

Fiche outil : Escape game



OBJECTIF DE LA FICHE

Cette fiche vise à vous apprendre comment construire vos propres escape games pédagogiques. Vous y trouverez dans un premier temps, un guide de conception contenant tous les éléments nécessaires pour que la structure de votre jeu soit la plus pertinente et la plus favorable possible aux apprentissages de vos élèves. Dans un deuxième temps, le site genial.ly vous sera présenté, pour créer concrètement l'escape construit sur la base du guide.



EN PRATIQUE

A. Guide de conception d'un escape game numérique et éducatif (à compléter au préalable à la conception concrète)

Éléments nécessaires à la conception d'un escape game numérique et éducatif	Dans le dispositif concret	Auteurs
Pour remplir l'objectif principal de l'escape game éducatif (à savoir ici l'acquisition de connaissances/compétences), il est nécessaire d'en définir :		
Les objectifs pédagogiques	L'élève sera capable de/d' :	Guigon et al., 2018 Robert et Petit, 2018
Les notions/concepts à apprendre		



<p>La nature des devinettes/énigmes/défis</p> <p>(il s'agit ici de décrire les différents types de devinette/énigmes/défis proposés aux élèves, par ex. : <i>recherche d'éléments dans du texte, mise à profit de certains éléments physiques comme un schéma pour réaliser un transfert de connaissances</i>)</p>		
<p>L'application par divers médias (ex. : tablettes, ordinateurs, textes écrits sur papier, vidéos d'animation, contenus audios à écouter avec des écouteurs, etc.)</p>		
<p>Pour concevoir un escape game éducatif, il est nécessaire de tenir compte des contraintes suivantes :</p>		
<p>Différenciation (ex. : proposer des aides tout au long du jeu pour aider les élèves en difficultés, aide directe de l'enseignant aux élèves éprouvant plus de difficultés, etc.)</p>		
<p>Gestion du temps (ex. : <i>10 minutes pour l'introduction-explication-distribution du matériel et 1h pour réaliser l'entièreté du jeu</i>)</p>		<p>Guigon et al., 2018 Robert et Petit, 2018</p>
<p>Gestion de l'espace (ex. : <i>dans la mesure du possible, on a prévu assez d'espace, un ordre différent de réalisation des épreuves et/ou des espaces bien délimités pour les</i></p>		



<p><i>groupes lors de la réalisation des épreuves)</i></p>		
<p>Gestion du matériel (ex. : les tablettes sont distribuées à l'entrée du local, le tableau de répartition des groupes se trouve sur le mur à l'entrée, etc.)</p>		
<p>Dynamiques de groupe (choix à effectuer en fonction de la dynamique de groupes que l'on souhaite, par ex. : les élèves sont placés en groupes de deux pour privilégier les interactions entre eux)</p>		
<p>Présence d'au moins un superviseur (l'enseignant est disponible pendant le jeu et passe superviser/aider les différentes équipes)</p>		
<p>Alternance des niveaux de complexité des règles (on veille à alterner des règles simples et des règles complexes, par ex. : recherche d'informations dans du texte pour compléter un texte lacunaire -tâche simple- et production d'une vidéo à l'aide de supports informatiques physiques - tâche complexe-)</p>		
<p>Temps (nécessaire) à allouer à la conception du dispositif (l'enseignant décrit ici le temps</p>		

<p>dont il dispose pour créer le dispositif)</p>		
<p>Afin d'assurer la « jouabilité » du jeu, il est nécessaire d'y faire intervenir les éléments suivants (gameplay) :</p>		<p>Muletier et al., 2014</p>
<p>Un challenge (le jeu doit constituer un défi à relever pour l'élève, afin de le motiver dans sa réalisation)</p>		
<p>Des gratifications réelles/virtuelles (ex. : association de feedbacks aux épreuves, gain d'une récompense fictive à la réussite d'une épreuve, etc.)</p>		
<p>Un scénario captivant (le scénario doit donner l'envie aux élèves de s'investir dans le jeu, par ex. : <i>ils sont coincés dans l'école le soir d'Halloween et veulent en sortir</i>)</p>		
<p>Des éléments qui permettent le flow (immersion, brouillage des frontières entre réel et fictif)</p>		
<p>De l'interactivité et une participation importante des joueurs (ex. : <i>les élèves participent au jeu et doivent donner de leur</i></p>		

<p><i>personne dans le but de récolter des indices qui vont leur permettre de sortir de l'école)</i></p>		
<p>De la collaboration/coopération (ex. : les élèves sont regroupés en équipes de deux/trois afin de favoriser la coopération et l'entraide pour relever les défis qui leur sont proposés tout au long du jeu)</p>		

B. Un outil pour la construction d'escape games numériques : Genial.ly

Étape 1 : ouvrir la page du site Genial.ly grâce au lien suivant : <https://www.genial.ly/>.

Étape 2 : s'inscrire pour pouvoir se connecter au site, soit manuellement, soit grâce à ses identifiants Google, Facebook, LinkedIn, Office 365 ou Twitter.

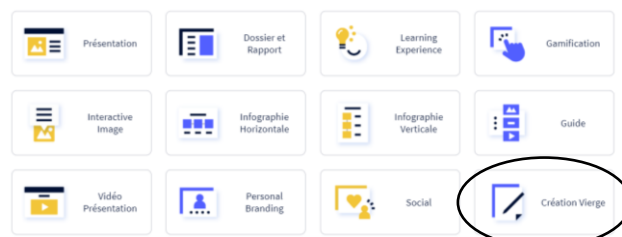
Créez votre compte, gratuitement !

Plus simple et plus rapide

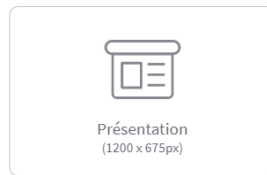
Étape 3 : cliquer sur « Créer un Genially », en haut à gauche de l'écran.











Étape 4 : cliquer sur « Création Vierge », en bas à droite de l'écran.








Étape 5 : cliquer sur « Présentation »






Étape 6 : ajouter aux pages les éléments que vous souhaitez grâce au bandeau à gauche de l'écran :



-  : toutes sortes de polices vous sont proposées et vous pouvez ajouter de cette manière du texte à votre page.
-  : vous pouvez importer une image de votre ordinateur, ajouter une image via son url (lien internet) ou une image issue d'une des banques d'images associées au site.
-  : vous pouvez ajouter des icônes, des formes, des graphiques, des lignes et flèches, des illustrations, des scénarios, des cartes et des silhouettes proposées par le site.
-  : vous pouvez ajouter des boutons avec des sigles ou avec du texte, des marqueurs, des marqueurs de réseaux sociaux ou des boutons avec des numéros et des lettres, qui renvoient à un lien externe ou vers une autre page du Genial.ly. Il est également possible d'ajouter une zone invisible à apposer sur un élément de votre page, qui renvoie à un lien externe ou vers une autre page du Genial.ly.
-  : vous pouvez ajouter des données, tableaux, graphiques, diagrammes, galeries ou images.
-  :
 -  Audio : vous pouvez ajouter de l'audio issu de votre ordinateur, enregistrer un audio via Genial.ly, ou encore importer un audio grâce à son url (lien issu de Spotify, Soundcloud, Youtube, Audioboom, Mixcloud ou Deezer).
 -  Vidéo : vous pouvez ajouter une vidéo en l'important de Youtube ou Vimeo grâce son url (lien internet) ou en la téléchargeant de votre espace de stockage Google Drive ou Dropbox.


-  **Autres** : vous pouvez donner accès à du contenu externe (provenant notamment de Twitter, Facebook, Pinterest, Instagram, LinkedIn, Tumblr, Slideshare, Google Maps, Google Docs, Google Drive, Google Sheets, Google Forms, Typeform, Mailchimp, Infogram, Wikipedia, Matterport, Meetup, Codepen, Github, Dribbble, Behance, Flickr, Amazon, Round.me, Juxtapose et Genial.ly).
-  **Fond** : vous pouvez ajouter un fond aux pages de votre Genial.ly. Celui-ci provient soit de votre ordinateur, soit d'un url (lien internet), ou encore consiste en une couleur ou en un fond issu.e des galeries proposées par Genial.ly. Vous pouvez choisir de n'appliquer ce fond qu'à la page actuelle ou à toutes les pages de votre Genial.ly (en cliquant sur le bouton ).
-  **Pages** : vous pouvez ajouter une page en cliquant sur le bouton .


Étape 7 : nommer et sauvegarder votre Genially en cliquant dans la case « Genially sans titre ». Le Genially se sauvegarde automatiquement.







Étape 8 : prévisualiser le Genially en cliquant sur le bouton  en haut à droite de l'écran.

Étape 9 : rendre le Genially public sur internet en cliquant sur le bouton  en haut à droite de la page, cocher « public sur le web » (éventuellement ajouter une description dans l'espace prévu à cet effet) et cliquer sur le bouton  en bas à droite de l'encadré.

Étape 10 : choisir les options de navigation adéquates en cliquant sur le bouton  et en cliquant ensuite sur le bouton . Ce choix de navigation permettra que les joueurs ne puissent passer d'une page à la suivante qu'en remplissant le défi que vous leur avez donné ou qu'en cliquant sur un bouton ou une zone transparente associé.e à un lien que vous avez vous-même ajouté.e.



Étape 11 : dans les options de visualisation, vous pouvez choisir diverses possibilités, en cliquant sur le bouton  en haut à droite de la page :

-  **Partager Genially** : si vous souhaitez que tout le monde puisse partager votre Genially via son lien, sur les réseaux sociaux, etc.

-  Indicateur d'interactivité : en général, on évite de choisir cette option dans un escape game, car cela indique à l'élève où sont les zones interactives (qui peuvent le renvoyer à une autre page, voire à une étiquette avec un indice, etc.).
-  Plein écran : pour que l'on puisse afficher votre Genially et y jouer en mode plein écran.
-  Glisser éléments : vous pouvez choisir d'activer cette option si vous avez caché des objets et que pour les retrouver, il faut en déplacer d'autres sur la page, par exemple. Toutefois, pour éviter que le joueur ne puisse déplacer n'importe quoi, vous pouvez verrouiller certains éléments en cliquant sur ceux-ci et en cliquant sur le bouton  en haut à gauche de l'écran.
-  Dessiner sur le Genially : cette option peut être intéressante si le joueur doit dessiner un schéma, relier des éléments, etc. Si elle est inutile dans le cadre de votre jeu, il vaut mieux la désactiver.
-  Titres : sélectionner cette option uniquement si vous désirez que les titres attribués à chacune de vos pages apparaissent pour le joueur.

Sélectionnez une couleur pour les étiquettes

:

-   : vous pouvez sélectionner la couleur claire (blanc) ou sombre (noir) pour les étiquettes que vous ferez apparaître dans le jeu (par exemple, des étiquettes pour donner des indices lorsque le joueur trouve un objet).



Il existe de nombreux tutoriels sur Youtube et d'autres pages qui expliquent en détail comment construire des (parties d') escape games avec Genial.ly. Par exemple, vous pouvez consulter : <https://www.youtube.com/watch?v=2L9MERdOhFA> et <https://scape.enepe.fr/+genially-.html>.

Par ailleurs, l'équipe de recherche se tient à votre disposition pour vous aider à prendre en main Genial.ly et à concevoir vos escape games.

