



Méthodologie pour créer un escape game

Groupe de compétences Apprendre et Enseigner avec le Jeu Numérique

Académie d'Aix-Marseille – Décembre 2019



Contexte pédagogique

Pré-requis avant de lancer la création de l'escape game

Définition

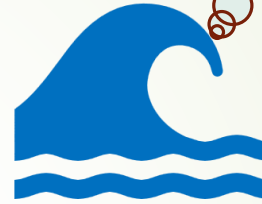
Un escape game c'est quoi ?



C'est un jeu



immersif



collaboratif



dans un cadre défini



proposant une intrigue et des énigmes



avec des indices



supervisé par un maître du jeu



modalité pédagogique reconnue



Objectif d'apprentissage

disciplinaire



- Découvrir une notion
- Appliquer ou réactiver une notion



transversal



- Favoriser la cohésion d'équipe
- Prendre conscience d'un phénomène de société
- Mettre en œuvre des compétences informatiques
- Développer l'esprit critique
- ...

Dispositifs pédagogiques

Nombre de participants



Classe



½ groupe



Petits groupes

Dispositifs particuliers

- AP
- EPI
- Classe à projet
- Club
- ...

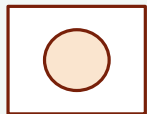
transversalité



3√



Localisation

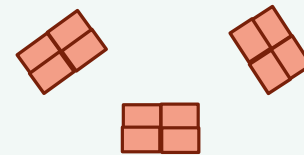


Dans la classe

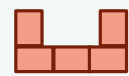


À l'extérieur

Aménagement de l'espace



En îlots



En U

Debriefing

Le débriefing après le jeu est l'occasion de...

Recueillir à chaud les impressions des participants



les difficultés rencontrées



et les méthodes



pour trouver les solutions

Expliciter l'objectif pédagogique en mettant en avant les éléments mobilisés :

- Les savoirs
- Les méthodes
- Les comportements

CRCN : cadre de référence des compétences numériques

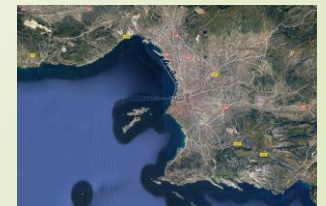
Il comprend 5 domaines :

- informations et données
- communication et collaboration
- création de contenus
- protection et sécurité
- environnement informatique

PIX est :

- un service public en ligne
- d'évaluation,
- de perfectionnement
- et de certification des compétences numériques

La création d'un escape game permet de mobiliser de nombreuses ressources numériques





Composantes de l'escape game

Éléments à prendre en compte lors de la création de l'escape game

Scénario

Le scénario d'un escape game c'est le fil conducteur du jeu qui comprend :



une histoire



un cheminement



une récompense finale

Accroche



Présentation claire de la situation

Présentation du problème à résoudre

Énigmes

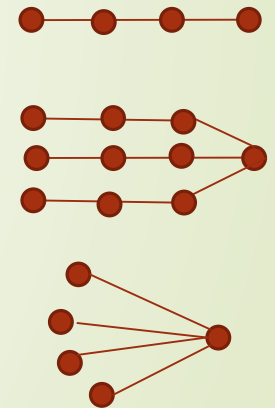
Activité qui nécessite de la réflexion pour trouver une solution à une question

Une typologie :

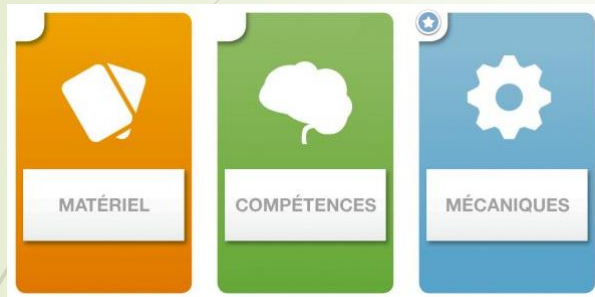
- codage
- superposition
- manipulation
- observation
- jeu de logique

Un enchaînement d'énigmes :

- Linéaire (les unes après les autres)
- Multi-linéaire
- Libre (indépendantes)

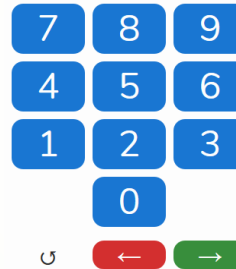


Des ressources pour créer des énigmes



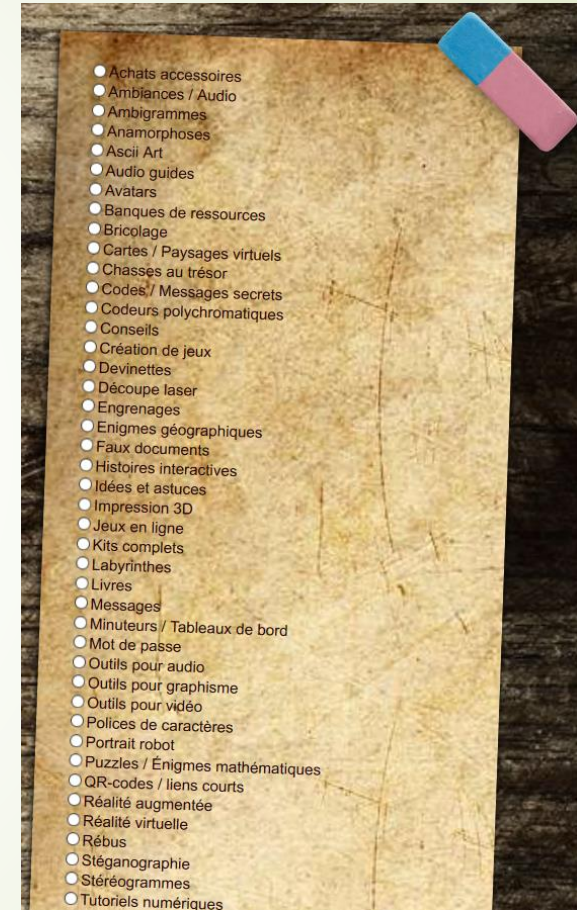
Mécanicartes

Code de déverrouillage :



Code de déverrouillage

Lockee



Bric à brac de S'CAPE

Objectif final

La résolution des énigmes doit permettre d'atteindre un objectif final

Trouver un
objet

Ouvrir un
coffre

Se rendre
dans un lieu

Sortir
d'une salle

Ouvrir un
fichier protégé

Obtenir
quelque chose
d'une
personne





Derniers conseils avant de se lancer

Prévoir des indices pour éviter les situations de blocage

Tester le jeu avec un petit groupe avant de le réaliser en grandeur nature

Si le jeu est réalisé par les élèves leur faire tester les énigmes qu'ils n'ont pas réalisées

Veiller à respecter l'objectif pédagogique initial

Prévoir des documents pour recueillir des traces du jeu lors de l'observation afin de les analyser ensuite



Vous êtes prêts ?

Faites vos jeux !

