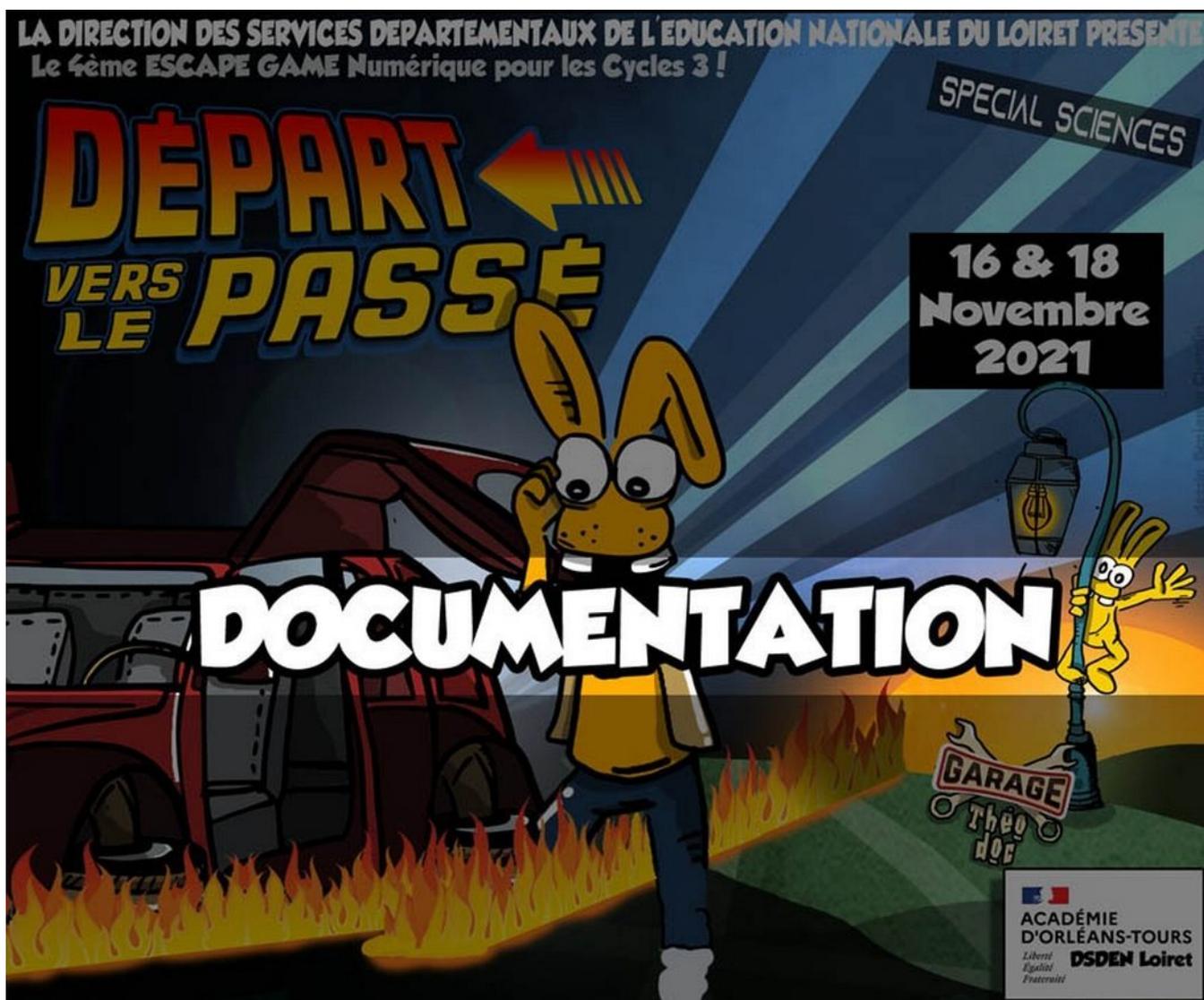


ESCAPE GAME Numérique 1^{er} Degré #4



Merci de prioriser l'utilisation du guide sous format numérique et n'imprimer que si nécessaire.



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

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

Il est 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 chronométré 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.

1. Épreuves
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) et d'une adresse mail de classe.

Après l'inscription, les élèves entrent dans le garage de Théo Doc à l'aide du bouton **Alors... Cap ?**

La liste des écoles engagées en temps réel avec temps et activités est disponible sur la 1^{ère} page. Nous vous encourageons à la consulter pendant le déroulé afin d'engager pleinement vos élèves.

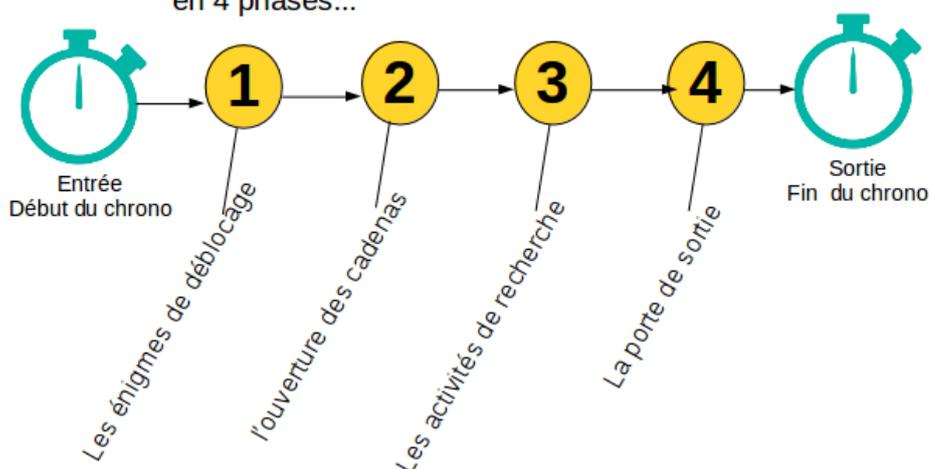


Par le pointeur de souris qui se change en main, les élèves rechercheront parmi les détails du dessin les liens qui mènent vers :

- > des **impasses**
- > des **énigmes de déblocages**
- > des **activités**
- > le **compteur**

Le déroulé

en 4 phases...



Les énigmes de déblocage : Il faudra trouver 6 nombres en répondant aux énigmes. Chaque nombre permet d'ouvrir un cadenas.



	Énigmes	Réponses
1	La Terre est à 150 000 000 km du Soleil. La lumière se déplace à 300 000 km par seconde. Combien de secondes faut-il à la lumière pour aller du Soleil jusqu'à la Terre ?	500 (secondes)
2	Un escargot est tombé dans un puits de 12 mètres de profondeur. Il escalade la paroi pour retrouver l'air libre. Dans la journée, il grimpe de 3m, mais la nuit lorsqu'il dort, il glisse de 2m. Combien de jours faudra-t-il à l'escargot pour sortir du puits ?	10 (jours)
3	Pour ses expériences scientifiques, Pierre a plusieurs tenues. Il possède : un masque bleu et un masque vert ; une blouse jaune et une blouse verte ; un pantalon blanc et un pantalon noir. Combien de tenues différentes, Pierre peut-il porter ?	8 (tenues)
4	Quelle est la somme des interrupteurs à fermer pour allumer la lampe C ?	18
5	Le nénuphar de l'étang de Marty Mac Groupf double de taille chaque jour. Au bout de 10 jours, il couvre la moitié de l'étang. Au bout de combien de jours le nénuphar couvrira-t-il tout l'étang ?	11 (jours)
6	Une échelle est accrochée au bateau. Six barreaux de l'échelle sont en dehors de l'eau à marée basse. Les barreaux sont espacés de 30 cm. Combien de barreaux seront en dehors de l'eau si la marée monte de 90 cm ?	6 (barreaux)

Les Impasses : Dans les 3 mondes visités, un certain nombre de liens conduit à une image sans issue.

Les activités (voir tableau partie activités) : les 6 activités sont bloquées par un cadenas. Chaque cadenas s'ouvre grâce à **un des nombres trouvés en résolvant les énigmes**.

Vous découvrirez des activités de sciences (énergies renouvelables, chronologie d'inventions célèbres, cycle de l'eau, clés de détermination), mais aussi de tableur et de codage. Les élèves seront amenés à réaliser des recherches Internet guidées ainsi que des activités interactives. Chaque résolution d'activité fera l'objet d'un envoi de message à Marty Mac Groupf (voir détail partie « activités »).

Les réponses de Marty Mac Groupf seront accessibles directement sur la page principale en cliquant sur l'enveloppe qui au-dessus de la grande image.

Les 4 chiffres et les 2 nombres obtenus permettront de réactiver le compteur de la voiture et de revenir dans le présent.

Note : Lorsque vous ouvrez un document LibreOffice depuis le site, pour le modifier, vous devez soit cliquer sur « Éditer le document » dans la barre bleue, soit l’enregistrer.

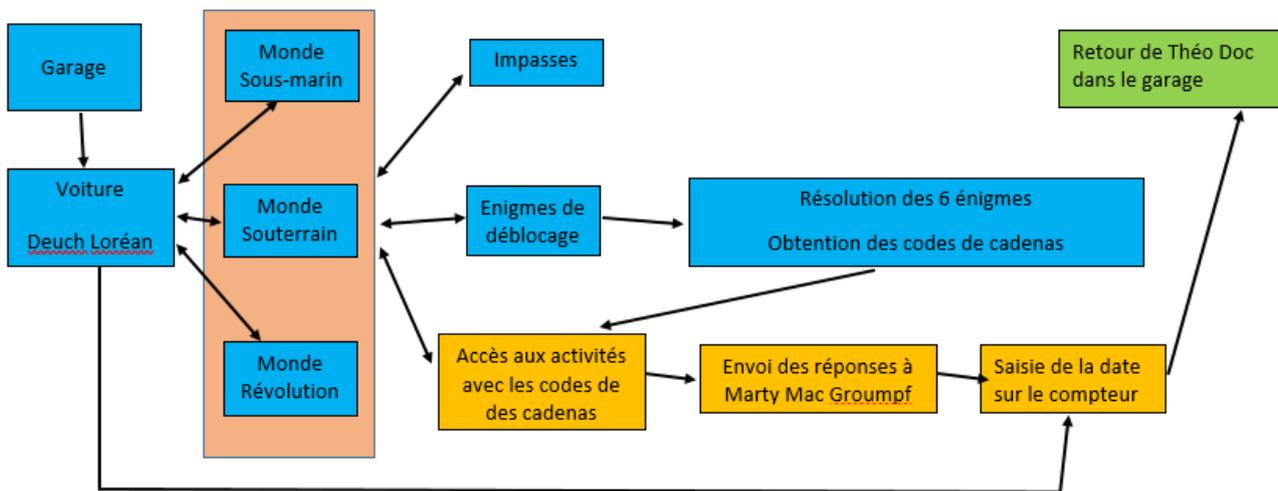
Le compteur (sortie) : Pour sortir, il faudra cliquer sur le compteur dans la voiture et saisir la bonne date en utilisant les 2 chiffres trouvés pour le jour, les 2 chiffres trouvés pour le mois et les 2 nombres trouvés pour l’année. Une image avec le temps final indiquera la réussite du jeu dans le temps imparti. Le cas échéant, après les 2 heures, Théo Doc reste perdu dans la faille spatio-temporelle. Marty Mac Groupmf rentre seul dans le garage. Le compteur ne sera activé qu’une fois les 6 activités réussies ; il ne sera pas possible d’écrire une date sans avoir trouvé les chiffres et les nombres.



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 Marty Mac Groupmf est bien humain au bout du message! (Bonjour, Au revoir...)



Sous l’indication de temps restant, les éléments pour reconstituer la date s’affichent quand l’activité est validée.



Zone des chiffres de la date collectés pour revenir dans le présent. (Les indices apparaissent dès la réponse de Marty Mac Groupmf.)

Le retour des réponses :

Marty Mac Groupmf enverra la réponse aux activités par l'intermédiaire de l'enveloppe « Messages de Marty Mac Groupmf » qui apparaît sous le chronomètre. Pour chaque activité, Marty Mac Groupmf répondra aux messages des élèves : activité validée, erreur sur l'activité, 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 toutes les 2 minutes. Il faut donc soit attendre 2 minutes pour voir la réponse de Marty Mac Groupmf (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 un nouveau message de Marty Mac Groupmf est arrivé.



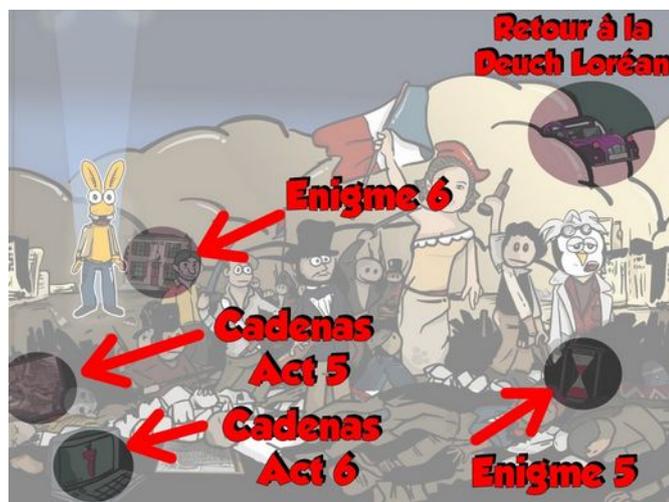
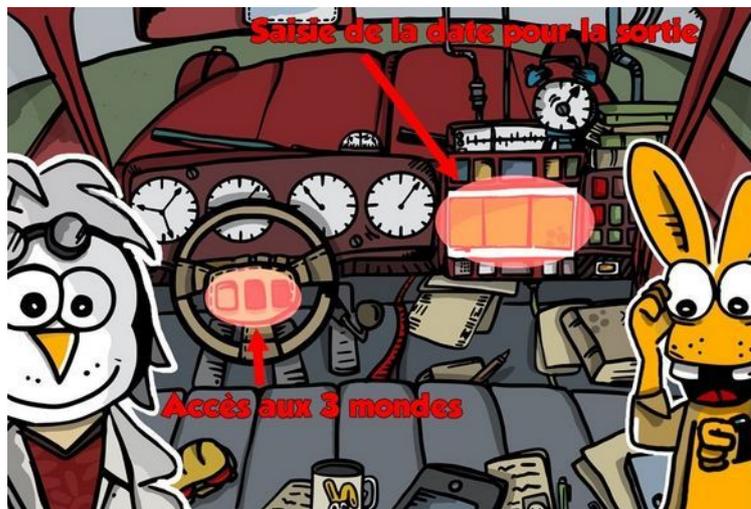
L'image s'affiche s'il n'y a pas de nouveau message de Marty Mac Groupmf.

Aides et conseils: Marty Mac Groupmf donnera également des aides régulières que pourront suivre les classes dans leur organisation. Ces dernières seront indiquées avec l'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 partagées progressivement avec les élèves uniquement en cas de non-réussite pendant une longue recherche autonome avec la classe.



3. Activités

Activité	Nom de l'activité	Type d'activité
Activité 1	Les énergies renouvelables	<p>Les élèves doivent trier des photos. Ils doivent les répartir en deux catégories : énergies renouvelables et énergies non renouvelables.</p>

<p>Activité 2</p>	<p>Solstice à Tataouine</p>	<div data-bbox="675 143 962 344" data-label="Image"> </div> <div data-bbox="1002 120 1276 389" data-label="Figure"> </div> <p>Les élèves doivent compléter les 2 données manquantes dans un tableur (calculateur) à partir d'un document (carnet de bord) : soit par lecture directe de l'information manquante, soit par calcul.</p> <p>Ensuite, par lecture du graphique inclus dans le calculateur, ils doivent indiquer les dates correspondant aux 2 questions (date du solstice d'hiver sur Tataouine : point le plus bas de la courbe de Tataouine correspondant à la journée la plus courte ; croisement des 2 courbes : date à laquelle les journées sont identiques sur Terre et sur Tataouine).</p> <p>Si les données manquantes sont exactes et que les réponses aux 2 questions sont correctes, le nom d'une scientifique apparaît.</p> <p>Vigilance : le format de saisie des heures et dates manquantes doit être correct (heures : HH:MM ; dates : JJ/MM/AAAA sans espaces entre les caractères).</p> <p>ATTENTION : le fichier <i>calculateur</i> s'ouvre avec Libreoffice. Il faut s'assurer d'avoir ce logiciel sur les ordinateurs avant de débiter l'escape game.</p> <p>Pour le télécharger : https://fr.libreoffice.org/download/telecharger-libreoffice/</p>
<p>Activité 3</p>	<p>Les inventions de la communication</p>	<div data-bbox="772 1420 1329 1718" data-label="Image"> </div> <p>Les élèves doivent replacer sur une frise chronologique certaines inventions en lien avec la communication. Ils peuvent déplacer les étiquettes avec la souris puis pour plus de précision cliquer sur les icônes plus et moins.</p> <p>Les élèves peuvent effectuer des recherches Internet pour trouver les dates correspondant aux inventions.</p>

4. Conseils pour la réussite

Tester les activités de l'escape game

Pour que votre organisation soit optimale, il est **fortement recommandé** que vous testiez l'escape game avant de le faire en classe avec vos élèves. Pour cela, vous devez vous inscrire en amont (avec l'adresse qui sera utilisée le jour de l'escape game). Les compteurs sont réinitialisés la veille de l'escape game.

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 efficace. Un des objectifs principaux est de faire émerger la communication et la collaboration entre les élèves. L'enseignant reste le « 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, 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.

> Vérifier que **Libre office** est installé sur les ordinateurs.

Pour télécharger ce logiciel : <https://fr.libreoffice.org/download/telecharger-libreoffice/>

- **La vidéoprojection :**

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).

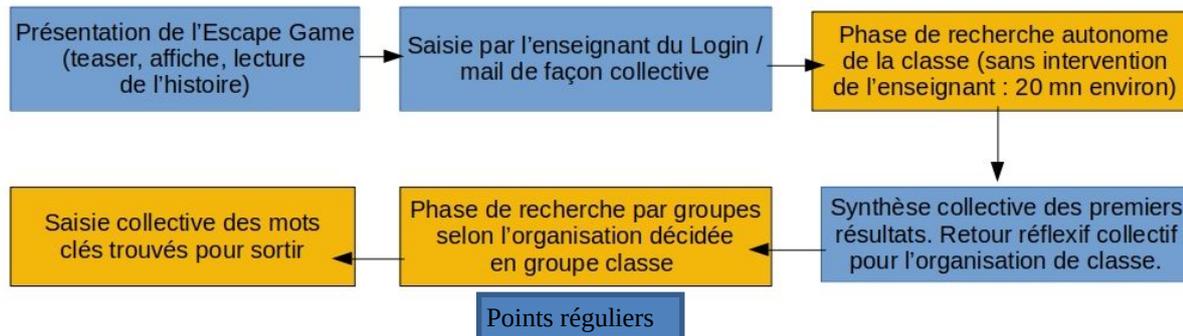
Lors des points de synthèses, le vidéoprojecteur servira également de support visuel collectif.

- **Échanges avec Marty Mac Groumf :**

Dans toute correspondance, malgré le temps compté, n'oubliez pas la Nétiquette (règles 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 la 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 activité, 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 ramener Théo Doc 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. Crédits

Réalisation DSDEN du Loiret

Direction du projet : M. Dominique PICHARD, IEN en charge de la mission numérique sur le Loiret

Idée originale et graphisme : Benjamin CHATELIN

Web Programmation : Claude BACCON et Renaud HALIN

Réalisation techniques / pédagogiques et déploiement : Claude BACCON, Benjamin CHATELIN, Dominique FRACELLI, Renaud HALIN, Sylvain REGUIGNE, Stanislas ROLLIN, Jérémy RUELLE et Lætitia BACCON

DSDEN 45 – Novembre 2021 – tous droits réservés