

<https://espacedocweb.enseigne.ac-lyon.fr/spip/spip.php?article141>



Escape game au CDI

- Pédagogie - Recherche doc - découverte CDI -



Date de mise en ligne : lundi 11 février 2019

Copyright © Espace Doc Web - Tous droits réservés

Séverine Sadones, professeure documentaliste au Lycée professionnel Sermenaz à Rillieux la Pape, partage avec nous une séance permettant de découvrir le CDI de façon ludique grâce à un escape game.

Le but de cet escape game est d'amener les élèves du lycée à découvrir et utiliser, de façon ludique, les différents types de document du CDI. La première partie du jeu est une sorte de défi lecture sur les différents types de document (fictions, documentaires, documents d'orientation, Esidoc et site internet). La résolution de ce défi lecture permet d'obtenir un code à 3 chiffres et d'ouvrir le cadenas d'une des 3 boîtes. Il y a 3 boîtes donc 3 chances de gagner !

Une fois la boîte ouverte, la deuxième partie est plus ludique et liée à l'utilisation des TICE (QR code, utilisation d'une messagerie, d'un padlet) plus réflexion : mettre en lien ces indices pour trouver un mot clé : un nom de pays.

La librairie de Rillieux avec laquelle nous avons l'habitude de travailler nous a donné une dizaine de bons cadeau de 15 euros pour récompenser les gagnants de l'escape game.

Les 3 boîtes ont été ouvertes en 2 mois environ et maintenant ce sont des classes qui viennent participer à l'escape game. Il faut compter 2h pour faire cet escape game.



DESCRIPTION

NIVEAU : adaptable à tous niveaux / **DURÉE** : environ 1h30/2h / **CADRE** : en autonomie sur le temps libre des élèves ou faire avec une 1/2 classe pour la découverte du CDI en début d'année

DESCRIPTION DE L'ACTIVITE : Une première partie "défi-lecture" pour aborder l'utilisation des différents types de documents (fictions, documentaires, numériques -moteurs de recherche, esidoc, fake news-, orientation). Une deuxième partie plus ludique avec l'utilisation d'un QR-code, une boîte mail, un padlet... Cette deuxième partie fait plus appel à la réflexion type "escape game" puis qu'il faut utiliser plusieurs indices conjointement pour en déduire un mot-clé.

OBJECTIFS PRINCIPAUX : Amener les élèves à découvrir et manipuler les différents types de documents.

NOTIONS INFO-DOCUMENTAIRES :

- le document (papier, de fiction, documentaire, numérique)
- Recherche d'information
- Collaboration

PRINCIPALES COMPÉTENCES TRAVAILLÉES :

- Identifier les différents types de documents
- Se repérer dans un document en utilisant les clés internes
- Trouver un document à l'aide d'Esidoc
- Travailler en équipe

OUTILS ET LOGICIELS UTILISES Pour le prof/élèves :

Outils numériques :

- Padlet
- Tablette pour scanner les QR-code
- Messagerie (laposte.net)

Fiches papier (voir documents sur padlet ci-après) :

- 3 questionnaires pour ouvrir les 3 boîtes
- 3 feuilles A4 "indices" pour la deuxième partie
- Fiche "Scénario" pour la présentation
- L'affiche pour promouvoir l'escape game dans l'établissement et sur l'ENT

PADLET DE L'ESCAPE GAME

Un padlet met à disposition les documents créés pour mon escape game :

- Présentation (le scénario)
- Fiches "mission" : les questionnaires permettant d'ouvrir les 3 boîtes cadenassées
- Les indices contenus dans chacune des 3 boîtes
- L'affiche de présentation

Il est accessible [ICI](#)

Le mot de passe est "**Sermenaz**".

Les documents sont au format PDF mais vous pouvez les convertir dans un format traitement de texte pour les modifier et les adapter à votre CDI.

Made with **padlet**

REGARD CRITIQUE DU PROFESSEUR-DOCUMENTALISTE :

L'escape game a été testé en "Open" : les lycéens venaient sur leur temps libre. La promotion par l'ENT a bien fonctionné.

Escape game testé également avec des classes à effectif réduit (environ 20 élèves) de la seconde à la terminale. Les entrants MLDS (élèves déscolarisés en réintégration).

Le côté défi lecture passe très bien car les supports sont variés, le travail en équipe motive et l'effet "cadenas" motive.

J'aurais souhaité utiliser la réalité augmentée mais je n'ai pas réussi à installer l'application sur la tablette du lycée. Je pense qu'il serait intéressant de faire des escapes games thématiques "identité numérique", "fake news", "lecture d'image" ou "semaine de la presse".

N'hésitez pas à me contacter si vous avez des remarques ou questions !

Séverine Sadones, Lycée professionnel Sermenaz, Rillieux la Pape