# Objectif de la ressource :

Cette ressource a été pensée pour des élèves de CAPVF où le public présente des niveaux très hétérogènes (compétences, maîtrise de la langue, besoins particuliers et motivation) mais également pour les enseignants souhaitant s’initier à une pédagogie alternative en proposant des situations d’apprentissages ludiques et/ou collaboratives notamment au travers d’escape games pédagogiques.

Réflexion, logique, mobilisation des connaissances, les escape games pédagogiques mettent en jeu des compétences multiples et rendent les élèves acteurs de leurs apprentissages.

# Présentation pédagogique de la ressource :

La ressource est composée de 4 situations d’apprentissages ludiques avec des degrés de réflexion différents :

* **Collection sur l’application « Learning apps »** autour d’un produit travaillé en classe. Il s’agit d’une série d’exercices (13) avec 2 énigmes à résoudre. Pas de scénario, pas de temps imposé. Obtention d’indices à la fin de certains exercices afin d’apporter une aide à la résolution des 2 énigmes.
* **Escape avec l’outil Genially « Il faut écouter les consignes »** : collection sur « Learning apps » intégrée dans un « Genially ». Présence d’un minuteur (timer) (30 minutes). Sur la première diapositive un message est proposé aux élèves afin de les inciter à écouter les consignes au niveau du casque audio. Dans la collection, on retrouve 5 exercices et une énigme à résoudre. A nouveau, un indice est proposé à la fin des exercices.

* **Calendrier des révisions avec « Genially » :** activité imaginée avant les vacances de fin d’année reprenant l’esprit calendrier de l’avent. Il est composé de 16 cases car 16 jours en classe avant les vacances. Bien entendu, on pourrait en proposer davantage pour que l’activité se poursuive à distance.

Les 16 cases révèlent différentes activités allant du simple exercice où un élève passe au tableau à la résolution d’énigmes plus complexes qui se font en équipe. Ainsi, la durée comme la complexité des activités fluctuent. Les exercices sont réalisés sur « Learning apps » ou directement sur « Genially ». Pour les énigmes à résoudre, une enveloppe par équipe leur a été distribuée en classe.

* **Escape LUPIN avec Genially : activité** imaginée dans un esprit *escape game*. Présence d’un scénario (l’élève est le célèbre cambrioleur et a 55 minutes pour ouvrir le coffre-fort) et d’un minuteur. Il s’agit d’un escape game virtuel. L’élève sera amené à faire des fouilles dans la pièce virtuelle pour trouver des indices qui l’aideront à trouver le code du coffre-fort. Les escape games pédagogiques apportent une dimension ludique au cœur des apprentissages ce qui favorise l’engagement des élèves dans l’activité proposée. La succession d’énigmes renforce la réflexion collaborative. Les apports théoriques sont proposés sous un angle différent ce qui peut être un atout dans les apprentissages. Le temps limité de l’activité contribue à capter une attention sur du plus long terme comparativement à des situations d’apprentissages théoriques.

Ces 4 propositions d’activités sont classées par niveau :

* Le niveau « facile » demande peu de temps de réalisation pour l’enseignant et peu de connaissances en informatique contrairement au niveau « difficile » qui fait appel à une bonne maîtrise de l’informatique et une logique de conception de jeu plus poussée.

Que ce soit le niveau facile, moyen ou difficile, les 4 propositions sont utilisables « clé en main » ou modifiables à l’infini (la seule limite étant l’imagination).

* Les niveaux peuvent aussi être associés au degré de difficulté pour l’apprenant. En effet, lorsqu’il s’agit d’un escape game , cela demande la mobilisation de plusieurs compétences. Ce type d’activité demande plus de réflexion et il est intéressant de la proposer par « équipe » pour travailler l’intelligence collective.

# Exploitation pédagogique de la ressource :

En fonction des compétences que vous souhaitez travailler, 4 propositions de situations d’apprentissages ludiques vous sont proposées.

Ces activités peuvent être proposées en cours d’apprentissage ou avant une situation d’évaluation.

Elles peuvent être réalisées seul (donc compatible à distance) ou à plusieurs. L’avantage de le faire en équipe réside dans le fait d’amener les apprenants à communiquer, réfléchir ensemble ce qui développe également des compétences transversales ou soft skills. La mise en commun de leurs diversités cognitives leur permettra de créer de l’intelligence collective.

Après avoir proposé ce type d’activité en classe, il est important d’en faire un retour en classe. Cela permettra aux élèves de verbaliser ce qu’ils ont réussi mais également ce qui leur a posé des difficultés. Ainsi l’enseignant pourra s’assurer que les objectifs pédagogiques visés ont bien été atteints et il pourra proposer des remédiations en cas de besoin.

Les supports étant principalement numériques, ils peuvent également être proposés en distanciel.

A savoir, l’escape LUPIN nécessitant le déplacement d’objet n’est pas compatible sur smartphone.

Parmi les propositions se trouvent une activité type « calendrier de l’avent ». Cette activité a été pensée pour être proposée au mois de décembre en instaurant un rituel de début de séance avec l’ouverture des cases. Certaines cases mènent vers un exercice réalisé seul, d’autres vers une résolution d’énigme en équipe. C’est la surprise au quotidien avec l’ouverture de chaque case.

# Conception de ce type de ressource :

En plongeant les élèves dans un univers fictif et en leur proposant de remplir des missions, résoudre des énigmes, l’enseignant s’assure une quasi-totale adhésion des élèves à la situation d’apprentissage proposée.

Si l’enseignant veut créer une ambiance immersive, il devra réfléchir à un scénario cohérent où les différentes énigmes ne se limitent pas aux quizz et exercices. Les apprenants doivent comprendre ce que l’on attend d’eux, ils deviennent ainsi acteurs de leurs apprentissages.

L’escape game proposé combine l’usage du numérique mais également l’usage d’accessoires pour agrémenter le jeu.

Dans cette ressource, l’accessoire utilisé est la roue César proposée en téléchargement sur le site [scape](https://scape.enepe.fr/rouecesar.html) . Elle peut être utilisée de manière concrète en les fabriquant mais également de manière virtuelle en insérant le code ifram dans le genially :

<iframe src="https://scape.enepe.fr/ressources/cesar/index3.html"  width="600" height="600">
</iframe>

L’ajout d’un minuteur dans le Genially permet de fixer une contrainte de temps.

La réalisation d’une activité constituée d’une série d’exercices deviendra plus ludique si l’on intègre la résolution d’énigme. L’activité d’apprentissage arbore alors un côté défi collaboratif.