

Module d'apprentissage en ligne

Introduction



Pensez à vos objectifs pour suivre ce module d'apprentissage en ligne.



Quel est votre projet d'escape room ?



Quel est l'objectif de ce module d'apprentissage en ligne ? **T** **F**

1. Apprendre à utiliser des outils tels que Excel, Word, etc...
2. Apprendre à l'enseignant de secondaire comment créer un escape room complète
3. Approfondir votre compréhension des leçons pratiques
4. Former les enseignants aux compétences numériques afin de leur permettre de créer leur propre contenu à partir de zéro
5. Pour reprendre le contrôle d'une classe indisciplinée



Erasmus+

This project is funded by the European Union.

Module d'apprentissage en ligne

Introduction



Pensez à vos objectifs pour suivre ce module d'apprentissage en ligne.



Quel est votre projet d'escape room ?



Quel est l'objectif de ce module d'apprentissage en ligne ?

T

F

1. Apprendre à utiliser des outils tels que Excel, Word, etc...



2. Apprendre à l'enseignant de secondaire comment créer un escape room complète



3. Approfondir votre compréhension des leçons pratiques



4. Former les enseignants aux compétences numériques afin de leur permettre de créer leur propre contenu à partir de zéro



5. Pour reprendre le contrôle d'une classe indisciplinée



Erasmus+

This project is funded by the European Union.

Module d'apprentissage en ligne

Caractéristiques d'un bon maître de jeu d'escape room

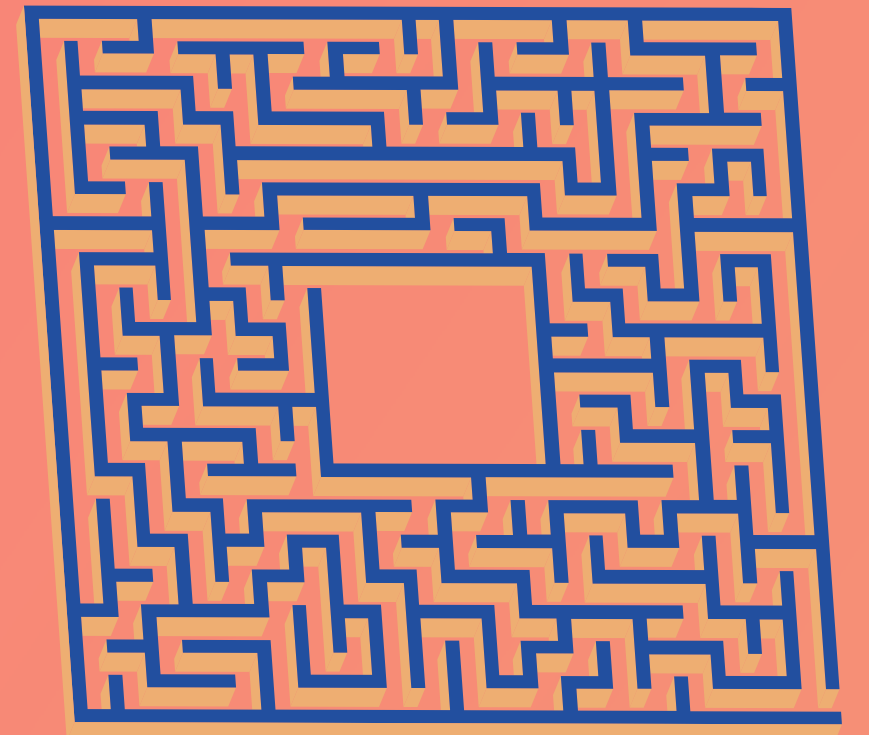


Quelles sont les 5 caractéristiques à respecter pour concevoir votre propre escape room ? Développez vos réponses.



Dans l'exemple suivant, trouvez quelles caractéristiques sont satisfaites et lesquelles ne le sont pas. Donnez des raisons.

Vous entrez dans une pièce. En face, il y a un labyrinthe compliqué qui recouvre le mur. Une petite clé est enfermée dans le coin inférieur gauche du labyrinthe. Suivez le labyrinthe et trouvez la sortie afin de libérer la clé. Mais d'abord ! Pour déverrouiller le labyrinthe et commencer à jouer, vous devez faire le calcul au milieu.



Module d'apprentissage en ligne

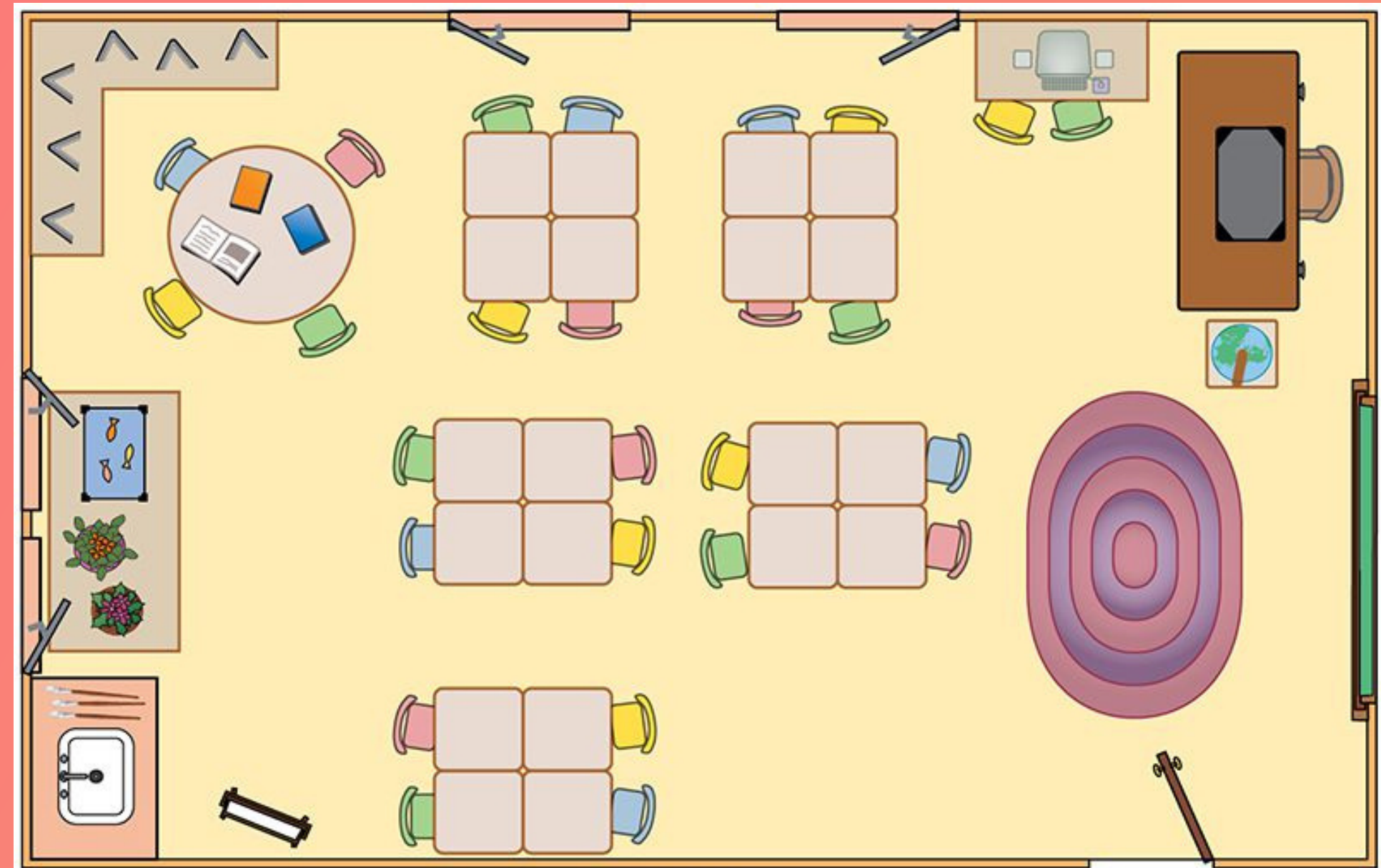
Illustration d'un chemin linéaire



Créez votre propre escape room linéaire !

Étapes :

1. Pensez à 3 énigmes et écrivez-les sur un morceau de papier.
2. Utilisez ces 3 énigmes pour former un parcours linéaire.
3. Cachez vos indices sur le diagramme de droite !
4. Discutez avec vos camarades de classe.



www.nationalgeographic.org/maps/classroom-map

Module d'apprentissage en ligne

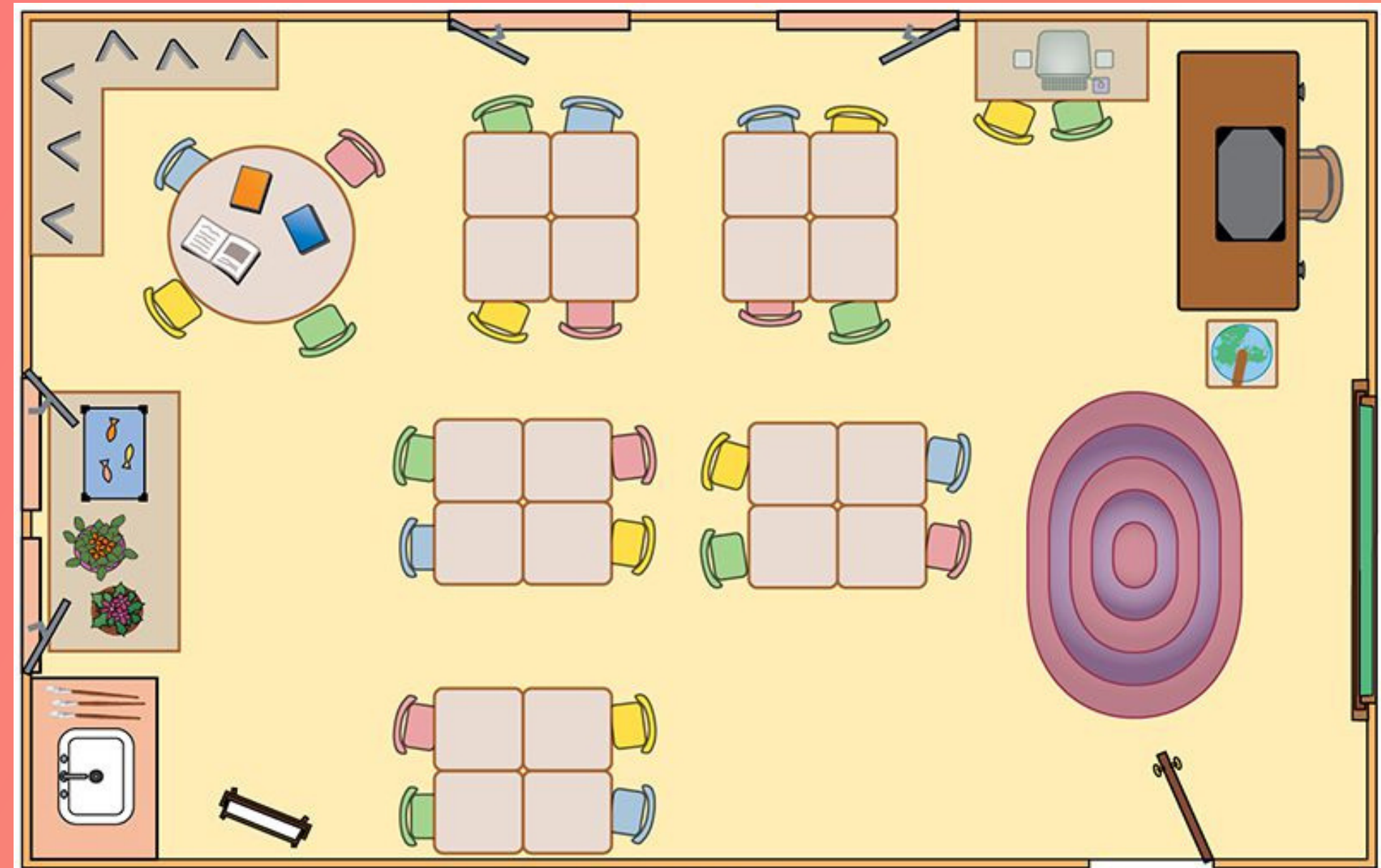
Illustration d'un chemin linéaire



Créez votre propre escape room linéaire !

Étapes :

1. Pensez à 3 énigmes et écrivez-les sur un morceau de papier.
2. Utilisez ces 3 énigmes pour former un parcours linéaire.
3. Cachez vos indices sur le diagramme de droite !
4. Discutez avec vos camarades de classe.



www.nationalgeographic.org/maps/classroom-map

Module d'apprentissage en ligne

Illustration d'un chemin ouvert



Qu'est-ce qu'un chemin ouverte ? Quel est l'ordre des énigmes dans un chemin ouvert ? Dessinez un diagramme et expliquez-le.



Lisez l'exemple suivant. Est-ce un chemin ouvert ? Si non, faites les ajustements nécessaires pour en créer un.

Trois énigmes indépendantes.

Énigme 1 : Un labyrinthe dans lequel vous devez libérer une clé qui sert à ouvrir un coffre-fort. Le coffre-fort contient une pièce d'un puzzle.

Énigme 2 : Un livre avec un papier vierge caché dedans. Une lampe torche est utilisée pour cet indice. Le papier contient le dessin d'une pièce de puzzle. Découpez-le !

Les pièces du puzzle sont dispersées sur une table. Utilisez les deux pièces et obtenez le code pour ouvrir la porte. Le code est 962.

Énigme 3 : sur la porte au-dessus de la serrure, vous trouverez la carte A.

La carte A vous donne le code de la serrure de la porte.

Carte A

6	8	2	Un numéro est correct et bien placé
6	1	4	Un numéro est correct mais mal placé.
2	9	6	Deux numéros sont corrects mais mal placés.
7	3	8	Rien n'est correct
7	8	9	Un numéro est correct mais mal placé.

Module d'apprentissage en ligne

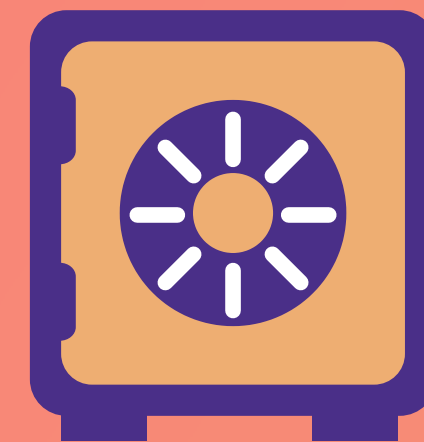
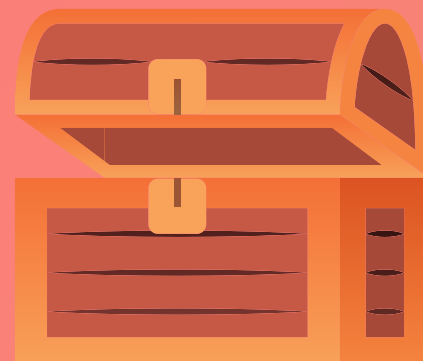
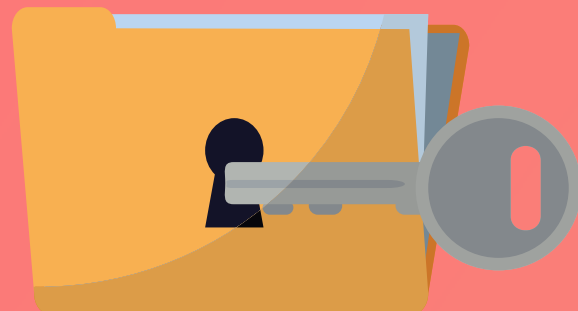
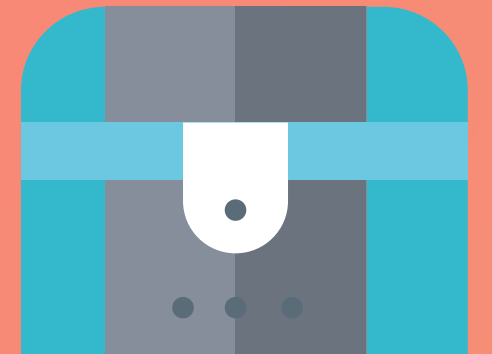
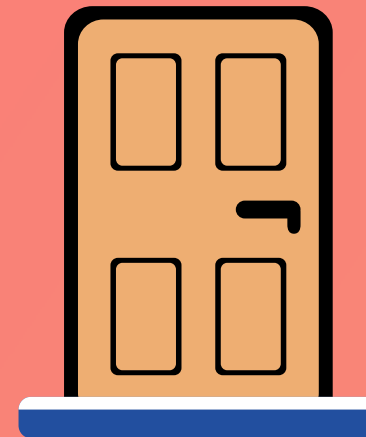
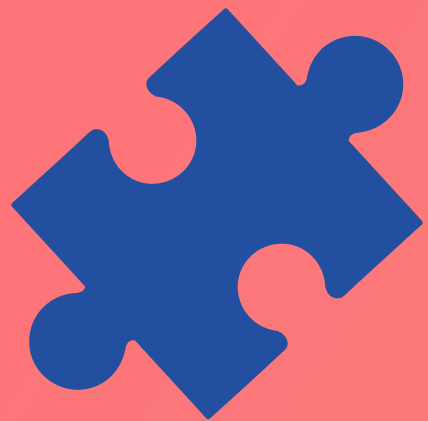
Illustration d'un chemin multilinéaire



Qu'est-ce qu'un chemin multilinéaire ? Expliquez.



Placez les objets suivants afin de former un chemin multilinéaire pour un escape room. Écrivez votre propre scénario de cheminement multilinéaire !



Module d'apprentissage en ligne

Comment fournir des conseils



 Les mots « astuces » et « indices » ont-ils la même définition dans le concept de l'escape room ? Donnez des définitions et comparez.

 Cochez la case Vrai ou Faux :

1. On peut trouver des astuces dans un escape room, dès que le jeu commence.
2. Un indice peut être donné par le jeu - maître.
3. Donnez des astuces qui ne sont ni trop faciles ni trop difficiles.
4. Il est bon que le maître de jeu prépare un astuce "rapide" et un autre plus "difficile".
5. Les maîtres de jeu ne doivent pas se trouver dans la salle lorsqu'ils donnent une astuce.
6. Un chemin linéaire peut ou non comporter des astuces.
7. Les astuces peuvent être liées à STEAM.

T

F



Erasmus+

This project is funded by the European Union.

Module d'apprentissage en ligne



4F Modèle de débriefing

Faits

Qu'avez-vous fait



Findings

Qu'avez-vous appris ?



Emotions

Que pensez-vous de cette activité ?



Avenir

Comment allez-vous utiliser ces connaissances dans l'avenir ?

