

Animer et concevoir des Escape Game pédagogiques



PUBLIC : Communauté pédagogique du réseau



PRÉREQUIS : Aucun prérequis

€ TARIFS

Inter : 700€

Intra : *Contactez-nous, il est possible qu'un formateur soit disponible dans votre région.*



Vous souhaitez adapter ce programme à vos besoins ? Sollicitez-nous.

**2 jours (14H) -
Présentiel 100% -
Distanciel 100% ou
Blended**

LES OBJECTIFS PEDAGOGIQUES

- ✓ Comprendre les principes de la ludopédagogie et les spécificités des escapes games comme outil d'apprentissage
- ✓ Savoir concevoir un escape game pédagogique adapté à des objectifs de formation
- ✓ Animer et évaluer un escape game pédagogique en tenant compte des dynamiques de groupe et des objectifs pédagogiques
- ✓ Concevoir un escape game pour des apprenants en CFA

LE PROGRAMME

Introduction et inclusion :

- Créer un climat favorable à la connaissance de chacun, aux partages et aux apprentissages.
- Identifier les enjeux, objectifs du parcours, et le programme des deux jours de formation.
- Identifier les thèmes spécifiques qui vont être abordés et évaluer individuellement leur niveau de maîtrise

Découverte des escape games pédagogiques

Participation à un escape game pédagogique complet thématique : escape game sur la conception d'un escape game ou la pédagogie active

Anatomie d'un escape game pédagogique suite à l'expérience vécue

Co construction de l'anatomie d'un escape game :

- Les composantes essentielles : objectifs pédagogiques, scénario, atmosphère (musique...), accroche, énigmes, objets...

- L'enchaînement des énigmes (linéaire, multi-linéaire, libre)

- Les aspects logistiques et organisationnels

- Le rôle du maître du jeu

- Le débriefing post-jeu

Créer des énigmes (physiques /numériques) : oui mais comment ?!

Quels types d'énigmes avec quel matériel pour quel objectif : définir les divers types d'énigmes

Et le numérique dans tout ça !? : quels outils numériques pour quelles énigmes :

- Découvrir des applis / outils numériques qui permettent de créer des énigmes simplement et gratuitement

- Tester certains outils pour créer des énigmes (coffre-fort / encre magique.../ Learning apps, site S'cape

- Exploration par ateliers tournants de différentes typologies d'énigmes et leurs liens avec les objectifs pédagogiques

- Atelier "Codes et cryptages" : Exploration de différentes méthodes de codage

- Atelier "Manipulation et logique" : Énigmes nécessitant manipulation et réflexion

- Atelier "Digital et hybride" : Intégration d'outils numériques dans les énigmes

- Atelier "Narration et immersion" : Techniques de storytelling pour renforcer l'engagement (à voir si pertinent : dans mon esprit il s'agit d'aborder l'aspect sonore, visuel...dans la réussite d'un escape game pédagogique)

Création express : Chaque groupe conçoit une mini-énigme en lien avec sa spécialité professionnelle

Présentation d'une escape game pour des étudiants en CFA

Lycée professionnel ou Participation à cet Escape Game + Débriefing 1h



LES + PÉDAGOGIQUES

- Des formateurs qui connaissent très bien notre réseau

- Une formation adaptée aux publics cibles du réseau (Apprentis/Entrepreneurs)

- Pédagogie active et inversée : approche où - 80% du temps - l'apprenant est « acteur » - « d'abord on teste, ensuite on fait les apports » - via le brainstorming, le débat, les activités Ludo pédagogiques, le world café, les ateliers de résolution de problèmes, le training et jeux de rôles, etc.

- Entraînement séquencé, avec des modalités de training variées : ajustement, développement, renforcement des compétences travaillées étape par étape pour favoriser l'ancrage dans la durée.

- Entraînement en situation fictive : simulations ou jeux de rôle qui recréent un contexte métier sécurisé

Concevoir un escape game pédagogique de 30 minutes :

Travail en groupes :

- Définition des objectifs pédagogiques
- Élaboration du scénario et de l'accroche
- Conception des énigmes et de leur articulation
- Création des ressources nécessaires
- Partage intermédiaire : Présentation des avancées et feedback collectif
- Test et amélioration d'un ou plusieurs escape games créés

Conclusion

- Mettre en lumière les compétences déjà acquises, en cours d'acquisition, non maîtrisées
- Recueillir le feed-back de chacun concernant la formation.
- Renforcer l'envie de mettre en pratique les compétences travaillées de retour à son travail
- Mesurer le niveau de satisfaction à chaud

EVALUATIONS

Plan d'action rédigé et validé par le formateur au terme de chaque formation

Pour toute question concernant la participation de personnes en situation de handicap, contacter directement CMA Académie (coordonnées ci-dessous).