

Documentation ESCAPE GAME Numérique 1^{er} Degré



Dispositif unique, l'Escape Game Numérique est une production DSDEN45 réalisée par une équipe composée d'Erun et CPC du département du Loiret. Il est la continuité des dispositifs réalisés par l'équipe des ERUN du Loiret depuis une dizaine d'années: Défiweb, Déflash et Serious Game @miclik. La prise en compte de ce guide est nécessaire avant toute participation avec sa classe.

Il est disponible à l'adresse <http://defiweb45.tice.ac-orleans-tours.fr/php5/escape/>

Basé sur une communication par mail, il sera accessible aux classes de Cycle 3 sur des dates fixes pendant l'année scolaire.

Une fois choisie la date, les épreuves se dérouleront sur un temps chronométrique de 2 heures. Les objectifs poursuivis sont les suivants:

- > Collaborer pour atteindre un but commun.
- > Utiliser un moteur de recherche.
- > Apprendre à localiser des informations dans des articles d'encyclopédie en ligne ou dans des documents sonores.
- > Utiliser une correspondance par mails

1. Epreuves
2. Spoiler
3. Activités
4. Conseils pour la mise en place

1. Les Epreuves

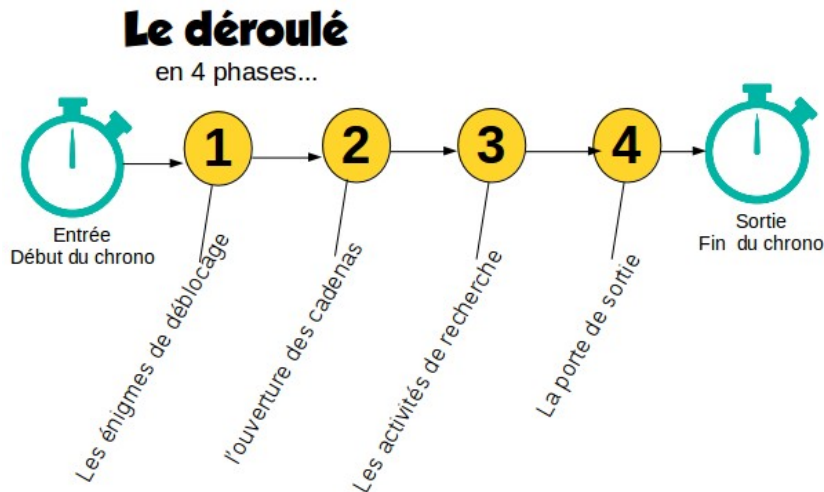


L'inscription à l'escape Game se fait au moyen d'un nom d'utilisateur (nom de la classe), courriel, et précision du département d'origine.

Après l'inscription, les élèves entrent dans la bibliothèque à l'aide du bouton **Alors... Cap ?**
La liste des écoles engagées en temps réel avec temps & activités est disponible sur la 1ère page.

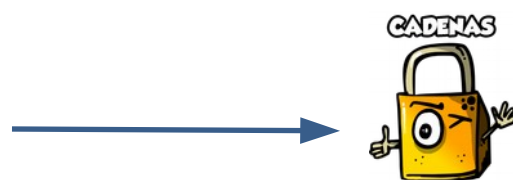
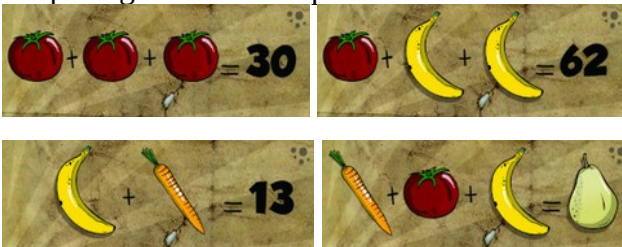
Par le pointeur de souris qui se change en main, les élèves rechercheront dans la bibliothèque parmi les détails du dessin les liens qui mènent vers :

- >des **impasses**
- >des **impasses avec aide** pour trouver les « énigmes de déblocages » et « activités »
- >des **énigmes de déblocages**
- >des **activités**
- >La **porte de sortie**



Les énigmes de déblocages : Sous forme de dessins représentant des fruits & légumes, ces énigmes permettront de retrouver le nombre caché derrière chaque objet. Ces 4 nombres serviront dans un deuxième temps à débloquent les activités.

Un passage de la souris puis un clic sur le lien feront furtivement apparaître le dessin.



Les 4 chiffres permettent de débloquent 6 cadenas par combinaison.

Les impasses : un certain nombre de liens dans la bibliothèque conduit à une image sans issue, symbolisée par Théodule entouré de monstres angoissants. Rechercher à nouveau est la seule solution possible pour accéder aux épreuves. ;)

Les images apparaissent en cliquant sur le détail, puis glissant la souris légèrement.

Les impasses avec aide: un certain nombre de liens dans la bibliothèque conduit à une image permettant d'aider pour trouver les énigmes de déblocages et activités cachées dans la bibliothèque. Ainsi les élèves pourront retrouver plus facilement les énigmes et activités qu'ils n'auraient pas observées.

Les activités (voir tableau partie activités): Les 6 activités permettent de trouver les 6 codes qui serviront à ouvrir la porte de la bibliothèque pour délivrer Théodule. Un clic sur le détail permet d'y accéder.

Ces activités sont bloquées initialement par un cadenas composé de 2 nombres. Les élèves devront trouver la réponse aux 4 énigmes de déblocage afin de tester les combinaisons de 2 nombres, pour accéder à l'activité.

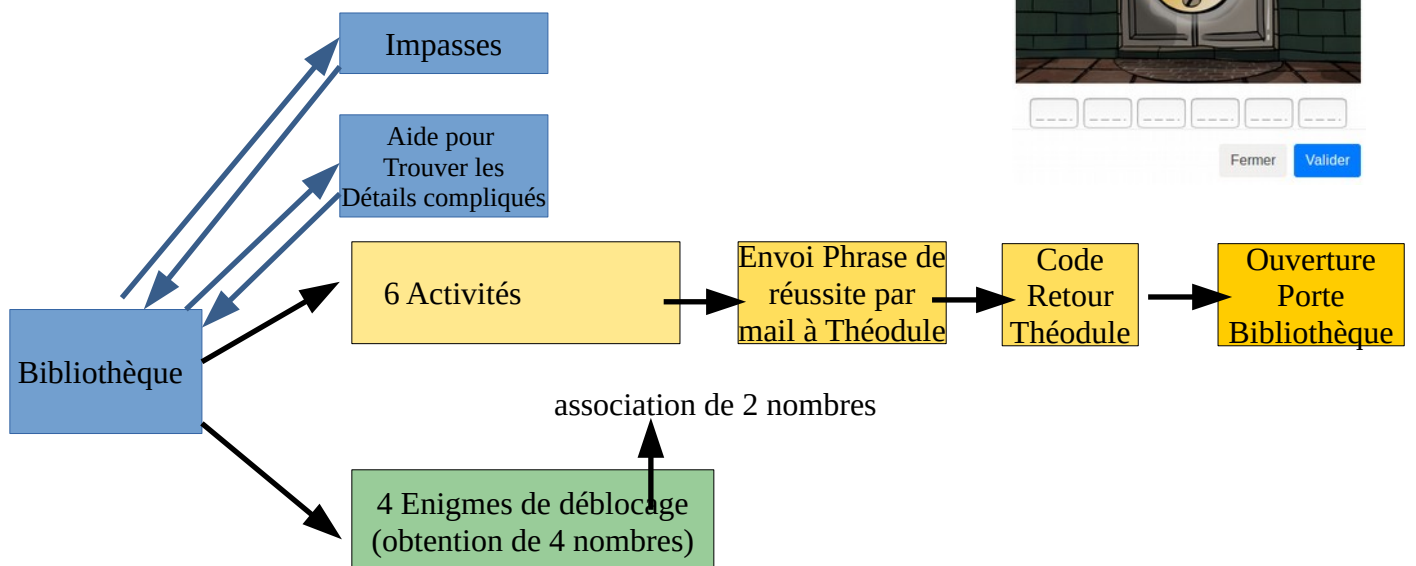
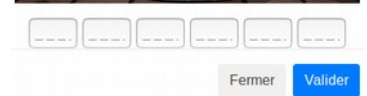
Ils se composent de recherches internet guidées ou d'activités interactives donnant une phrase mystère à envoyer à Théodule. (voir détail partie « activité ») La thématique première de ce premier Escape Game concerne l'Histoire.

Les réponses de Théodules seront accessibles directement sur la page principale en cliquant sur l'enveloppe qui se trouve en haut de la grande image.

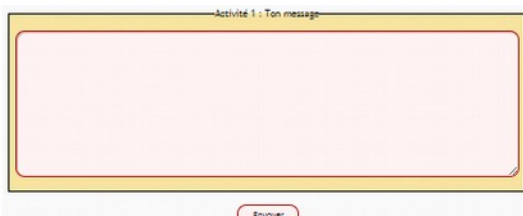
Les 6 codes obtenus permettront donc d'ouvrir la porte de la Bibliothèque.

La porte de sortie : La porte de sortie de la bibliothèque est accessible en cliquant sur les marches à gauche de la bibliothèque. Afin d'ouvrir la porte, il faudra saisir les 6 mots clés qui correspondront aux 6 activités réussies. Ils figureront également sous le dessin de la porte

Une image avec le temps final indiquera la réussite du jeu dans le temps imparti. Le cas échéant après les 2 heures, la bibliothèque se trouvera plongée dans un brouillard...angoissant. ;)



L'envoi des réponses : Pour cet escape game, l'envoi des réponses se fait directement sur les pages d'activité.



Il suffit d'écrire la réponse dans le cadre et de cliquer sur « envoyer ». Pensez à la Nétiquette car Théodule est bien humain au bout du message! (Bonjour, Au revoir...)

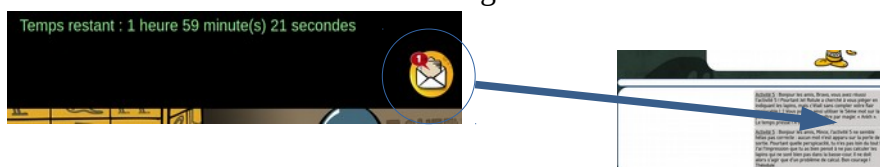
Sous la grande image de l'intérieur de la bibliothèque, les mots clés pour sortir s'affichent pour récapitulatif, quand l'activité est validée.



Zone des indices collectés pour sortir de la pyramide. (Les indices apparaissent dès la réponse de Théodule)

Le retour des réponses :

Théodule enverra la réponse aux activités par l'intermédiaire de l'enveloppe « Messages de Théodule » qui apparaît tout en haut sous le chronomètre restant. Pour chaque activité, Théodule indiquera le retour aux réponses sur les activités : activité validée, erreur sur l'activité et piste pour réussir. Il est donc nécessaire que les élèves regardent dans cet espace après avoir envoyé une réponse ! L'écran se met à jour tous les 2 minutes. Il faut donc soit attendre 2 minutes si il n'y a pas de réponse encore arrivée par Théodule (les ERUN le font en temps réel à distance), soit appuyer sur le bouton actualiser de votre navigateur internet sur la fenêtre des messages.



L'image apparaît si nouveau message de Théodule.



L'image s'affiche si il n'y a pas de nouveau message de Théodule.

Aides et conseils: Théodule donnera également des aides régulières que pourront suivre les classes dans leur organisation. Ces dernières seront indiquées avec horaire d'envoi sous le décompte du temps.



2. Spoiler

Attention les informations suivantes sont destinées au maître du jeu (l'enseignant). Elles peuvent être guidées aux élèves uniquement en cas de non réussite pendant une longue recherche autonome avec la classe.



3. Activités

Activité	Visuel	Type d'activité
<p>Activité 1 La Révolution Industrielle</p>		<p>A partir d'une vidéo, les élèves retrouvent les réponses aux questions posées.</p> <div data-bbox="882 898 1492 1267"> </div> <ol style="list-style-type: none"> 1) Quand commence la révolution industrielle? 2) Quelle invention majeure a contribué à l'essor de la révolution industrielle? 3) Qui travaille dans les usines à la période de la révolution industrielle? 4) Quelle source d'énergie est nécessaire aux machines? 5) Quand arrive l'électricité? 6) Quelle autre source d'énergie fossile est de plus en plus importante?
<p>Activité 2 Au temps des poilus</p>		<p>A partir de lettres, les élèves retrouvent les champs lexicaux indiqués.</p> <div data-bbox="882 1541 1289 1951"> </div>

Activité 3 La construction européenne



A partir d'un site, les élèves associent les dates aux événements marquants de la construction européenne.



Activité 4 L'école de Ferry



A partir d'un site internet et moteur de recherche, les élèves répondent sous forme d'interview aux questions posées sur Jules Ferry.

Essaie de retrouver les réponses qu'aurait pu donner Jules Ferry dans ce livre. Tu pourras notamment t'aider de ce lien internet [sur le site | par l'actu](http://le site | par l'actu).

Quand êtes-vous né?

Pourquoi votre nom est-il autant associé aux écoles?

Vous étiez un homme politique connu. Pouvez-vous nous indiquer la fonction que vous avez occupée?

Il existe beaucoup d'écoles à votre nom. Pouvez-vous m'indiquer 5 communes où se trouvent des écoles Jules Ferry?

Activité 5 La révolution industrielle



A partir d'un site internet, les élèves associent l'inventeur à son invention.



Activité 6 La Marseillaise



A partir du chant de la Marseillaise, les élèves retrouvent les paroles manquantes.

Allons enfants de la Patrie
Le jour de gloire est arrivé
Contre nous de la tyrannie
L'étendard sanglant est levé
Quoi que vous soyez
Que veut cette horde d'opprimés
De traîtres, de rois conjurés
Pour qui ces ignobles agents
Ces fers dès longtemps préparés
Grand Dieu ! par des mains indécouragées
nos fronts sous le joug se ploieraient !
Tremblez, tyrans et vous, perfides

Tâche

Pour sauver ce livre, aide Théodote en retrouvant les mots manquants!

OK

4. Conseils pour la réussite

La collaboration entre élèves

Pour faire réussir les élèves dans ce temps limité (2 heures top chrono!), il va falloir trouver une organisation de classe efficiente. Un des objectifs principaux est de faire émerger la communication et la collaboration entre les élèves. L'enseignant reste un « maître du jeu » qui aiguille les élèves en cas de difficultés. Sans être directif, il doit donc être attentif à l'engagement d'une réflexion entre les élèves pour chercher la meilleure stratégie à adopter.

Les élèves doivent comprendre que la réussite passe par un travail collectif.

Ex : Est-il nécessaire que chacun réalise l'intégralité des épreuves ? Peut-on se répartir les tâches dans un exercice pour gagner du temps ? Y a-t-il des tâches spécifiques où un responsable pourrait être nommé ? Comment communiquer entre nous lorsque nous trouvons des réponses ?

La préparation de l'Escape Game

Afin de gagner du temps à l'intérieur de la Bibliothèque, il est également important de vérifier les points suivants.

- Ordinateurs :

>Préparer les ordinateurs en fond de classe ou en salle informatique (jusqu'à 3 élèves par poste afin de favoriser l'échange et la collaboration).

>5 ou 6 postes peuvent suffire mais une dizaine de postes (type classe mobile) offrira un confort de recherche plus important.

>Bien s'assurer avant le déclenchement du chrono que la connexion soit opérationnelle (l'Escape a été réalisé de façon à ce que le débit requis soit des plus faibles).

>Vérifier également que les ordinateurs utilisés par les élèves soient protégés par le proxy académique (filtre académique) et que le navigateur soit à jour. En cas de doute, prenez contact avec l'ERUN de circonscription.

- La vidéo projection :

Elle est indispensable afin de présenter la trame de l'histoire. Elle garantit une implication de l'ensemble des élèves et donne du sens à l'activité. Pendant le déroulé de l'Escape Game, vous pouvez également projeter en temps réel les résultats des classes qui participent (en bas de la première page du site).

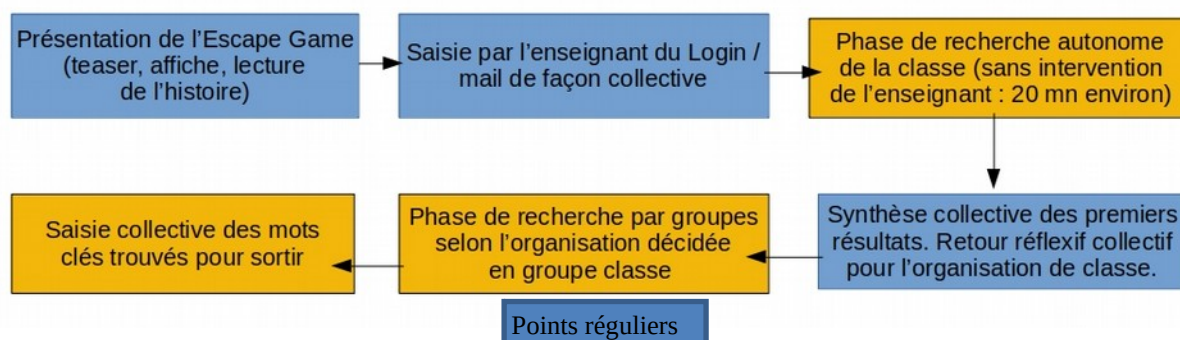
Lors des points de synthèses, le vidéoprojecteur servira également de support visuel collectif.

-Echanges avec Théodule:

Dans toute correspondance, malgré le temps compté, n'oubliez pas la Netiquette (règle de bonne rédaction des courriels : Bonjour, formule de fin et signature de l'expéditeur.) Voyez toutefois à la réduire à sa plus simple expression selon le degré d'autonomie et rapidité des élèves.

Votre rôle

L'enseignant est « le maître du jeu ». C'est à dire qu'il ne doit pas donner les réponses, ni guider sa classe, mais faire émerger le travail de groupe si blocage. Nous vous proposons ainsi une organisation Enseignant Elèves qui serait :



Lors de la phase de synthèse, il est important de ne pas donner une organisation toute faite, mais bien de laisser les élèves chercher pour recourir à une organisation efficace.

Des responsables pourront ainsi être nommés (celui qui envoie les réponses, celui qui annote les résultats au tableau noir/blanc, celui qui répartit les activités, celui qui aide si blocage technique...)

Lors de la recherche par activités, veillez à utiliser les compétences des élèves pour aider les élèves les moins à l'aise avec l'outil numérique. Ils ne doivent pas oublier qu'il faut s'entraider pour réussir tous ensemble à sortir de la Bibliothèque dans le temps imparti.

Après le déroulé de l'Escape Game Numérique, il est important d'avoir un retour réflexif avec les élèves sur le déroulé de l'épreuve. Ce retour peut se dérouler « à chaud », juste après ou le lendemain.

Nous vous conseillons également de revenir sur les activités numériques afin de permettre à tous vos élèves une manipulation numérique de classe efficace.

Dans tous les cas, votre ERUN de circonscription est à votre disposition avant le début de votre expérience Escape Game Numérique 1^{er} degré afin de vous aider. Pour les collègues les moins aguerris avec l'outil numérique en classe, il peut également co-intervenir à vos côtés en début d'utilisation selon disponibilités.

5. Credits

CREDITS

Direction de Projet : M.Dominique PICHARD, IEN en charge de la mission Numérique sur le Loiret

Idee originale, conception pédagogique et graphisme : Benjamin CHATELIN, ERUN

Programmation : Christophe GUILLOT & Benjamin CHATELIN, ERUN

Aide pédagogique : Nicole TERNOIR & Michel LEJEUNE, CPC

Déploiement Loiret : Equipe ERUN 45

Adresse : <http://defiweb45.tice.ac-orleans-tours.fr/php5/escape>

Contact : defiweb45@ac-orleans-tours.fr

DSDEN 45 – Juin 2018 – MAJ MAI 2021 - tous droits réservés