

Concevoir un escape-game

Avril 2019

Durée prévue : 3 jours.

Intervenants : Karine Gasselin

Jour 1

DEROULEMENT	CONTENU	TEMPS	MATERIEL	INTERVENANT
Introduction Présentation	<ul style="list-style-type: none">- Intervenant- Cadre de l'animation	09h00	Vidéoprojecteur	Equipe pédagogique des classes de langue maternelle
Mise en situation	<ul style="list-style-type: none">- Les règles d'un escape game- L'ensemble des stagiaires est mis en situation en participant à un escape game pédagogique autour de l'éveil aux langues.	09h15 10h00	Tablette / connexion / matériel propre à l'EG	Maître du temps : Karine
Mise en commun	<ul style="list-style-type: none">- Points sur les ressentis et le rôle de chacun dans cet escape game- Comment cet escape game a été conçu ?- Carte mental de la préparation et retour indices par indices	10h00 11h00	Vidéoprojecteur	Karine

DEROULEMENT	CONTENU	TEMPS	MATERIEL	INTERVENANT
Bilan	Points forts et points faibles d'un escape game. Les objectifs Le scénario La variété des outils Numérique ou pas ?	11h00 12h00	Vidéoprojecteur	Karine
Pause déjeuner				
Création d'un escape game	<ul style="list-style-type: none"> - par groupe de 4 ou 5 : choix d'un domaine et d'un objectif précis à travailler (10 à 15') / mise en commun - Par groupe de 4 ou 5 : définir un scénario (20' max) / mise en commun - Par groupe de 4 ou 5 : préparer la carte mentale de l'EG avec les objets, les défis (60' max) 	13h30 15 h00	Papier / crayon	Karine, Equipe pédagogique des classes de langue maternelle, passage dans les groupes pour aider sur l'avancée du projet
Mise en commun	<ul style="list-style-type: none"> - Présentation à l'ensemble des participants de l'avancée des travaux. Qu'est ce qui pose problème ? Qu'est ce qui semble simple ? De quoi avez-vous besoin pour progresser ? Réponses et premier bilan 	15h00 15h45	Papier crayon	Karine
Création d'un escape game	<ul style="list-style-type: none"> - Poursuite du travail en fonction des indications données 	15h45 16h30	Papier / crayon	Karine, Equipe pédagogique des classes de langue maternelle, passage dans les groupes pour aider sur l'avancée du projet

Jour 2

DEROULEMENT	CONTENU	TEMPS	MATERIEL	INTERVENANT
Présentation d'outils	<ul style="list-style-type: none">- Présentation d'astuces, de jeux, d'outils intéressants dans le cadre d'un escape game pour les incorporer- Comment créer une bande annonce ? la présentation de son escape game, que faut-il penser à dire ?	09h00 10h00	Vidéoprojecteur Ecran vert / tablettes...	Karine
Mise en situation	<ul style="list-style-type: none">- Création de l'annonce de son escape game par groupe de 4 ou 5. Soit en affiche, soit en vidéo, soit en message audio.	10h00 11h00	Tablettes / connexion / écran vert...	Karine Equipe pédagogique des classes de langue maternelle
Mise en commun	<ul style="list-style-type: none">- Visionnage des réalisations. Discussion entre les groupes pour voir s'ils comprennent ce qu'ils devront faire.	11h00 12h00	Vidéoprojecteur	Karine
Pause déjeuner	-			
Création de l'escape game (suite)	<ul style="list-style-type: none">- Si les cartes mentales sont finies, il faut passer à la construction du matériel, énigme par énigme	13h30 16h30	Papier Crayon, ordinateur connexion	Karine Equipe pédagogique des classes de langue maternelle

Jour 3

DEROULEMENT	CONTENU	TEMPS	MATERIEL	INTERVENANT
Mise en œuvre des escape games créés	Chaque groupe fait tester son escape game. Il serait bien d'avoir un groupe sur lequel on puisse tester, sinon déjà entre nous	09h00 12h00	Matériel des EG	Karine
Pause repas				
Mise en commun	- Scénarisation des EG en formalisant par écrit suivant trames les différentes enigmes et en ajustant suivant les réactions du matin.	13h30 16h00		Karine Equipe pédagogique des classes de langue maternelle
Bilan	- Point sur la formation			