

CREATION D'UN ESCAPE GAME (3 classes de seconde)

Objectifs du projet :

Il s'agit de présenter une utilisation des sciences dans la vie courante via la création d'un loisir très à la mode : l'escape game. Le programme de mathématiques de seconde nécessite de travailler sur les nombres (cryptographie) et de faire de la programmation informatique : les exercices de codage qui peuvent sembler rébarbatifs aux yeux des élèves prennent ainsi tout leur sens au sein du projet. Dans le cadre du cours de français, les élèves doivent maîtriser des compétences rédactionnelles : il s'agit donc de faire travailler les élèves sur la cohérence d'un scénario et sa vraisemblance. Ce projet stimule aussi le travail en équipe des élèves : mise en commun d'idées, prise de décision commune concernant le scénario, les énigmes, le décor...



Etapes du projet :



Ce projet se déroulera en partenariat avec la Société Enigmatic basée à Lyon.

- Étape 1 (novembre 2019) : Sortie à Lyon. Visite des coulisses des salles d'escape room créées, développées et exploitées par la société Enigmatic, rencontre et échanges avec les dirigeants de cette société.
- Étape 2 ; intervention de M. Lambert et Mme Chapuis (dirigeants de la société) face à la classe au lycée La Pléiade pour une master classe sur les escape games.
- Étape 3 : (entre novembre 2019 et mai 2020) : conception d'une escape room par classes dans les établissements d'origine. Co-enseignement maths/français.
- Étape 4 (mai/juin 2020) : Les élèves mettent en forme leurs salles et il y a mise en concurrence des classes.

Organisation du travail collectif entre les acteurs du projet :

Le travail des intervenants se fait en trois étapes : Lors de la visite de l'entreprise les enseignants seront spectateurs et M Lambert et Mme Chapuis feront visiter l'entreprise et les escape rooms aux élèves ; ils interviendront ensuite en classe pour expliquer comment on crée un escape game (outils, conception des énigmes, etc) . Ensuite les élèves s'attelleront à la production d'énigmes et de scénarios aidés dans cette démarche par leur couple d'enseignants de maths et de français. Enfin les enseignants et intervenants seront spectateurs de la mise en place des escape rooms.

A noter : Du fait de la crise sanitaire et du confinement mis en place le 16 mars 2020 seules les étapes 1 et 2 ont pu être menées à bien. L'étape 3 a été amorcée.



