

## Bilan du projet dans le cadre des heures numériques « Le numérique au service de la collaboration, de la ludification et de l'évasion pour favoriser l'engagement et les apprentissages »

### Du point de vue des élèves:

La création d'un escape game a suscité un grand engouement de manière générale de la part des élèves. En effet, le recours au numérique dynamise et motive par le changement de support et d'espace de travail.

L'adhésion à cette tâche finale a été unanime mais les différents niveaux de connaissances en numérique des élèves ont été parfois un frein chez certains. Il est donc nécessaire de faire réaliser cette tâche finale en binôme pour obtenir la production attendue et dans les délais accordés.

Les consignes étaient certes très formatées: un scénario, 4 épreuves, la résolution de l'énigme. Pour autant, l'élève a pu laisser libre cours à son imagination. Les productions finales ont donc été toutes différentes les unes des autres : chacun en fonction de ce qu'il avait retenu de la notion « Berlin vert » mais aussi en fonction de sa personnalité.

Les élèves ont pris plaisir à créer leur escape game car c'était une toute première expérience pour eux. Dans la mesure où tous les jeux étaient enregistrés sur le même compte genially, ils ont pu facilement tester l'ensemble des travaux.

### Du point de vue de l'enseignant:

Créer un escape game était une forme nouvelle de tâche finale pour moi. Cette séquence s'adresse donc à des professeurs débutants en terme de création d'escape game.

Avant de la proposer aux élèves, un gros travail de recherche de ma part a été indispensable. Il a fallu trouver les bons outils, les plus intuitifs, conformes au RGPD, les tester pour constituer un fascicule rassemblant le mode d'emploi de chaque outil.

Pour que la tâche finale soit réalisée en 6 séances et de manière efficace, le travail a été extrêmement guidé. Un petit guide a été donné aux élèves pour les accompagner dans cette préparation. Il est important de réaliser les épreuves sur papier avant d'aller en salle informatique. Le gain en efficacité est évident et la qualité des épreuves est bien supérieure. Ce temps de réflexion en classe durant les 2 premières heures est donc primordial.

Pour que le travail en salle informatique se fasse de manière fluide, il faut créer un compte classe sur genially et les mêmes codes pour les autres outils. Ceux-ci figurent

sur le « guide pour créer un escape game » pour éviter les pertes de codes. Les élèves ont aussi un dossier personnel « Escape game allemand » sur les ordinateurs du lycée. Toute cette « logistique » est importante et permet le bon déroulement des séances. Le fascicule avec les tutoriels était enregistré sur le compte classe des ordinateurs du lycée. Des versions papiers étaient également disponibles en classe.

Cette séance a donc donné aux élèves une grande autonomie même si certains peinaient à suivre points par points un tutoriel. J'ai été régulièrement sollicitée alors que tout figurait sur le fascicule. Le numérique reste associé pour eux à quelque chose d'immédiat. Or la création d'un escape game requiert beaucoup de rigueur et s'avère être un travail relativement long.

### **Quelques remarques:**

Utiliser le numérique dans le cadre de la tâche finale a apporté beaucoup de satisfaction et de plaisir aux élèves. Le produit final est visuellement de qualité. Les scénari étaient originaux et plein d'humour mais la mobilisation des connaissances était relativement limitée pour une tâche finale. Il faudrait peut être envisager cette activité en tâche intermédiaire en réduisant le nombre d'épreuves ou la conserver en tâche finale mais en définissant les thèmes à aborder dans chaque épreuve.