|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **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***](mailto:Sabrina.khemache@ac-creteil.fr)  **Laïla BOUHBOUH, enseignante économie gestion AGORA**  [**Laila.bouhbouh@ac-creteil.fr**](mailto:Laila.bouhbouh@ac-creteil.fr) |

Une image contenant cercle, capture d’écran, texte, Graphique

Description générée automatiquement

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