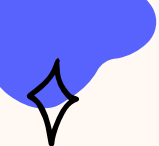


Kit d'animation de
l'escape game
pédagogique numérique
« **A la recherche de la
définition perdue** »



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)

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)

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.... !!

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" 4 Indice sur l'énigme
- 2 Consignes / message à lire (à indiquer aux joueurs si besoin) 3 Voix-off du personnage principal

Lien vers le jeu

MATRICE DU JEU

Définition à trouver : "L'objectif pédagogique décrit ce qui est attendu de l'apprenant en termes de capacité à l'issue d'une activité pédagogique. Il se définit par un verbe d'action, par une performance évaluable selon des critères définis, dans des conditions précisées."

Légende

- ★ Enigme
- 🚩 Mot caché, notion pédagogique à trouver
- 💡 Indice
- 👍 Solution

Introduction

Découverte de la mission avec musique d'ambiance

Salon

🚩 "Capacité"

1. Fouille : trouver les 4 bouts de papiers permettant de constituer le début de la définition mais sans le mot "capacité"

💡 Fouiller pièce avec la souris

👍 Trouver les 4 papier différents : 1 près du chat à gauche, 1 sur le tapis au milieu, 1 dans la commode juste au dessus de celui sur le tapis, 1 sur la table à manger

Activité sur Learning Apps - Remettre dans l'ordre les papiers retrouvés pour former le début de la définition mais avec le mot "capacité" caché : "L'objectif pédagogique décrit ce qui est attendu de l'apprenant en termes de [...] à l'issue d'une activité pédagogique. Il se définit par... "

2. Encre invisible : trouver le mot "capacité"

💡 Ce qui est caché peut toujours apparaître. Servez-vous de vos compétences en bureautique et d'une fonctionnalité fréquemment utilisée ...

👍 Ouvrir un logiciel de traitement de texte ou tout autre moyen permettant d'insérer du texte pour copier coller le mot invisible qui aura été sélectionné

— Taper le mot "capacité" dans activité Learning Apps

— Apport théorique sous format texte sur le fait que l'apprenant doit être "capable de" faire qqch à l'issue de l'activité

Bureau

🚩 "verbe d'action"

★ 3. Code à déchiffrer, date de naissance de Gabrielle : C1-A1/A1+B1/10+A5+B4+C4

💡 Mettez-vous dans la peau d'un.e joueur.se de bataille navale, en vous servant d'un élément présent sur le bureau

👍 Bataille navale sur le calendrier du bureau. Colonnes = lettres, lignes = chiffres. Ce qui donne le code : 020792

— Rentrer le code dans le cadenas

— Apport théorique (Taxonomie de Bloom) sous format vidéo à visionner + fichier à télécharger dans l'écran d'après, en cliquant sur le papier contenant le mot trouvé

Cuisine

🚩 "performance évaluable selon des critères définis"

★ 4. Lampe torche à déplacer sur l'écran pour trouver le bout de papier caché

💡 "Lumos" dirait Harry Potter...

👍 Cliquer glisser/déplacer la lampe torche, le bon papier est tout à gauche de l'écran sur le plan de travail

— Apport théorique (explication de la performance évaluable et des critères) sous format texte

Chambre

🚩 "Dans des conditions précisées"

★ 5. Fouille : trouver le dernier bout de papier qui contient un rébus pour déchiffrer "conditions précisées"

💡 Dirigez votre souris plutôt sur la droite

👍 le bout de papier est sur la table de chevet à droite

— Répondre correctement "conditions précisées" dans le quiz

— Apport théorique en cliquant sur le bout de papier contenant le mot trouvé

Conclusion

Exercice à trous sur Learning Apps pour rentrer toutes les notions pédagogiques vues dans chaque pièce et ainsi avoir l'intégralité de la définition.