



Retour d'expérience - Italie

Des Escape Rooms pédagogiques ? L'équipe STEAMER a trouvé la clé !

Un enseignant invité à notre événement Multiplier a pu décrire très brièvement ce que nous étions en mesure de faire : "C'est génial ! Félicitations" Ce commentaire nous a remplis de bonheur !

L'objectif était clair dès le départ : trouver la bonne méthode et les bonnes ressources pour combiner, d'une part, la créativité, la curiosité, la fantaisie, le mystère, le plaisir, et d'autre part, la rigueur des STEAM. Le parcours pour y parvenir a été une aventure fascinante !

Dès la première rencontre à Paris, il nous a semblé que les compétences de l'équipe étaient bien pensées. Pour nous, qui étions pour la première fois dans un projet Erasmus plus, l'expérience des partenaires a été précieuse pour comprendre tous les mécanismes et entrer immédiatement dans le vif du sujet.

Au début, nous avons effectué des recherches approfondies, qui ont débouché sur le premier résultat, le "Guide pédagogique". Etudier en profondeur les Escape Rooms, les meilleures expériences au niveau mondial et les possibilités d'une approche de l'enseignement basée sur le jeu fut également une étape importante pour nous. Bien que de nombreuses choses nous semblaient déjà claires, le travail effectué nous a permis d'analyser chaque aspect avec une grande précision et de trouver de nouvelles perspectives.

Puis ce fut le tour du "Guide de création d'une escape room", avec lequel nous sommes entrés dans le cœur du projet ! Nous pensons que l'opportunité de réunir des compétences très différentes mais synergiques nous a permis de créer un outil très utile, capable d'aborder le sujet de manière très intéressante, en donnant une vision large et un éventail articulé de ressources aux futurs utilisateurs de STEAMER.

Face au "module E-Learning", nous nous sommes demandés comment offrir un moment de formation qui soit en même temps un parcours ludique dans les méandres de l'Escape Room. L'objectif était de faire entrer nos utilisateurs dans une



pièce mystérieuse et fascinante, en proposant à chaque leçon un indice supplémentaire et des suggestions pour trouver la solution de chacun, comme dans une Escape Room ! Les réactions que nous avons reçues lors de la phase de test confirment que le parcours créé est complet, exhaustif et intéressant.

Travailler sur les " Escape Rooms STEAM" a certainement été le moment le plus amusant ! Nous avons donné libre cours à notre imagination et à notre passion pour les énigmes, les histoires et le mystère ! Imaginer nos Escape Rooms sur des lieux réels du patrimoine culturel européen et les relier à des personnages réels a été un travail incroyablement fascinant. Le résultat nous permet de proposer une approche interdisciplinaire et engageante, pour une expérience pleine de charme et de suggestions pour les élèves. Nous sommes convaincus que les enseignants et les utilisateurs qui se serviront de ces Escape Rooms prêtes à l'emploi resteront enthousiastes. Lors de notre événement Multiplier, la présentation de ces matériels a laissé tout le monde sans voix, tous les enseignants étaient enthousiastes et désireux de connaître chaque détail, imaginant l'enthousiasme de leurs élèves à leur tour.

Travailler sur le "générateur d'Escape Room" était tout simplement génial ! Le travail de recherche a été difficile, notre objectif était de trouver des informations et des idées évocatrices et pleines de charme. En voyant le résultat, nous pensons que cela en valait la peine ! C'est une base de données très riche, où toute notre imagination, notre créativité et notre passion pour les histoires et les énigmes ont convergé ! Qu'est-ce qui pourrait être plus stimulant pour un enseignant en quête d'inspiration ? Je ne pense pas qu'il existe une autre plateforme où on puisse trouver autant d'inspirations, d'idées d'histoires, et en même temps des informations sur les personnages, des faits réels liés aux STEAM, des découvertes et des énigmes prêtes. Nous avons apprécié le travail du partenaire qui a développé le site qui, grâce à des filtres, vous permet de faire une recherche très ciblée. Nous pensons qu'il s'agit d'un outil formidable pour un enseignant et les enseignants qui ont participé à notre événement l'ont également beaucoup apprécié.

STEAMER a été une grande aventure ! C'était l'occasion de travailler avec une équipe soudée et compétente ! Je souhaite que notre enthousiasme puisse se

traduire dans les réalisations issues de notre travail... Nous sommes sûrs que ce sera le cas !



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation de son contenu, qui n'engage que ses auteurs, et la Commission ne peut être tenue responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qu'elle contient.