




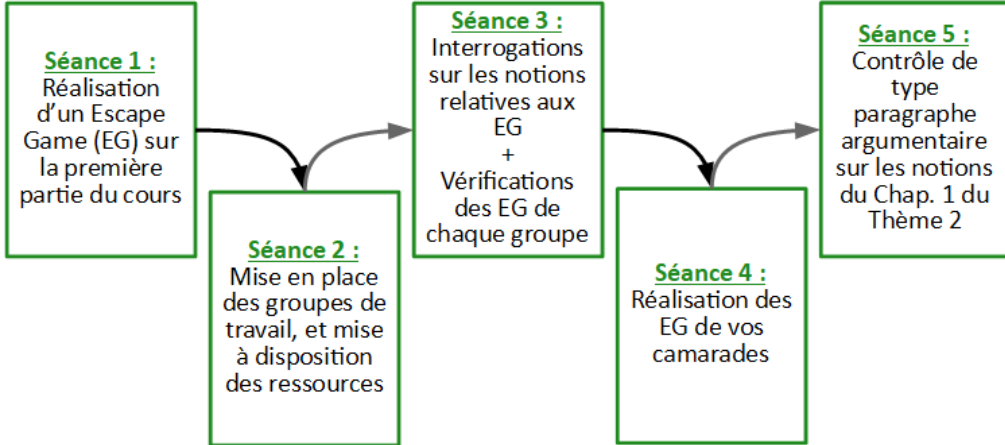


## Échanges d'Escape Game- Création d'Escape Game par les élèves

	Planning	Plusieurs <b>séances</b> (au minimum 4 séances)			
	Place dans une séance	Pour animer le cœur de la séance		Durée	
	Type d'activité	Étude de documents + Recherches (numérique et/ou au CDI)		Format	Groupes de 5 à 6

	<b>Ils l'ont fait pour...</b>				
1 <sup>er</sup> ES	Le Soleil, notre source d'énergie - La photosynthèse : une conversion de l'énergie solaire	Escape Game croisée sur « La photosynthèse : une conversion de l'énergie solaire » <a href="https://drive.google.com/file/d/1LiwfKNbllSVxXx3mMFIPlzajkaZybgR3/view?usp=sharing">https://drive.google.com/file/d/1LiwfKNbllSVxXx3mMFIPlzajkaZybgR3/view?usp=sharing</a>			

Objectifs du dispositif (Qu'est-ce que c'est ?)	Illustration du dispositif (ce que ça donne)
<p><b>Description :</b> Sur un thème donné, faire construire des Escapes Games aux élèves. La mise en place et la réalisation de ce projet prendra forcément plusieurs semaines, entre 4 et 9 semaines par exemple (4 étant le nombre minimum de séances).</p> <p>Doit être fournit aux élèves :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Le cours : soit sous forme de photocopie, de vidéo, de diaporama, diaporama interactif, de recherches...</li> <li>2. Des ressources pour l'aide à la réalisation : soit fournies directement par vous, soit en donnant des sites internet avec des outils...</li> <li>3. Des ressources de connaissances pour fournir des supports pour leurs énigmes : manuels, livres scientifiques, revues, sites internet...</li> <li>4. Du matériel que vous pouvez leur prêter : boîtes, feutre à encre invisible, lampe UV, roulette pour code César, cadenas divers...</li> </ol> <p><b>Compétences :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• S'intégrer et coopérer dans un travail de groupe</li> <li>• Savoir organiser ses idées</li> <li>• Savoir organiser son temps et son travail sur plusieurs semaines</li> </ul>	<p><b>Exemple d'organisation :</b></p>  <pre> graph LR     S1[Séance 1 : Réalisation d'un Escape Game (EG) sur la première partie du cours] --&gt; S2[Séance 2 : Mise en place des groupes de travail, et mise à disposition des ressources]     S2 --&gt; S3[Séance 3 : Interrogations sur les notions relatives aux EG + Vérifications des EG de chaque groupe]     S3 --&gt; S4[Séance 4 : Réalisation des EG de vos camarades]     S4 --&gt; S5[Séance 5 : Contrôle de type paragraphe argumentaire sur les notions du Chap. 1 du Thème 2]   </pre> <p><b>Exemples de productions d'élèves :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Groupe n°1 : <a href="https://drive.google.com/file/d/1GSiDUfli10YFXmADbzkYp9cfHfV-4Ogy/view?usp=sharing">https://drive.google.com/file/d/1GSiDUfli10YFXmADbzkYp9cfHfV-4Ogy/view?usp=sharing</a></li> <li>• Groupe n°2 : <a href="https://drive.google.com/file/d/18w17wHoT4AVEZ3sKtww3qwxQg4RlflaP/view?usp=sharing">https://drive.google.com/file/d/18w17wHoT4AVEZ3sKtww3qwxQg4RlflaP/view?usp=sharing</a></li> <li>• Groupe n°3 : <a href="https://drive.google.com/drive/folders/1SHJrbZK8-eqHK7MgR3BucaGQrR2DrvsI?usp=sharing">https://drive.google.com/drive/folders/1SHJrbZK8-eqHK7MgR3BucaGQrR2DrvsI?usp=sharing</a></li> </ul> <p><b>Fiche barème de l'activité :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="https://drive.google.com/file/d/10vQScOJiHrJ5XcUJoDUQmwsmb3bgYssO/view?usp=sharing">https://drive.google.com/file/d/10vQScOJiHrJ5XcUJoDUQmwsmb3bgYssO/view?usp=sharing</a></li> </ul>

Matériels / Aménagement de salle (On a besoin de quoi ?)	Intérêts	Points de vigilance
<p><b>Exemples :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Boites,</li> <li>• Feutre à encre invisible,</li> <li>• Lampe UV,</li> <li>• Roulette pour code César,</li> <li>• Cadenas divers</li> <li>• ...</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Créer des situations d'apprentissages ludiques</li> <li>• Motive davantage les élèves</li> <li>• Permet de faire travailler les élèves en groupe</li> <li>• Permet de faire travailler les élèves sur la collaboration</li> <li>• N'instaure pas de notion de compétition</li> <li>• Varie les supports d'études</li> <li>• Assimilation du cours</li> <li>• Prise en compte des difficultés qui peuvent être rencontrées</li> <li>• Travail de l'imagination</li> <li>• Organisation du travail sur un temps long</li> <li>• Anticipation des difficultés</li> <li>• Permet de couvrir une bonne partie du programme sur un temps peut être moins long que lors d'une programmation pédagogique classique</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Chronophage niveau mise en place des Escapes Games pour le professeur.</li> <li>• Les élèves doivent être bien clair dans leur scénario, pour que l'on comprenne bien comment mettre en place leur Escape Game.</li> <li>• Trouver un moyen que tous les élèves du groupe s'engagent de la même manière dans le travail.</li> </ul>
<p><b>Ressources (recherche didactique sur le dispositif...)</b></p>		
<p>Pour aider à la création d'Escapes Games ludiques :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ <a href="https://scape.enepe.fr">https://scape.enepe.fr</a></li> <li>▶ <a href="https://svt.ac-versailles.fr/spip.php?article989">https://svt.ac-versailles.fr/spip.php?article989</a></li> </ul>		