



3. Quels partenariats potentiels avec des acteurs/parents/parties prenantes externes pouvez-vous établir et comment ?

Quelques-uns des enseignants qui ont participé aux tests des escape rooms ont établi des partenariats avec des intervenants extérieurs. Les enseignants italiens ont invité des acteurs à les aider à mettre en œuvre leur ER et à créer une expérience plus immersive pour les élèves. Le résultat a été très apprécié par les enseignants, car il a permis d'alléger le travail de préparation nécessaire et leur a servi de formation pour la mise en œuvre des escape rooms.

Les élèves ont également apprécié l'expérience et tant les élèves que les enseignants ont estimé que les acteurs ont rendu le jeu plus attrayant. Une coopération avec le club de théâtre de l'école ou une troupe de théâtre locale pourrait être envisagée.

Les enseignants chypriotes ont suggéré de mettre en compétition différentes classes d'élèves dans le cadre d'une activité extrascolaire, dont les gagnants recevraient un prix fourni par l'école (par exemple, un pourcentage de leur note globale de classe augmenté en cas de réussite a été proposé comme une idée pour augmenter la participation). Une compétition entre écoles pourrait même être considérée comme une activité motivante.

Plusieurs enseignants ont suggéré d'établir un partenariat avec un musée, en fonction du sujet de l'ER. Le partenaire belge a suggéré un partenariat avec le Mundaneum, car il fait partie du scénario de l'ER qu'ils ont testé. Cependant, en raison de la crise du Covid, le partenariat n'était pas possible au moment des tests.

Certains enseignants bulgares ont suggéré de contacter des entreprises qui traitent du sujet de l'urgence, comme une compagnie aérienne si l'urgence se produit dans un avion par exemple.



Ils ont également suggéré d'impliquer les parents, les frères et sœurs des élèves ou les membres de la famille des enseignants. Ils peuvent participer à la création d'accessoires et de décorations par exemple, ou jouer le rôle d'un personnage pendant l'ER. L'implication d'équipes sportives, de scientifiques ou d'experts, en fonction du sujet de l'ER, a également été suggérée par plusieurs enseignants.



Une autre possibilité serait de trouver un antiquaire local, un magasin d'objets anciens ou d'occasion pour trouver des décorations et des accessoires correspondant à l'époque du scénario de l'ER. Certaines personnes possèdent des collections de souvenirs sur certains sujets et pourraient être convaincues d'en prêter une partie pour la durée de l'ER. Des associations, des clubs ou des organisations à but non lucratif peuvent également être contactés pour participer à votre projet si le sujet de l'ER est en rapport avec leur domaine d'expertise.

En d'autres termes, toute personne désireuse d'aider à la réalisation de l'escape room peut toujours s'impliquer et une pléthore de ressources peut être trouvée localement, voire gratuitement, en effectuant quelques recherches.

