles scolaires de la vallée). Ne pouvant s'appuyer directement sur le public des écoles, la commune a préféré adosser sa participation à une manifestation très ancrée dans la vie locale. Pour ce faire, la municipalité a mis à disposition la salle communale gérée par la Pro Loco dans le hameau de Masselli, déjà régulièrement sollicitée pour des rassemblements publics.



Les ateliers Escape pendant les activités d'été

✓ Condove

Le relais institutionnel

Condove, en basse vallée de Suse le long de l'axe Turin-haute vallée, a rejoint Escape en accompagnant ses phases d'organisation, promotion et diffusion territoriale, figurant parmi les premières communes à répondre. Un engagement renforcé par le maire Jacopo Suppo, adjoint au maire de la Ville métropolitaine de Turin, partenaire du projet: un relais direct entre l'administration locale et la cabine de pilotage, qui a fluidifié le dialogue institutionnel entre le niveau communal et la structure coordonnant le projet sur l'ensemble du territoire métropolitain. La municipalité a mis à disposition le boulodrome municipal pour accueillir les escape boxes, tout en assurant une promotion active de l'initiative sur le terrain.

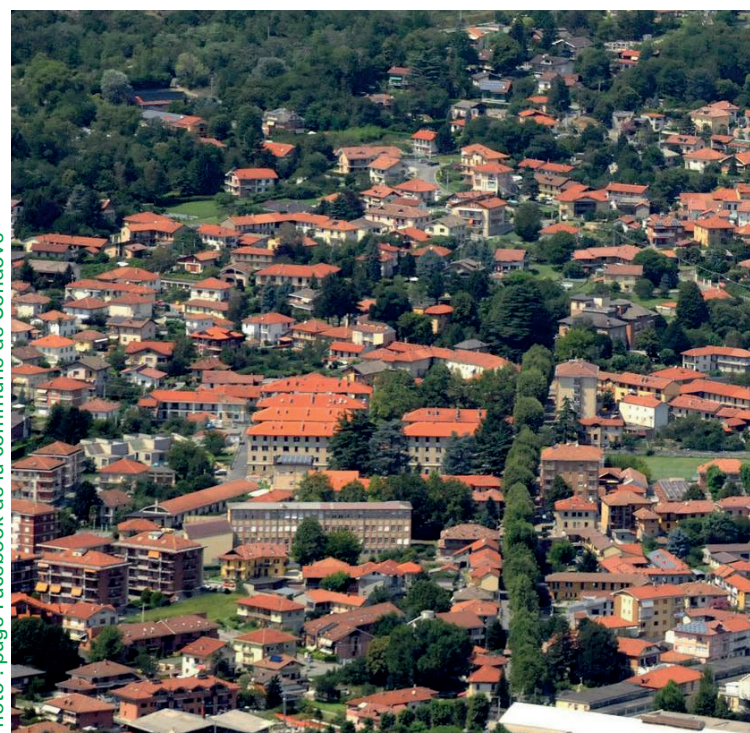


Photo : page Facebook de la commune de Condove

✓ La France

Un autre modèle de réseau

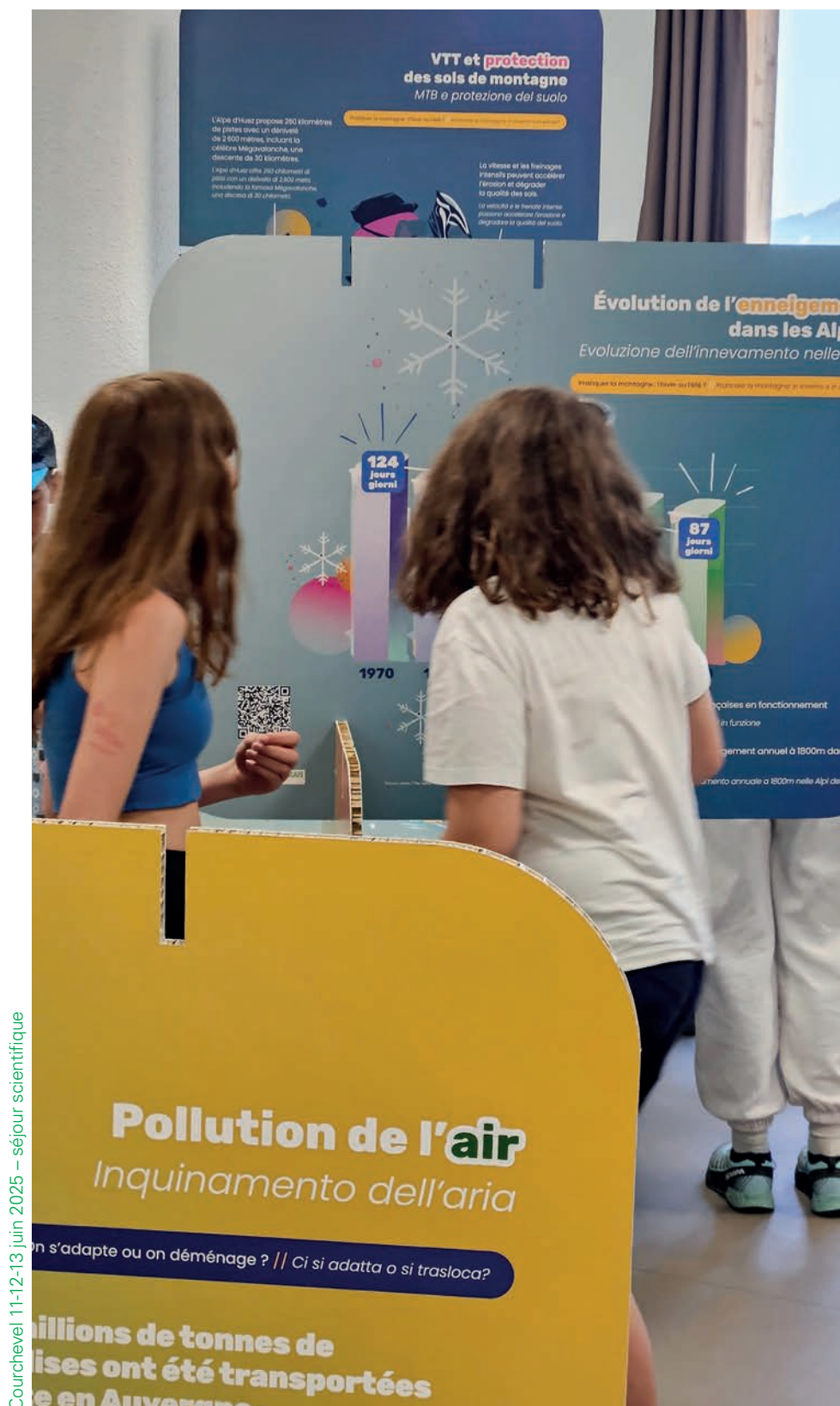
Côté français, le projet Escape a choisi d'emprunter un canal distinct du modèle italien: non pas en s'adressant aux communes en direct, mais en exploitant un double réseau déjà très structuré sur le territoire. D'une part, les grands centres de culture scientifique, technique et industrielle (CCSTI), emmenés par la Galerie Eurêka de Chambéry qui a coordonné le projet transfrontalier, épaulée par le CCSTI La Turbine d'Annecy: des structures conçues pour la médiation scientifique, qui ont intégré escape games, boxes et expositions au cœur d'une offre culturelle déjà très solide. D'autre part, un réseau très dense de bibliothèques municipales (de Grésy-sur-Aix à Bourg-Saint-Maurice) accueillant les escape boxes avec la même fluidité qu'une animation littéraire. L'avantage majeur réside dans l'accès immédiat à des lieux familiers pour le jeune public cible, sans devoir créer de nouvelles infrastructures à partir de zéro. Par ailleurs, le rôle de la formation mise en place par Savoie et Haute-Savoie Biblio a été prépondérant: 6 sessions de formation, 47 personnes formées, représentant 31 structures (bibliothèques, collèges et musées).



Inauguration Labo Montagne, Galerie Eurêka de Chambéry

LES ALPES DANS UNE PIÈCE

Face à la crise écologique, ce sont souvent les plus jeunes qui se sentent pris au piège. C'est précisément pour cette raison qu'Escape a vu le jour : pendant plus de deux ans, des centaines de jeunes du Piémont et de la Savoie ont imaginé une évasion à travers la recherche d'indices, la résolution d'énigmes et un travail créatif collectif. Aujourd'hui que le projet touche à sa fin, nous donnons la parole aux partenaires italiens et français pour explorer les perspectives d'avenir d'un modèle éducatif en constante évolution



Courchevel 11-12-13 juin 2025 – séjour scientifique



DEUX AVIS COMPARÉS

de Cecilia Giubergia



SONIA CAMBURSANO
Conseillère déléguée
au tourisme de la Ville
métropolitaine de Turin



JEAN-YVES MAUGENDRE
Directeur du Centre
de culture scientifique
Eurêka de Chambéry

SI VOUS DEVIEZ DÉCRIRE L'ESPRIT DU PROJET ESCAPE EN TROIS MOTS-CLÉS SEULEMENT, LESQUELS CHOISIRIEZ-VOUS ET POURQUOI ?

[Cambursano] Collaboration, prise de conscience, avenir. Escape est né de la collaboration entre des partenaires italiens et français, qui ont mis en réseau leurs compétences dans les domaines de l'éducation, des sciences, de la communication et du territoire. La prise de conscience en est une conséquence directe : le projet aide les jeunes filles et les jeunes garçons à comprendre concrètement les enjeux de la transition écologique dans l'espace alpin transfrontalier. Enfin, l'avenir, car les destinataires de ce projet sont les jeunes adultes de demain, sur la formation desquels nous devons bâtir des citoyennes et des citoyens mieux informés, capables de contribuer au changement.

[Maugendre] Méthodes, collaborations et équipements. Ce sont les trois piliers essentiels développés grâce à Escape. D'abord, nos méthodes innovantes transforment la pédagogie par le jeu. Ensuite, les collaborations unissent profondément les forces franco-italiennes face à l'urgence climatique. Enfin, les équipements physiques créent un impact visuel, concret et durable dans le temps. Ces axes continueront à nourrir notre action quotidienne pour aider les citoyens, et notamment les jeunes, à mieux comprendre tous les grands défis environnementaux auxquels les territoires de montagne sont confrontés.

LE PROJET A EU UN IMPACT CONCRET. QUELS KITS, OUTILS ET MÉTHODOLOGIES DIDACTIQUES SERONT MIS À LA DISPOSITION DES ÉCOLES ET DES TERRITOIRES DÈS AUJOURD'HUI ?

[Cambursano] L'un des principaux résultats du projet est la création d'un patrimoine éducatif destiné à perdurer au-delà de sa conclusion. En Italie et en France, les escape games pourront en effet continuer à être exploités par les écoles, les bibliothèques, les centres de culture scientifique, les collectivités locales et les associations du territoire, élargissant ainsi le public des utilisateurs au fil du temps. C'est précisément pour favoriser l'utilisation future de ces produits que des tutoriels vidéo bilingues ont été créés. Ils permettront aux animateurs et animatrices des jeux de se former de manière autonome et de comprendre pleinement l'esprit du projet.

[Maugendre] Parmi les réalisations les plus marquantes, on retiendra le Labo Montagne, entièrement rénové, qui devient une structure permanente au service des habitants, des étudiants et des visiteurs. À cela s'ajoutent les outils de médiation développés dans le cadre du projet. L'exposition itinérante, les Escape Box, les Escape Rooms et les ressources pédagogiques continueront d'être utilisées et diffusées des deux côtés des Alpes, bien au-delà de la fin du programme. Elles resteront pleinement accessibles sur l'ensemble du territoire transfrontalier, garantissant ainsi une transmission durable des connaissances aux générations futures.

QUEL EST L'HÉRITAGE LE PLUS PRÉCIEUX EN TERMES DE RELATIONS ET D'ALLIANCES NÉES ENTRE LA FRANCE ET L'ITALIE GRÂCE À CE PROJET ?

[Cambursano] Le principal atout réside sans aucun doute dans la construction d'une communauté qui, à travers une éducation à la fois ludique et scientifique, sensibilise les jeunes afin qu'ils puissent faire face aux changements inévitables liés à la crise climatique. Escape a permis de consolider les relations entre les institutions, les centres scientifiques, les écoles et les éducateurs des deux versants des Alpes, en créant un langage et une vision communs des défis environnementaux. L'implication directe des jeunes Italiens et Français lors de séjours éducatifs a revêtu une importance particulière : elle a favorisé non seulement la connaissance mutuelle, mais aussi la prise de conscience d'appartenir à un territoire alpin présentant des problématiques et des opportunités communes.

COMMENT TIRER PARTI DE CETTE EXPÉRIENCE ? QUELLES SONT LES PROCHAINES ÉTAPES POUR NE PAS PERDRE CET ÉLAN ET GARANTIR LA POURSUITE DE LA COOPÉRATION ?

[Cambursano] La Ville métropolitaine de Turin entend valoriser l'expérience acquise en soutenant activement tous les acteurs du territoire métropolitain qui souhaitent intégrer les outils et les bonnes pratiques d'Escape dans leurs activités d'éducation et de sensibilisation à l'environnement destinées aux plus jeunes. L'objectif principal est de continuer à utiliser les supports pédagogiques élaborés, en garantissant leur accessibilité maximale sur le long terme, de renforcer le réseau des acteurs impliqués et de promouvoir de nouvelles opportunités de coopération stratégique autour des thèmes de la durabilité, de la citoyenneté active et de la résilience des territoires alpins. Le projet ne constitue pas un simple point d'arrivée, mais une base structurelle solide à partir de laquelle impliquer toujours plus de jeunes, d'écoles, d'institutions et de communautés locales dans la construction d'un avenir plus écologique et responsable. 🏔️

[Maugendre] Un des acquis fondamentaux concerne directement les partenariats transfrontaliers. Escape a en effet permis de créer de solides relations de confiance mutuelle entre des acteurs français et italiens issus du monde de la recherche, de la culture scientifique, de l'éducation et des collectivités locales. Ce réseau humain et institutionnel constitue désormais une base solide et durable pour imaginer de nouvelles coopérations ambitieuses autour de la culture scientifique et de la transition écologique. Ensemble, nous avons brisé les frontières géographiques pour construire une vision commune de l'avenir, renforçant ainsi les liens entre nos territoires alpins face aux défis environnementaux partagés pour les années à venir.

[Maugendre] Ce projet a considérablement fait évoluer l'ensemble de nos pratiques professionnelles quotidiennes. Nous avons en effet appris à co-concevoir des outils innovants de médiation dans un esprit de collaboration étroite, à partager activement toutes nos expériences concrètes à l'échelle transfrontalière et à impliquer de plus en plus, le monde de la recherche, les vulgarisateurs et l'ensemble des citoyens, en totale synergie. Cette dynamique positive et hautement formatrice continuera longtemps à inspirer nos futurs projets, qu'ils soient d'envergure européenne, nationale ou locale. Si le projet Escape touche désormais à sa fin sur le plan administratif, l'extraordinaire élan humain et scientifique qu'il a su créer et ancrer dans nos territoires se poursuit avec une vigueur renouvelée, bien au-delà de ce cadre purement institutionnel. 🏔️



Activités ludiques,
ateliers, sorties sur
le terrain : l'avenir
de l'écologie est
un défi collectif

Comité de pilotage 27-28 janvier 2025 - Turin





Change game : le défi climatique se joue en ligne

Conçu à partir des recherches scientifiques de la Fondation CMCC (Centre euro-méditerranéen sur les changements climatiques), Change Game est un jeu vidéo éducatif qui permet de comprendre les interactions entre le réchauffement climatique, les ressources naturelles et les choix humains. En y jouant, les filles et les garçons construisent les villes de demain, gèrent les émissions et les énergies propres, tout en prenant conscience des conséquences de leurs décisions. Une ressource numérique interactive idéale pour aborder la complexité écologique à l'école.

www.changegame.org/it



Escape Room à l'école

Make Escape Room didattiche. Percorsi STEAM di Maria Beatrice Abbati, Domenico Aprile e Alessandro Soriani (Armando, 2024) présente l'escape room comme un environnement d'apprentissage actif et interdisciplinaire. À travers le « making », la modélisation 3D et l'approche STEAM, cet ouvrage propose des pistes concrètes pour impliquer les élèves dans des activités de résolution de problèmes, de collaboration et de conception. Un guide pratique destiné aux enseignants souhaitant transformer le jeu en une méthodologie pédagogique innovante.

Éditeur : Armando Editore
14,00 euros
www.armandoeditore.it



La valeur éducative du jeu

Les pratiques ludiques impliquent, motivent et développent des compétences transversales indispensables. dirigé par Silvia Fioretti pour FrancoAngeli, explore en profondeur les opportunités éducatives offertes par la gamification et l'apprentissage par le jeu, tant à l'école que dans des contextes informels. Des dynamiques des jeux sérieux aux jeux urbains, en passant par la pensée computationnelle, cet ouvrage rassemble des recherches et des expériences appliquées visant à concevoir des environnements d'apprentissage dans lesquels le jeu devient un levier de réflexion, de créativité et de participation.

Éditeur : FrancoAngeli Editore
22,00 euros
www.francoangeli.it

De la coopération aux bandes dessinées !

Le Conseil des jeunes d'Alcotra présente « Au-delà des frontières : Climat, coopération et action », la bande dessinée trilingue qui illustre 11 projets emblématiques pour la durabilité des Alpes. Un langage visuel et captivant pour rapprocher les nouvelles générations de l'Europe !

<https://interreg-alcotra.eu>

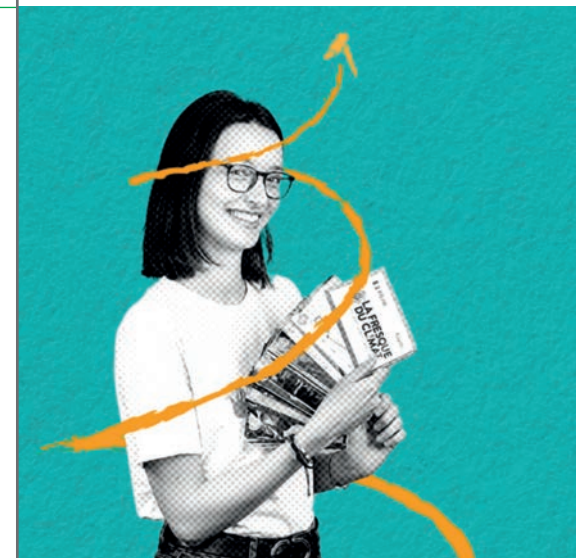


Avant-gardes éducatives



Intégrer durablement le jeu dans les processus d'enseignement est désormais une ligne directrice reconnue au niveau national. Le mouvement des « Avant-gardes éducatives », promu par l'Indire (Institut national de documentation, d'innovation et de recherche éducative), propose des parcours spécifiques axés sur l'apprentissage par le jeu et la pédagogie immersive. Grâce à des simulations, des jeux de rôle et la résolution collaborative de problèmes, les élèves développent leur esprit critique et leurs compétences scientifiques, transformant la salle de classe en un espace de recherche actif. Un modèle pédagogique qui valorise le travail d'équipe et considère l'erreur comme une opportunité.

www.indire.it



L'intelligence collective à travers des cartes de jeu

Née en France et diffusée à l'échelle internationale dans plus de 150 pays, l'initiative pédagogique « Le Mosaïque du Climat » (Climate Fresk) démontre l'efficacité extraordinaire du jeu coopératif pour comprendre la crise climatique. S'appuyant sur les rapports scientifiques du GIEC, cet atelier se présente sous la forme d'un défi par équipes avec un jeu de 42 (ou 29) cartes illustrées. Les participants doivent y reconstituer les liens de cause à effet entre les activités humaines, les émissions ayant un impact sur le climat, le réchauffement climatique et les impacts environnementaux. Cette activité mobilise l'intelligence collective, stimule la réflexion critique entre pairs et se termine toujours par une session constructive consacrée à l'identification de solutions et d'actions concrètes à mettre en œuvre sur le terrain pour accélérer la transition écologique.

www.climatefresk.org

Géocaching et science pour tous

Le géocaching, la plus grande chasse au trésor au monde basée sur des coordonnées GPS, est l'une des activités les plus polyvalentes pour l'éducation en plein air et l'étude du territoire. Utilisée par les écoles et les parcs naturels pour des parcours d'orientation scientifique et de science citoyenne, cette plateforme permet aux élèves et aux familles d'explorer des espaces naturels, d'identifier des micro-écosystèmes et de résoudre des énigmes sur le terrain. Une alliance entre la technologie mobile et la découverte directe qui transforme chaque excursion en une enquête géographique et environnementale partagée.

www.geocaching.com





Périodique de l'Union nationale des communes,
communautés et organismes de montagne (UNCM)
Édition spéciale réalisée par la Délégation
piémontaise de l'UNCM



Unione
Nazionale
Comuni Comunità
Enti
Montani

Numéro spécial de la revue réalisé grâce à la contribution
et aux contenus du projet Interreg Alcotra Escape

La délégation piémontaise de l'UNCM
est partenaire du projet Interreg Alcotra Escape
Le projet Escape est réalisé dans le cadre du programme
INTERREG ALCOTRA 2021-2027 – Axe prioritaire / Priorité
d'investissement / Objectif spécifique 3-1-1
IV. Soutenir la résilience de la population
dans la zone ALCOTRA
Budget complessivo / Budget total 1.821.618,50€
Di cui / dont 1.457.294,80€ FESR / FEDER

Interreg



Cofinanziato per
l'Unione Europea
dall'Unione Europea

ESCAPE

France – Italia ALCOTRA



TORINO
METROPOLI
Città metropolitana di Torino



SAVOIE ET
HAUTE SAVOIE
BIBLIO
ZeroTredici

DIRECTEUR RESPONSABLE
Marco Bussone
bussonemarco@gmail.com

DIRECTEUR ÉDITORIAL
Maria Chiara Voci
011.8107989 mariachiara.voci@spazi-inclusi.it

CONCEPTION ET MISE EN ŒUVRE
spaziinclusi

COORDINATION RÉDACTIONNELLE
Carlotta Rocci
335.7887665 carlotta.rocchi@spazi-inclusi.it
Sabrina Zanini
333.6000486 sabrina.zanini@spazi-inclusi.it

COORDINATION UNCEM
Marialaura Mandrilli
011.2452677 uncem@cittametropolitana.torino.it

RÉDACTION
Alessandro Bianco, Giorgia Bollati, Elena Fassio, Chiara Ferrero,
Cecilia Giubergia, Marialaura Mandrilli, Sara Narduzzi

AVEC LA COLLABORATION DE
Città metropolitana di Torino, UNCEM Unione Nazionale Comuni
Comunità Enti Montani - Delegazione Piemontese, Chambéry,
Savoie et Haute-Savoie Biblio, Xké? Il laboratorio della curiosità

DIRECTRICE ARTISTIQUE
Elena Zoccarato
349.1762903 elena.zoccarato@spazi-inclusi.it

ÉDITEUR
UNCM Union nationale des communes,
communautés et collectivités de montagne
Via Palestro 30 - 00185 ROMA
uncem.nazionale@uncem.net
www.uncem.it

ÉQUIPE ÉDITORIALE
UNCME Unione nazionale Comuni,
Comunità ed Enti montani- Delegazione Piemontese
Via Caboto 35 - 10129 TORINO
uncem@cittametropolitana.torino.it
www.uncem.piemonte.it

Reg. Trib. Roma n.562/96

Toute publication, même partielle, de textes,
de documents et de photographies est
interdite. La responsabilité des textes et des
images publiés incombe exclusivement à
leurs auteurs.
Imprimé sur papier Pefc.

