

4-10

## COMMENT CREER UN ESCAPE GAME PEDAGOGIQUE

### Durée et horaires :

2 jours en présentiel soit 14h de formation

9h-12h30 (matin) / 13h30-17h (après-midi)

### Dates et lieux :

**2<sup>nd</sup> semestre 2022** : 1 session  
Format : en présentiel (2 jours)

**Lieu :**  
Carif-Oref – 22 rue Sainte Barbe –  
3<sup>ème</sup> étage – 13002 Marseille

**Dates :**  
Jeudi 24 novembre et vendredi 25 novembre

### Conditions d'accès pour la formation à distance :

La formation est réalisée sous forme de visioconférence avec partage de documents en amont de la réalisation de l'action. Les stagiaires doivent avoir un PC avec une webcam et une connexion internet suffisante afin de pouvoir suivre la formation.

### Conditions d'accès pour la formation à distance :

La formation est réalisée sous forme de visioconférence avec partage de documents en amont de la réalisation de l'action. Les stagiaires doivent avoir un PC avec une webcam et une connexion internet suffisante afin de pouvoir suivre la formation.

### Intervenant (s) :

Yohan GRAND et Emmanuelle MILLIERE

### Public :

Acteurs de la formation, de l'orientation, de l'insertion souhaitant découvrir et se former à la méthode innovante de l'escape game pédagogique  
15 stagiaires maximum

### CONTEXTE

#### Objectifs généraux :

- Découvrir l'escape game pédagogique et ses différentes applications
- Considérer des exemples d'escape games pouvant être intégrés à une séquence pédagogique
- Identifier les différentes étapes de création d'un escape game pédagogique et les mettre en œuvre
- Animer un escape game dans un objectif pédagogique

#### Objectifs opérationnels :

- Définir la notion d'escape game pédagogique et ses différentes applications (grandeur nature, sur plateau, etc.)
- Trouver des exemples d'escape games pouvant être intégrés à une séquence pédagogique
- Formuler les atouts de l'escape game pour l'apprentissage
- Identifier les apports de la psychologie cognitive pour l'apprentissage (l'erreur, le groupe, les émotions, la collaboration, la motivation)
- Identifier les objectifs d'apprentissage d'un escape game pédagogique
- Rédiger un scénario pédagogique d'escape game pédagogique
- Choisir le type d'énigme adapté selon l'intérêt pour l'apprentissage
- Identifier les outils numériques permettant la création d'escape games

### CONTENUS

- Présentation de la formation
- Brise-glace
- Expérience d'un escape game physique simple qui mène à une pause-café conviviale
- Débriefing
- Les apports de la psychologie cognitive : les serious games, les enjeux liés à l'apprentissage par le jeu, les escape games, les théories de l'apprentissage et le jeu
- Exemples d'escape games pédagogiques
- Expérience de 2 escape games virtuels simples sur les notions de la formation : un escape game immersif et un autre escape game plus proche du quiz
- Premiers apports pratiques sur les outils de conception d'escape games pédagogiques
- Apports théoriques et pratiques sur les outils de conception d'un escape game avec mise en pratique immédiate

[FICHE D'INSCRIPTION](#) ▶▶

[www.cariforef-provencealpescotedazur.fr](http://www.cariforef-provencealpescotedazur.fr)

Rubrique : Accompagner les acteurs/Se professionnaliser

Programme de professionnalisation

Date de mise à jour : 15/09/2022

## Prérequis :

Maîtriser les bases de l'outil informatique

## Délai d'accès

Inscription possible 48h avant le début de la formation.

## Tarif :

Module payant :

Coût de cette formation :  
400€/participant

Le CARIF OREF n'est pas assujéti à la TVA.

- Définition des objectifs pédagogiques d'un escape game
- Scénarisation d'un escape game
- Prise en compte des contraintes
- Connaissance et utilisation des différentes énigmes
- Outils permettant la construction d'escape games

## METHODE ET ORGANISATION PEDAGOGIQUE

Présentiel regroupant les méthodes suivantes :

- Brainstorming
- Incitation à l'échange et au partage de pratiques
- Invitation à faire part des notions théoriques connues
- Complétion des échanges autour de la théorie avec des méthodes pédagogiques numériques innovantes
- Réflexion autour de cas pratiques en sous-groupes de travail pour une réflexion optimale et une restitution collective constructive suscitant la réflexion
- Présentation d'outils pertinents
- Pédagogie interactive basée sur l'expérience, les témoignages et l'implication des participants
- Photolangage
- Débat
- Questions/réponses

## MOYENS D'EVALUATION

Pour positionner les participants à l'entrée en formation, nous utilisons un premier questionnaire qui nous permet de connaître les connaissances et expériences des apprenants afin de repérer les acquis. Ce test de positionnement permet aux formateurs de repérer les besoins et à l'apprenant de se situer. Il nous permet ainsi de proposer une formation individualisée et d'observer l'apprentissage tout au long de la formation.

A l'aide d'un second questionnaire, nous évaluons les réactions des participants pour mesurer à quel point ils trouvent la formation impliquante, satisfaisante et pertinente et ainsi mesurer la qualité pédagogique et les compétences des intervenants afin d'améliorer continuellement nos formations. En fin de formation, à l'aide d'un troisième questionnaire et d'un questionnement oral, nous mesurons l'acquisition des compétences, connaissances et attitudes pour chaque participant.

**FICHE D'INSCRIPTION**  

[www.cariforef-provencealpescotedazur.fr](http://www.cariforef-provencealpescotedazur.fr)

Rubrique : Accompagner les acteurs/Se professionnaliser

Programme de professionnalisation

Date de mise à jour : 15/09/2022