



## I. COMMENT UTILISER LA PLATE-FORME/ GÉNÉRATEUR D'ER ?

Le générateur STEAMER se veut aussi flexible que possible pour l'enseignant, l'éducateur ou toute personne souhaitant réaliser une Escape Room pédagogique qui utilisera les matériaux qu'il contient.

Vous pouvez visualiser le générateur comme une base de données de blocs de construction que vous pouvez choisir et assembler à volonté. Il existe des blocs de construction de différentes tailles. Ils auront toutefois besoin de votre contribution, de votre "colle" pour les maintenir ensemble et les intégrer dans votre programme scolaire.

Il y a trois façons principales d'utiliser le générateur grâce à trois fonctionnalités principales du générateur.

1. La première fonctionnalité est une bibliothèque d' Escape Rooms prêtes à l'emploi. Ce sont les plus gros blocs de construction car ils consistent en des Escape Rooms entières, prêtes à être utilisées. Si vous utilisez une Escape Room pédagogique pour la première fois, nous vous conseillons de commencer par là pour créer votre première ER. La seule étape à effectuer avec ces Escape Rooms, serait éventuellement d'adapter un peu le contenu des énigmes pour coller davantage à votre matière scolaire, et d'intégrer l'ER dans votre programme. Le contenu est prêt à l'emploi, facilement imprimable ou utilisable en ligne si nécessaire. Ces Escape Rooms comprennent des descriptions de l'ER en général, des énigmes, mais aussi des instructions sur la façon d'installer et de nettoyer ou de réinitialiser l'ER. Nous vous conseillons de prendre le temps de lire tous les documents bien à l'avance, au cas où vous voudriez ajouter ou modifier quelque chose, mais aussi pour vous familiariser avec les énigmes et la mise en place. Un bêta-test de l'ER avec un groupe d'amis pourrait être conseillé pour vous donner une idée de son déroulement.

2. La deuxième façon d'utiliser le générateur est de sélectionner les différents éléments pour construire votre escape room petit à petit en utilisant la fonctionnalité de construction pas à pas. Cette fonctionnalité est conseillée si vous avez déjà un peu d'expérience dans la réalisation d'Escape Rooms pédagogiques. L'idée est de sélectionner d'abord un type de scénario, puis de choisir les énigmes (format), et le synopsis, (y compris les éventuels personnages et le contexte pour enrichir votre escape room). L'idée est de suivre la structure du générateur et de choisir les éléments que vous souhaitez. Vous obtiendrez ainsi un squelette de votre ER sur lequel vous pourrez vous baser. Une autre possibilité serait de prendre l'une des ER prêtes à l'emploi et de la développer ou de la modifier en utilisant d'autres matériaux disponibles dans le générateur.
  
3. La troisième façon d'utiliser le générateur est de parcourir sa bibliothèque de composants. L'idée est de choisir ce qui vous intéresse comme éléments de construction, puis de créer votre propre escape room en vous inspirant de ces éléments. Cette fonction est généralement conseillée aux personnes ayant plus d'expérience dans la création de leurs propres escape rooms, mais bien sûr, chacun est libre d'essayer s'il le souhaite.

Bien entendu, il n'est pas obligatoire de se limiter à ce qui est contenu dans le générateur d'ER. Vous pouvez très bien avoir simplement besoin d'un peu d'inspiration pour le synopsis, ou peut-être avez-vous une excellente idée de synopsis, mais vous manquez d'inspiration pour les types d'énigmes. Vous pouvez également parcourir les éléments de contexte pour enrichir vos éléments de décoration ou d'atmosphère si vous en avez besoin.

L'idée derrière ce générateur est vraiment de pouvoir répondre à vos besoins de la manière la plus flexible possible. Il n'y a pas de bonne ou de mauvaise façon de l'utiliser, il s'agit simplement d'une base de données d'outils pour vous donner toutes les cartes et l'inspiration nécessaires pour créer votre propre expérience pédagogique ludique pour vos élèves !