

Créer et animer un Escape Game Pédagogique

Boosté par des séries TV comme "Prison Break" ou des jeux comme "Fort Boyard", l'Escape Game (ou escape the room) s'est rapidement imposé comme un loisir particulièrement prisé par les jeunes générations.

L'Escape Game pédagogique récupère les codes de ce "jeu d'évasion" à des fins d'apprentissage. Un groupe d'apprenants est "enfermé" dans une pièce et doit résoudre une succession d'énigmes et de problèmes ludiques dont les solutions permettent de récupérer des indices, des outils et des clés pour parvenir à s'échapper. L'Escape Game pédagogique s'appuie souvent sur la coopération entre les joueurs et le partage des informations... Sur le plan des **apports pédagogiques**, l'Escape Game permet de **travailler des compétences transversales** (l'analyse des consignes, la logique...) en même temps que **l'acquisition de toutes sortes de connaissances** (langue étrangère, techniques de recherche d'emploi, code de la route...) C'est surtout une approche ludique et motivante qui permet de **rendre les apprenants acteurs de leur apprentissage**.

PUBLIC & PREREQUIS :

Formateurs, animateurs de groupes, conseillers en insertion, travailleurs sociaux impliqués dans la conception et l'animation de formations et d'ateliers collectifs (débutants ou expérimentés). Pas de prérequis

COMPETENCES PROFESSIONNELLES VISEES :

En fin de formation, les participants seront en capacité de :

- Concevoir un Escape Game en réponse à un objectif pédagogique défini
- Mettre en œuvre et animer des Escape Game pédagogiques
- Insérer cette approche dans une démarche pédagogique globale

PROGRAMME :

1^{ère} journée

- Accueil, présentations croisées, attentes des participants, déclinaison du programme... Premier jeu d'énigmes pour les présentations croisées.
- L'Escape Game pédagogique en questions. Qu'est-ce qu'un Escape Game ? Quelle définition, quelles caractéristiques ?
- Expérimentation d'un premier Escape Game : un premier escape game pédagogique permet de découvrir des outils peu onéreux et des techniques simples pouvant être utilisés pour donner du réalisme et du sens au jeu. L'objectif pédagogique de cet escape game est de développer des compétences pour l'insertion professionnelle.
- Décortiquer d'un escape game : choix de scénario, rédaction des énigmes en fonction des objectifs d'apprentissage, aspects logistiques et techniques, élaboration du questionnaire de débriefing... Quels éléments doivent être pris compte pour construire un escape game.
- Matériel de base : inventaire du matériel basique (choix, prix, récup...)
- Techniques de base pour générer des énigmes : ateliers pour apprendre 4 techniques de base permettant de créer des messages cryptés.

- Atelier de construction de scénarios : à partir des problématiques pédagogiques apportées par les participants, élaboration en sous-groupes de bases de scénarios (quel univers, quelle histoire, quel début, quelle fin...)

2^{ème} journée

- Expérimentation d'un deuxième Escape Game : Un deuxième escape game pédagogique est lancé pour découvrir une approche différente et s'intéresser plus particulièrement au débriefing pédagogique (Expérimentation du jeu + débriefing)
- Le point de vue du concepteur : méthodologie de conception d'un escape game pédagogique, fiches de travail.
- Atelier de conception d'un Escape Game pédagogique. A partir d'une liste d'objectifs d'apprentissage, les participants sont invités en sous-groupes à concevoir un Escape Game pédagogique : les objectifs d'apprentissage, le scénario, l'écriture des énigmes, la liste des outils et objets nécessaires, l'inventaire des contraintes techniques (salle, sécurité, règles du jeu...), le questionnaire de débriefing. (Travail en sous-groupes puis présentation en grand groupe).
- Bouclage : tour de table pour ancrer un(des) moment(s) fort(s) et remise des clés USB.

MODALITES PEDAGOGIQUES :

Le mode pédagogique de cette formation se veut concret et dynamisant. Ainsi les participants sont amenés à vivre en groupe différentes séquences d'Escape Game. Les débriefings et apports techniques sont prévus pour familiariser les participants avec les outils de base. La variété des Escape Games pédagogiques expérimentés durant la formation permettra à chacun de s'approprier une première boîte à outils.

Documents remis à chaque participant :

- 1 classeur avec l'ensemble des documents, textes de référence, exercices et outils.
- 1 clé USB avec les outils expérimentés au cours de la formation, des fiches de travail, des ressources audio et vidéo pour créer des escape games.

Evaluation :

Un débriefing de chaque exercice permet de vérifier que les notions ont été intégrées par les participants. En fin de formation, un retour sur les attentes de départ précède le questionnaire de satisfaction complété par chaque participant

Animateur :

L'animation de la formation est assurée par **Franck Damée** (formateur et coach certifié Advanced Practitioner, chargé de cours en enseignement supérieur)

Voir la bio > <http://www.conjugeursdetalents.com/notreEquipe.htm>

ORGANISATION :

Session NANCY : 17 & 18 novembre 2020 de 9h00 à 17h00
(salle à coté de la gare SNCF)

Groupes : 14 participants maximum (inscriptions par ordre d'arrivée)

NB : les salles sont accessibles aux personnes handicapées. Il convient toutefois de noter que cette formation fait appel pour certaines séquences à la mobilité physique. En cas de doute, contactez le formateur.

TARIF 2020 :

850 € par participant (TVA non applicable).

Le tarif comprend les 2 journées de formation (pauses café matin et après-midi), le classeur avec les supports de formation, les exercices et outils, la clé USB avec des ressources audio et vidéo pour créer des escape games.

2



CONTACT & INSCRIPTIONS :

✉ Conjugueurs de Talents - 10 Bd Schuman B15 -62000 Arras

☎ 03 21 58 60 06 – Franck DAMEE

🌐 <http://www.conjugueursdetalents.com/nousJoindre.htm>

NB : les groupes sont bloqués à 14 participants maximum, les inscriptions sont prises par ordre d'arrivée des conventions.

NOS REFERENCES :

Vidéo de présentation ici > <https://www.youtube.com/watch?v=WbLNckQBqW>



Cette formation a été animée 5 fois en 2019 (Epinal 88, Hardinghen 62, Mulhouse 68, Strasbourg 67, Vesoul 70)

Nous avons à notre actif plus de **8000 heures de formation** et avons formé et supervisé plus de 1600 professionnels du conseil et de la formation depuis 2008. Nous intervenons régulièrement dans les **programmes de professionnalisation des ARML, du réseau des CARIF-OREF et d'associations d'insertion de nombreuses régions** :

ABELIA Lille, AGIRE Le Creusot, AMILaura Auvergne-Rhône-Alpes, AMILOR Grand Est, AREFIE Hauts de France, ARML Bourgogne-Franche-Comté, ARML Nouvelle Aquitaine, ARML Occitanie, AROFE Nouvelle Aquitaine, CAP-METIERS Nouvelle Aquitaine, CARIF-OREF Grand Est, CARIF-OREF Normandie, GREF-ARML de Bretagne, TEMPS DE VIE Hardinghen, MISSIONS LOCALES de Béziers, Cambrai, Castres, Colmar, Haguenau, Illzach, Lure-Luxeuil, Maubeuge, Millau, Molsheim, Mulhouse, Pau, Saverne, Sélestat, Schiltigheim, Strasbourg, Sundgau, Thann, Vesoul, PRISME Limousin, REUSSIR en Sambre Avesnois...

3

