

Création d'un escape game par les élèves de secondes

Lors de la séquence « sauver la planète » en seconde, les élèves ont dû réaliser en tâche finale un escape game sur le thème du Berlin écologique.

Déroulement de la séquence:

Le travail s'est déroulé en 2 temps :

- 2 séances préparatoires en classe où les élèves ont rédigé le scénario et les épreuves à l'écrit.
- 4 séances en salle informatique pour la réalisation finale de l'escape game.

Les élèves avaient la possibilité d'avancer les travaux chez eux s'ils le souhaitaient.

Déroulement des séances en classe:

Lors de la première séance, j'ai présenté les objectifs de cette tâche finale.

Pour obtenir une production de qualité, le professeur doit beaucoup préparer le travail de l'élève et ainsi gagner en efficacité.

Il faut donc imposer:

- la création d'un scénario
- le nombre d'épreuves à réaliser
- les sites à utiliser pour la réalisation de ces épreuves
- les sites pour la mise en page

J'ai également présenté aux élèves le site « Learning apps » et les exemples de jeux possibles dont les tutoriels figurent sur le fascicule.

Les élèves ont reçu un « guide pour créer un escape game », composé de 2 pages, dans l'esprit d'un carnet de route. Chaque binôme doit donc le compléter lors des 2 premières séances. Les 4 épreuves doivent être préparées à l'écrit avant d'être réalisées en salle informatique.

Un fascicule de tutoriels a été édité pour les élèves et mis sur les ordinateurs sur le compte « classe ».

Lors des 4 séances informatiques, les élèves créent en ligne ce qu'ils ont préparé en détails en classe. Le professeur consulte et corrige après chaque séance les différents genially regroupés sur un même compte.

Lorsque tous les genially sont réalisés, les élèves peuvent tester les escape game des camarades. Les genially ne sont pas publiés et sont consultables par les élèves à l'intérieur du compte dont ils possèdent les codes.