

M o o c H G 6

CRÉER UN SERIOUS GAME



Région académique
CENTRE-VAL DE LOIRE

julien.ferrand
coralie-marie.jourdin
frederic.sauzeau

@ac-orleans-tours.fr

Qu'est-ce qu'un *serious game* ?

« *Le jeu est un des principaux et plus puissants moteurs de l'apprentissage naturel, avec l'exploration de l'environnement ou des objets et les relations sociales* »

(Geary, 2008)

Serious Game / Jeux sérieux / Escape Game ?

Essai de définition :

Tout jeu dont la finalité première est autre que le simple divertissement.

Un *serious game* peut être un jeu sur tout type de support.

Pourquoi réaliser un *serious game* ?

Quels intérêts pour les élèves et l'enseignant ?

- 1) Quand l'**actualité** amorce nos cours.
- 2) Une façon de **travailler autrement** pour les élèves.
Tester de **nouvelles pratiques** pour le prof.
- 3) Un moyen de **motiver** les élèves moins scolaires grâce au travail de groupe et aux manipulations.
- 4) Mettre en place de la **pédagogie différenciée**.
- 5) Un atelier complémentaire d'un séjour ou d'une visite.

La préparation de l'enseignant

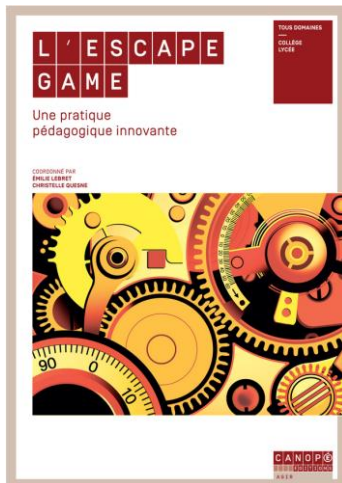
Consulter les ressources



scape.enepe.fr



www.cquesne-escapegame.com



www.reseau-canope.fr/notice/lescape-game.html



escapegame.mystrikingly.com

Se tenir au courant avec les réseaux / media sociaux

← **Collectif Escape n' Games**
1 547 Tweets



Collectif Escape n' Games
@escapengames Vous suit

Collectif d'enseignants sur les #escapegames pédagogiques et jeux numériques #EG #EGpeda #egpedago #seriousgames #jeuxserieux

cquesne-escapegame.com A rejoint Twitter en juillet 2018

1 862 abonnements 1 938 abonnés

Suivi par Genially_fr, Julian Oguer et 106 autres personnes que vous suivez



S'Cape
@ScapEdu Vous suit

#escapegame

Escape games / jeux d'évasion pédagogiques. Aide et conseils.
Équipe d'enseignants bénévoles.
Un site - un livre url.enepe.fr/scapade

scape.enepe.fr Naissance le 8 octobre A rejoint Twitter en octobre 2017

1 555 abonnements 4 320 abonnés

Suivi par Arnaud LEONARD, Genially_fr et 166 autres personnes que vous suivez

Passer à l'action

- Conception du scénario et de l'organigramme
- Création des énigmes
- Élaboration des montages vidéos
- Préparation des énigmes (découpage + plastifieuse)
- Organiser les groupes de travail et répartir les documents.

L'organigramme : un outil nécessaire

Il permet de se rendre compte de la cohérence de nos énigmes et surtout leurs enchaînements.

S'il y a plusieurs concepteurs, cela facilite la lecture et la compréhension du scénario dans sa globalité.

L'exemple suivant est l'organigramme pour le *serious game*
« Mais où est Léonard ? »

Vidéo de présentation : en direct d'Amboise / flash info.

La lettre de François Ier, posée sur une table près d'un coffre, permet d'ouvrir celui-ci avec un cadenas (1539) qui contient les enveloppes colorées pour les énigmes.

Sacoche de P. Charlier :

- miroir
- loupe
- boussole,
- biographie Léonard
- qu'est-ce qu'un codex ?
- dictionnaire

Énigme ANATOMIE

Solution = escalier

Outil/objet = squelette, codex, miroir, texte de Léonard, loupe

- Décrypter le Codex grâce au miroir,
- Récupérer les indices sur le squelette
- Répondre à la charade.

Énigme MÉCENAT

Solution = château

Outil/objet = lettre de Léonard au duc de Milan, cache, portraits mécènes, dictionnaire

- Lire la biographie (dans sacoche) et voir que « mécène » est mis en avant.
- Chercher la définition de mécène dans le dictionnaire, à cette page se trouve un document-cache avec des trous. Il permettra de trouver l'indice sur la lettre de Léonard, derrière le portrait de Sforza.

Énigme GÉOMÉTRIE

Solution = A

Outil/objet = fiche

- Chercher le doc grâce à une énigme.
- Reconstituer le document
- Retrouver la bonne version de l'homme de Vitruve pour trouver l'indice.

→ **Énigme rapide et simple**

Énigme ART

Solution = 5

Outil/objet = fiche

- Lecture fiche
- reconstituer le puzzle des œuvres d'art pour obtenir les mots croisés (2 plaques de plexi et un stylo spécial sont disponibles dans l'enveloppe pour résoudre les mots croisés sans écrire sur le doc original) et les résoudre 1-
- trouver combien de fois le mot apparaît dans la grille (2-), qui est l'indice de l'énigme.

Indice de Philippe Charlier pour trouver 4 documents afin de mener à l'énigme finale. Le professeur place « discrètement » une enveloppe au tableau (chaque indice reprend le code couleur des enveloppes) et le signale aux élèves (quand tous les groupes ont résolu leur énigme et marqué au tableau leur indice).

Outil/objet = 4 boussoles dans la sacoche. Trouver les documents cachés sous table/chaise selon les points cardinaux indiqués dans l'indice.

Carte

Quadrillage

Poème

Photo architecture Chambord

« Léonard se trouve sous l'escalier de Chambord » :
Réponse à noter au tableau afin de déclencher la vidéo de fin.

Vidéo de fin : escalier à vis

Mais où est Léonard ?

Une enquête scientifique pour introduire un thème

5^e histoire

Thème 3

Transformations de l'Europe et ouverture sur le monde aux XVI^e et XVII^e siècles

- » Le monde au temps de Charles Quint et Soliman le Magnifique
- » Humanisme, réformes et conflits religieux
- » Du Prince de la Renaissance au roi absolu (François Ier, Henri IV, Louis XIV)

Aux XV^e et XVI^e siècles s'accomplit une première mondialisation : on réfléchira à l'expansion européenne dans le cadre des grandes découvertes et aux recompositions de l'espace méditerranéen, en tenant compte du rôle que jouent Ottomans et Ibériques dans ces deux processus historiques. Les bouleversements scientifiques, techniques, culturels et religieux que connaît l'Europe de la Renaissance invitent à réinterroger les relations entre pouvoirs politiques et religion.

À travers l'exemple français, on approfondit l'étude de l'évolution de la figure royale royale du XVI^e au XVII^e siècles, déjà abordée au cycle 3.

Les compétences du cycle 4 travaillées

- **D1 S'exprimer à l'oral :**

Savoir exprimer une impression, un avis, une opinion de manière raisonnée, en respectant les formes d'un oral codifié et socialisé.

- **D2 Coopérer et réaliser des projets :**

Définir et respecter une organisation et un partage des tâches dans le cadre d'un travail de groupe.

- **D5 Analyser et comprendre les organisations humaines et les représentations du monde :**

Exercer son regard critique sur divers œuvres et documents.

Vidéo d'introduction du jeu



FLASH
SPECIAL

The image features the text 'FLASH SPECIAL' in a bold, white, 3D sans-serif font. The letters are arranged in two lines: 'FLASH' on top and 'SPECIAL' below it. The text is set against a dark blue background with a fine, light-colored grid pattern. The lighting creates a slight shadow and highlights on the 3D letters, giving them a metallic or glossy appearance.

VOS MISSIONS



- Mission « one clic »

A l'aide de nos activités et tutos, à vous de réaliser 1 énigme avec Genial.ly, sur un chapitre de votre choix.



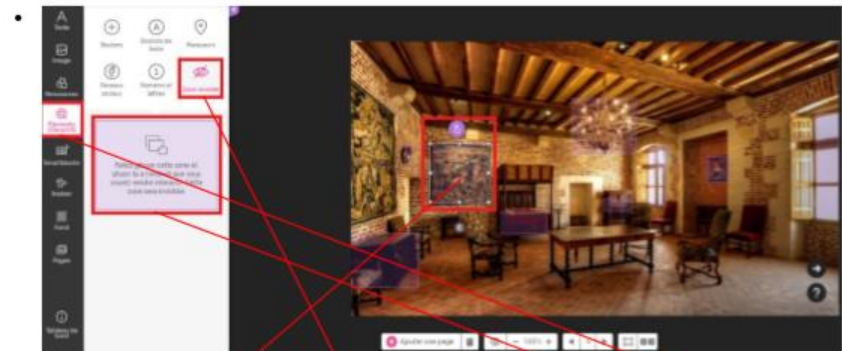
MooCHG6




3) Avec une nouvelle page remplie de zones de recherches cliquables

- Gardez la même page ou créez-en une nouvelle en cliquant sur « ajouter une page » () puis « blank » () et « ajouter » (). Répétez l'opération de choix d'une image et d'un son si vous le souhaitez.

A vous de jouer !



- Pour ajouter une zone de recherche cliquable, cliquez tout d'abord sur « éléments interactifs » dans le menu à gauche. Sélectionnez ensuite « zone invisible » avant de cliquer sur la zone violette qui apparaît. Faites ensuite glisser la zone qui vient d'apparaître sur votre page à l'endroit désiré et cliquez sur .

Vous avez alors le choix entre quatre possibilités. Ces quatre dernières sont détaillées ci-dessous :

 <p>ÉTIQUETTE</p>	 <p>FENÊTRE</p>	 <p>ALLER À LA PAGE</p>	 <p>LIEN</p>
<p>L'étiquette s'ouvre en passant la souris sur l'élément.</p>	<p>La fenêtre s'ouvre lorsque vous cliquez sur l'élément.</p>	<p>Va à la page du Genially que vous avez choisie en cliquant sur l'élément.</p>	<p>Ouvre un lien dans un nouvel onglet en cliquant sur l'élément.</p>
<p>Plus de contenu</p>	<p>Plus de contenu</p>		

- Mission avancée

- Faire une carte à la manière de Léonard
- Et/ou préparer ses images pour les intégrer dans Genial.ly

A screenshot of the Genial.ly login page. The page has a white background with a blue border. At the top, there is the Genial.ly logo. Below the logo, there are two input fields for 'Email' and 'Mot de passe'. There are also two radio buttons for 'Se souvenir de moi' and 'Récupérer le mot de passe'. A large pink button labeled 'ENTRER' is below the input fields. Below the button, there is a link 'ou entrez avec :'. There are four social media buttons: 'Continuer avec Google', 'Facebook', 'Twitter', 'LinkedIn', and 'Office 365'. At the bottom, there is a link 'Vous ne vous êtes pas encore inscrit ?'.

Rejoindre le groupe Viaeduc pour échanger

The screenshot shows a Moodle group page for 'MOOCHG6'. The top left sidebar is dark grey and contains the group name 'MOOCHG6' in white, with 'Public' below it. Underneath, it says 'Participanbts aux MooCHG6'. At the bottom of this sidebar are icons for stars, users (16), documents (0), and a triangle, along with a blue button labeled 'QUITTER LE GROUPE'. The main content area has a white background with a large green 'MooCHG6' logo centered between two light green horizontal bars. Below the logo is a dark blue button labeled 'FIL D'ACTIVITÉS'. At the bottom left, there is a section for 'Animateurs / 1 membre' with a profile picture of Philippe SALLET. At the bottom right, there is a dark grey message input box with the placeholder text 'Ecrivez votre message...' and icons for attachments and sending.

MooCHG6
Public

Participanbts aux MooCHG6

★ 0 - 👤 16 - 📄 0 - ▲ [QUITTER LE GROUPE](#)

MooCHG6

[FIL D'ACTIVITÉS](#)

Animateurs / 1 membre

Philippe
SALLET

Ecrivez votre message...