

Kit d'animation de
l'escape game
pédagogique numérique
« **A la recherche de la
définition perdue** »



Ce kit contient :

- La fiche d'animation
- La matrice

Fiche d'animation



Modalités



Distanciel et/ou présentiel



Synchrone avec formateur

Objectif pédagogique



Apprendre (ou réviser) à formuler un objectif pédagogique

Public

Formateurs en formation et apprenants de la filière formation des adultes
(En petits groupes de 2 à 4 personnes)

Durée de la séance



1h à 1h30 (en fonction du nombre de participants)

Histoire

Gabrielle est inscrite en formation de formateurs et passe demain matin un examen sur les fondamentaux de l'ingénierie pédagogique. Avant de se coucher, elle se replonge dans ses notes pour réviser le chapitre dédié aux objectifs pédagogiques d'une séquence. STUPEUR ! Elle se rend compte que la partie relative à la formulation d'un objectif pédagogique a disparu de son classeur !

C'est la panique !! Il semblerait que ses chats, qui ne font que des bêtises, aient joué avec le document contenant la définition d'un objectif pédagogique.... !!

Scénario pédagogique

1. En plénière : consignes (5 à 10 min)
2. En sous-groupe : jeu (20 à 30 min)
3. En plénière : débriefing sur les notions pédagogiques, comment on rédige un objectif? (10 min)
4. En sous-groupe : rédiger un objectif pédagogique selon un contexte de formation choisi par chaque sous-groupe ou donné par le formateur (10 min)
5. En plénière : présentation des objectifs pédagogiques de chaque groupe + échange avec remédiation + débriefing sur le ressenti de l'expérience (20 à 30 min)

Personnage

Gabrielle, 34 ans. Future formatrice, inscrite en formation de formateurs. Plutôt tête en l'air...

Mission

Aider Gabrielle à retrouver la définition d'un objectif pédagogique, en moins de 30 min. Il faut fouiller son appartement mis en désordre par ses chats et résoudre les énigmes en passant par chaque pièce.

Notes à destination de l'animateur.trice

- Les joueurs doivent chercher, se questionner ensemble pour résoudre les énigmes et savoir quoi faire dans chaque pièce. Il s'agit d'une expérience pédagogique de groupe pour favoriser l'intelligence collective et la communication avec un aspect ludique. Il ne faut donc pas trop en dire. Vous endossez cependant le rôle de "Maître du jeu" pour les aider si nécessaire et ne pas les bloquer, au risque de les démotiver.
- Le débriefing est essentiel pour réinvestir les notions et répondre aux questions des apprenants. Le jeu fait partie intégrante d'une séance pédagogique, il ne se suffit pas à lui-même et l'objectif pédagogique ne pourra être atteint qu'au sein de l'intégralité du scénario pédagogique. De plus, certaines activités sont purement ludiques et ne sont pas en lien avec le contenu pédagogique, d'où l'importance de revenir sur les notions en fin de jeu.
- Les énigmes ne sont pas liées entre elles, il s'agit d'un escape game de type "linéaire"

Environnement de jeu



1 Boutons de navigation "précédent" et "suivant"

2 Consignes / message à lire (à indiquer aux joueurs si besoin)

4 Indice sur l'énigme

3 Voix-off du personnage principal

Lien vers le jeu

MATRICE DU JEU

