



Région académique
NORMANDIE



Equipe académique
de Sciences
Economiques et
Sociales (Caen),
2019-2020

Des « *escape games* » en ligne pour stimuler la curiosité des élèves et favoriser les apprentissages en classe de Seconde

Sur le plan éducatif, un « *escape game* » est une activité ludique qui placent des élèves – seuls ou en groupe – dans une unité de temps (activité minutée ou non) et d'espace (une salle physique ou virtuelle) dont ils ne pourront s'extirper qu'une fois le temps écoulé ou l'énigme résolue. Pour mener l'enquête, les élèves doivent mobiliser des connaissances et des savoir-faire acquis, en cours d'acquisition, voire des objets didactiques non connus que l'activité va leur permettre de découvrir. De ce point de vue, l'*escape game* éducatif peut s'inscrire dans une pédagogie de la situation-problème.

Ce type d'activité offre la possibilité de :

- diversifier les dispositifs et les supports pédagogiques,
- éveiller la curiosité intellectuelle des élèves, leur attention et leur implication
- amorcer ou illustrer une séquence de cours par l'étude d'un cas concret sous la forme d'une enquête ou d'une énigme à résoudre
- inscrire des notions, concepts ou mécanismes dans une situation concrète autour d'une situation-problème,
- favoriser les interactions entre élèves et le travail d'équipe

1) Le contexte institutionnel des ressources proposées

Le préambule du programme 2019 du niveau Seconde stipule que « *les professeurs donnent du sens aux apprentissages en montrant comment les sciences sociales permettent d'éclairer des situations concrètes. Tout en diversifiant les dispositifs pédagogiques, en mobilisant des supports variés (comptes rendus d'enquêtes, tableaux statistiques, graphiques, articles de presse, études de cas, utilisation de jeux, documents iconographiques ou audiovisuels) et en ayant recours, le cas échéant, aux outils et ressources numériques, ils s'efforcent de susciter une authentique activité intellectuelle chez les élèves en les amenant à se poser des questions précises, à formuler des hypothèses explicatives et à les confronter à des données empiriques pour comprendre les phénomènes étudiés* » (les expressions **en gras** sont de notre fait).

2) L'outil numérique utilisé : le site Genially

Nous avons utilisé l'outil de création et de publication proposé par le site privé **Genially**. Celui-ci offre des fonctionnalités gratuites qui, au prix d'un investissement en temps important, de créer facilement des *escape games*. Lien : <https://www.genial.ly/fr>
Le site **S'cape** propose par ailleurs un grand nombre de ressources et de tutoriels à l'intention des enseignants .Lien : <https://scape.enepe.fr>

3) Les ressources proposées

Chapitres de Seconde	Productions	Fiche
Comment crée-t-on des richesses et comment les mesure-t-on ?	https://view.genial.ly/5ee725a82dbd970d0fe9147d/presentation-copie-escape-game-ses	oui
Comment s'organise la vie politique ?	https://ses.discip.ac-caen.fr/spip.php?article327	oui
	https://ses.discip.ac-caen.fr/spip.php?article330	oui
Quelles relations entre le diplôme, l'emploi et le salaire ?	https://view.genial.ly/5eb0297b7792df0d45fec43a/interactive-image-seconde-diplome-traam-2020	oui
Chapitres de Première		
Comment les agents économiques se financent-ils ?	https://ses.discip.ac-caen.fr/spip.php?article335	-