

**Nom de la ressource :** Escape Game sur l'ENT

**Nom du centre social qui propose cette ressource :** Association MultiCité

**Pour en savoir plus (contact) :** Loïk – 03.23.06.24.73

#### **Publics concernés :**

C'est un atelier auquel les parents de l'école doivent participer avec les enfants. Ils peuvent s'entraider sur l'ENT et la session permet de favoriser la coopération entre les deux. De plus, lors de la recherche du dernier indice dans la salle, les enfants sont souvent plus efficaces.

#### **Courte description :**

L'idée de cet atelier est de permettre la découverte de l'ENT à travers à jeu de piste autour des différentes fonctionnalités proposées. Ils pourront ainsi découvrir des applications qu'ils n'utilisent pas forcément et comprendre leur fonctionnement. L'escape game a aussi pour but de montrer aux enfants (et aux parents) la facilité d'accès et de navigation de l'ENT puisque l'ensemble des opérations doit se faire dans un temps limité.

J'ai établi un scénario qui permet de faire travailler l'imaginaire des enfants et leur notion du temps. Ensuite, les participants démarrent avec une mission : « trouver les clés de l'école » et doivent aller d'une application à l'autre sur l'ENT grâce aux indices récoltés. À la fin, ils doivent trouver un coffre dans la salle de classe. Dans ce coffre se trouvent les clés mais ils doivent retrouver le code pour l'ouvrir (toujours sur l'ENT).

Cet escape game peut être adapté avec différentes histoires ou différentes énigmes suivant les besoins et les utilisations de l'ENT faites par l'école. On peut aussi utiliser certaines applications ou non.

#### **Les besoins :**

- Une salle de classe
- Un compte ENT (même démo) auquel les parents devront accéder avec vos codes
- Un coffre fort ou un cadenas à code et une boîte
- Smartphones des participants ou tablettes/ordinateurs à prêter le temps de l'animation
- Les impressions des codes à utiliser pour se connecter et un ou deux indices écrits pour en transposer dans le monde réel

### Les étapes clés :

Cet atelier demande une bonne préparation et un travail en amont ainsi que des tests pour vérifier que l'histoire est bien rodée.

Chaque participant part avec le même indice : « Lisez le premier message dans la messagerie après vous être connecté avec le code donné »

Dans le message, ils trouveront un indice qui les emmènera sur une autre application et ainsi de suite...

Dans celui que nous avons créé, ils peuvent utiliser : le cahier de textes, l'annuaire, le blog, le cahier multimédia et les exercices.

Ensuite libre à chaque animateur de créer le chemin d'énigme qu'il souhaite pour aller d'une application à l'autre. Ci-dessous quelques exemples des énigmes.

**SEMAINE DU 27 JUIN AU 3 JUILLET**

**LUNDI 27 JUIN**

Ouverture de l'école

La directrice dispose des clés principales pour l'ouverture de l'école tous les jours de la semaine. La personne qui s'occupe des clés de secours... je me souviens uniquement que son nom de famille est un nom de ville du Brésil, vous le trouverez dans l'annuaire. Ensuite les informations se trouvent sur le blog "Gestion de l'école" !!

pour toujours retrouver les clés :

J'ai créé une frise chronologique sur l'ENT.  
Comme ça, chaque semaine on pourra mettre à jour l'emplacement précis et les indications pour trouver les clés.

On utilise toujours un coffre fort et un code pour plus de sécurité !

Frise chronologique

**maine du 27 juin au 3 juillet**

**ONDELLE-TAP Loik le lundi 27 juin 2022**

rogramme de la semaine pour la gestion de l'école :

EDU Delphine : Ménage - passer l'aspirateur et la serpillière tous les jours dans toutes les classes  
JPUY Mélanie : Préparer les classes le matin  
JILLERON Nelly : Photocopier les livres de la classe  
O Morgan : Gérer les clés de secours de l'école - Il a créé un cahier multimédia pour qu'on puisse les retrouver !  
JULET Julien - Cantine - Préparer les repas.

### Le retour d'expérience :

Le fait de passer par le jeu permet une expérience différente de l'ENT vis-à-vis des parents. Nous avons créé la communication en conséquence afin que l'atelier soit attractif. L'aspect ludique permet également aux enfants de participer de manière non-scolaire et d'être vraiment pris par le jeu.

Cet atelier permet surtout aux parents de découvrir les différentes fonctionnalités de l'ENT : savoir qu'elles existent et comprendre le fonctionnement global de l'ENT et de quelques applications de base qui peuvent être utilisées par les enseignants.

Les enseignants se prêtent également volontiers au jeu si vous les invitez (spoiler : et ne sont pas toujours les gagnants)...

Lors de ces sessions nous prévoyons également quelques goodies ou cadeaux (coloriages, crayons etc.) afin de les offrir aux gagnants. Les enfants sont toujours heureux de repartir avec quelque chose et ça incite ceux qui n'ont pas gagné à revenir la fois suivante. Attention cependant, il faut aussi gérer les mauvais perdants dans ces cas-là.

**Photos :**

