|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Présentation :****Genially :** * Outil en ligne, qui permet de réaliser des ressources interactives
* De manière plus poussée, il permet de créer des jeux immersifs tels que des escape game numérique.

**Lien vers l’escape game numérique :**<https://view.genial.ly/643d2a89a90c5f0018a87fb9>(adapté au Greid)Lien vers l’escape game proposé au lycée JB Clément - Gagny :<https://view.genial.ly/6100693518c4670de6269cab> | **Objectifs pédagogiques poursuivis:****Pour l’enseignant :*** Ludification des pratiques
* Possibilité de scénarisation pédagogique (AGORA et MCV)
* Utilisation d’un outil numérique innovant.

**Pour l’élève :*** Rendre l’élève acteur de sa formation
* Evoluer à travers un outil numérique.
* Maintenir une cohésion de groupe en matière de gestion de classe.
* Utilisation d’outil : QR code par exemple.
* ***Une image contenant texte, Police, Bleu électrique, logo  Description générée automatiquement***Développement professionnel de l’autonomie des élèves

***Compétences CRCN associées******2.4 S’insérer dans le monde numérique******5.2 Construire un environnement numérique******1.1 Mener une recherche d’informations et leur analyse.******Bilan :*** Les élèves ont vite pris en main l’outil. Grace aux énigmes, ils ont trouvé le code final (entre 30 et 40 min). Ce jeu a permis l’échange entre les élèves et leurs enseignants. Les élèves ont beaucoup apprécié cette immersion dans l’établissement. | **Expérimentations pédagogiques :** ***Contextes :*** Escape game numérique proposé aux nouveaux entrants (élèves et enseignants)**Niveaux de l’expérimentation :** Classes de seconde ainsi que tous les nouveaux entrants.***Bilan/ Rayonnement de l’action :***Ce jeu permet de se repérer dans l’établissement tout en étant dans une salle.A l’aide d’un ordinateur et d’un vidéoprojecteur, les joueurs pourront se déplacer dans l’établissement à la recherche d’indices.Ce jeu favorise la cohésion de groupe et permet de visiter les endroits stratégiques du lycée tout en s’amusant. **Pilotage de l’outil : Sabrina MERAD, enseignante en économie-gestion AGORA (escape game numérique)Académie de Créteil.*****Sabrina.khemache@ac-creteil.fr*****Laïla BOUHBOUH, enseignante économie gestion AGORA****Laila.bouhbouh@ac-creteil.fr** |



Escape Game numérique avec Genially

**Thématique(s) de travail :**

Accompagner l’élève dans et hors la classe

Digitalisation des métiers du tertiaire commercial

Gamification des pratiques