

PRO-115 : Construire un Escape Game pour un usage pédagogique

OBJECTIF : s'approprier une première boîte à outils pour concevoir et animer un Escape Game et insérer cette approche dans une démarche pédagogique globale

PUBLIC CIBLE : tous les professionnels du champ de l'orientation, de la formation ou de l'insertion souhaitant enrichir leur pratique d'accompagnement en utilisant les apports de ce jeu à des fins d'apprentissage

ORGANISATION : 2 journées

PROGRAMME

L'Escape Game pédagogique en questions : Qu'est-ce qu'un Escape Game ? Quelle définition, quelles caractéristiques ?

Expérimentation d'un premier Escape Game

- Découvrir des outils peu onéreux et des techniques simples pouvant être utilisés pour donner du réalisme et du sens au jeu

Décortilage d'un Escape Game : choix de scénario, rédaction des énigmes en fonction des objectifs d'apprentissage, aspects logistiques et techniques, élaboration du questionnaire de débriefing...

Inventaire du matériel de base (choix, prix, récup...) et mise en œuvre de 4 techniques permettant de créer des messages cryptés

Construction d'un scénario express à partir d'un objectif pédagogique proposé par le groupe : aller à l'essentiel avant de focaliser sur les points de détail

Expérimentation d'un deuxième Escape Game

- Découvrir une approche différente et s'intéresser à la construction du débriefing pédagogique

Analyse critique de 4 fiches d'EGP présentant les objectifs pédagogiques, le public cible, l'univers choisi, l'organisation des énigmes

Conception en sous-groupes d'un Escape Game pédagogique à partir d'objectifs proposés par les participants et des éléments vus précédemment

PRESTATAIRE DE FORMATION : CON JUGUEURS DE TALENTS (Arras)