



PROJET

ESCAPE GAME « Camille et son mot de passe »

Structure : **TRAJECTIO, Travailler en Normandie**

1. Description rapide :

Escape Game pédagogique qui permet à nos apprenants de s'approprier les usages du numérique et les différents supports (tablettes, smartphones, ordinateurs,...).

L'Escape a été créé à destination de tous les publics, il se veut volontairement facile à mettre en œuvre par les équipes pédagogiques.

2. Typologie

Cocher la case correspondante

- Formation hybride (mixte présentiel/distance, blended learning)
- Formation 100 % à distance
- Jeu sérieux (Serious Game)
- Escape Game**
- Classe inversée
- Utilisation de tablettes
- Réalité augmentée/réalité virtuelle
- BYOD (Bring Your Own Device) : Utilisation des appareils apportés par les apprenants
- Mobile learning (smartphones)
- MOOC
- Utilisation d'un ou de plusieurs outils numériques pour répondre à un besoin des apprenants (*Mindmaps, Padlet, Learningapps,*)
- Autres :



4. Outils et services web utilisés

Matériel : classe mobile (tablettes, vidéo projecteur, ordinateur portable), Smartphones, affiches, indices, valise & cadenas, etc.

Outils et services web :

- Outils Google (Gmail, drive, google Forms)
- Générateur QR Code
- S'NOTE
- Générateur de charades
- Création de puzzles en ligne
- Ressources CNIL

5. Formation concernée:

Discipline	Numérique
Niveau	Tous niveaux
Nombre d'élèves concernés	45 minimum (par groupes de 5)
Durée du projet	Création : second semestre 2018 Tests : début 2019 Mise en œuvre : au minima 2019 et 2020

6. Contexte du projet et besoins :

Le numérique est au cœur de nos différents dispositifs, en particulier sur la formation DIGITELLES qui permet aux femmes de s'approprier les outils du numérique pour favoriser l'accès à l'emploi. Nos contenus accès sur le numérique se doivent d'être en constante évolution. Nous avons souhaité créer une activité ludique afin de permettre à nos publics, en équipe, de découvrir des usages et des outils numériques,

7. Remarques et résultats sur la mise en œuvre du projet :

La création de l'Escape Game a nécessité les étapes suivantes :

- Veille sur l'Escape Game pédagogique – capitalisation dans un Padlet
- Élaboration d'un plan d'action (Trello)
- Imagination du scénario (« Camille et son mot de passe »)



- Test d'outils en ligne pour créer des énigmes, choix des outils
- Création des énigmes
- Achat du petit matériel (décoration, cadenas, ...)
- Élaboration du classeur « Escape Game – La fabrique » afin de capitaliser les différents documents, fiches énigmes, coups de pouces et explications concernant l'organisation de l'Escape Game afin que chaque formateur puisse s'approprier le jeu et le proposer à ses stagiaires.
- Test de l'Escape Game « grandeur nature » avec les personnels de Caen et de Granville (Direction, personnel administratif, formateurs, personnes extérieures, formateurs d'autres structures).
- Corrections mineures suites aux observations du « maître du jeu » (classeur Escape Game)

8. Gestion de projet

- Nombre et fonction de personnes impliquées dans le projet : 3
Création : Référente numérique – formatrice numérique
Suivi du projet – coordinatrice pédagogique
Equipe test – équipes administratives et pédagogiques (12 personnes) + 4 personnes extérieures
- Budget : (temps formateur + achat petit matériel)
- Dispositif d'évaluation prévu :
1^{ère} phase test – 1^{er} trimestre 2019 – réalisé auprès des équipes
2^{ème} phase 2^{ème} trimestre 2019 – mise en œuvre de l'Escape Game avec les stagiaires

9. Documentation

Lien vers un site ou des ressources en ligne créées pour le projet :

<https://view.genial.ly/5cb5cf808f5c9a0f51bf25ab/game-breakout-escapegamecamille>

Personne à contacter : Corinne TAILLEFER

Email : corinne.taillefer@trajectio.fr



10 . Autres projets avec intégration des TICE en cours :

- ☑ **Utilisation de tablettes** (notre centre dispose de 3 classes mobiles composées d'un ordinateur portable + 15 tablettes + vidéoprojecteur) pour les activités suivantes : initiation au codage, accès à internet et à la messagerie, animation « Kahoot »
- ☑ **Réalité augmentée/réalité virtuelle** (sensibilisation notamment au travers d'applications « entretiens virtuels »)
- ☑ **BYOD** (Bring Your Own Device) : Utilisation des appareils apportés par les apprenants – TRAJECTIO a mis en place un accès internet sécurisé réservé aux apprenants et aux visiteurs . Solution UCOPIA en cours de déploiement
- ☑ Utilisation d'un ou de plusieurs **outils numériques** pour répondre à un besoin des apprenants (*Mindmaps, Padlet, Learningapps,*). *Nous utilisons les outils suivants :*
 - ✓ Veille Pearltrees, ScoopIt, Keep, Twitter
 - ✓ Capitalisation de la veille et de différentes ressources avec Padlet
 - ✓ Élaboration de plans d'action, suivis de projets avec Trello
 - ✓ Travail collaboratif, cartes mentales avec Mindmeister
 - ✓ Création de ressources pédagogiques avec Genialy
- ☑ **Certification Open Badge « Apprenant agile »** - Projet Réseau APP : TRAJECTIO a reçu le label APP en janvier 2019 ; participation aux travaux Open Badge Référent numérique Communotic
- ☑ **Déploiement** pour nos équipes **d'Office 365 Education** depuis janvier 2019 afin d'encourager le déploiement des outils de travail collaboratif