

# Module d'apprentissage en ligne

## Analyse de l'apprenant



Pourquoi est-il important d'analyser les apprenants avant de créer un escape room ?



Que devez-vous considérer au sujet des apprenants en ce qui concerne leurs compétences cognitives et leurs connaissances préalables ?



Quelles pourraient être certaines stratégies d'enseignement pour les adolescents ?

1. Utiliser la discussion de groupe ou le jeu de rôle pour clarifier les valeurs.
2. Ne pas expliquer la terminologie scientifique.
3. Partager la prise de décision lorsque cela est possible.
4. Les approcher avec respect.
5. Se comporter comme une figure d'autorité.

**T**

**F**



Erasmus+

*This project is funded by the European Union.*

# Module d'apprentissage en ligne

## Analyse de l'apprenant



Pourquoi est-il important d'analyser les apprenants avant de créer un escape room ?

1; Pouvoir engager pleinement les participants afin qu'ils bénéficient de l'expérience.



Que devez-vous considérer au sujet des apprenants en ce qui concerne leurs compétences cognitives et leurs connaissances préalables ?



Quelles pourraient être certaines stratégies d'enseignement pour les adolescents ?

2; Niveau d'éducation, styles d'apprentissage, compétences technologiques, difficultés d'apprentissage, compétences et expérience préalables.



1. Utiliser la discussion de groupe ou le jeu de rôle pour clarifier les valeurs.

**T**



**F**



2. Ne pas expliquer la terminologie scientifique.



3. Partager la prise de décision lorsque cela est possible.



4. Les approcher avec respect.



5. Se comporter comme une figure d'autorité.



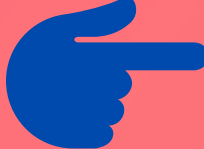
Erasmus+

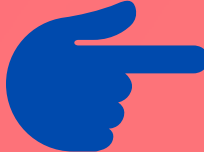
This project is funded by the European Union.

# Module d'apprentissage en ligne

## Gérer la difficulté du jeu



 Comment pouvez-vous adapter la difficulté à la diversité des capacités des élèves ?

 Quels facteurs du jeu doivent être adaptés pour gérer la difficulté ?  
Nommez-en trois et expliquez-les.

 Quelles déclarations sont vraies et lesquelles sont fausses ?

1. Les concepts multi-linéaires rendent le jeu plus difficile.

**T**

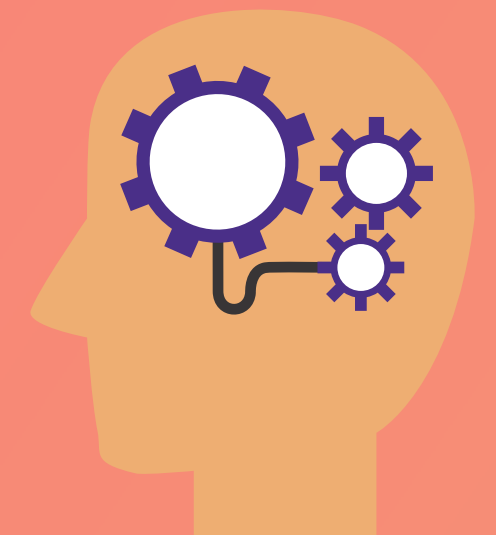
**F**

2. Laisser les apprenants choisir la difficulté pourrait les démotiver.

3. Le jeu devrait toujours commencer par l'énigme la plus difficile.

4. Le lien entre un indice et une énigme ne doit pas être trop fort.

5. Les indices les plus importants doivent être les plus difficiles à trouver.



Erasmus+

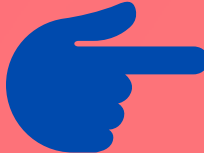
This project is funded by the European Union.

# Module d'apprentissage en ligne

## Gérer la difficulté du jeu



 Comment pouvez-vous adapter la difficulté à la diversité des capacités des élèves ?

 Quels facteurs du jeu doivent être adaptés pour gérer la difficulté ?  
Nommez-en trois et expliquez-les.

Difficulté des énigmes, nombre et accessibilité des indices, lien entre les indices et les énigmes.

Créez une variété d'énigmes, utilisez des astuces et des indices.

 Quelles déclarations sont vraies et lesquelles sont fausses ?

- |  | T                                   | F                                   |
|--|-------------------------------------|-------------------------------------|
| 1. Les concepts multi-linéaires rendent le jeu plus difficile.                 | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/>            |
| 2. Laisser les apprenants choisir la difficulté pourrait les démotiver.        | <input type="checkbox"/>            | <input checked="" type="checkbox"/> |
| 3. Le jeu devrait toujours commencer par l'énigme la plus difficile.           | <input type="checkbox"/>            | <input checked="" type="checkbox"/> |
| 4. Le lien entre un indice et une énigme ne doit pas être trop fort.           | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/>            |
| 5. Les indices les plus importants doivent être les plus difficiles à trouver. | <input type="checkbox"/>            | <input checked="" type="checkbox"/> |

