

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

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.
- 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. Grâce 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