Concevoir un escape game pédagogique numérique (2,5 jours)

Domaine d'intervention : Pédagogie et numérique, Ludo-pédagogie, formation de formateurs

Suivre cette formation permet aux participants de mobiliser les ressorts ludiques, narratifs, et l'intelligence collective propres à l'escape game, pour proposer une expérience d'apprentissage immersive et motivante. Le recours au numérique dans la conception rend possible la dispense d'une séance de formation tant en modalité présentielle qu'à distance.

OBJECTIFS

Objectif de formation :
A l'issue de la formation, les participants seront en capacité de concevoir un escape game pédagogique intégrant des activités numériques dans leur champ de formation.

Objectifs pédagogiques :
- Identifier les invariants et les intérêts pédagogiques d'un escape game
- Concevoir le scénario d'un escape game pédagogique (contenant 5 à 6 énigmes, pour une durée d'environ 30 à 45 min d'expérience de jeu)
- Identifier les outils numériques mobilisables pour la production d'énigmes d'un escape game pédagogique (en versions gratuites)
- Créer un univers graphique cohérent avec un outil d'IA générative d'images (version freemium)
- Produire l'escape game sur l'outil numérique Genially (gratuit).

PUBLIC

Cette formation s'adresse à des formateurs permanents ou occasionnels experts-métiers déjà expérimentés, des enseignants, des concepteurs et ingénieurs pédagogiques.

PRÉREQUIS

Avoir une expérience en conception et animation de formation (notamment conception d'un déroulé pédagogique).
Il est également préférable d'avoir une appétence pour le numérique et pour le jeu.

MÉTHODES MOBILISÉES

MODALITES PEDAGOGIQUES
Les modalités sont actives et participatives. Elles sont mises en œuvre au travers de différents ateliers proposant des activités collaboratives en mini-groupes, des temps en plénière pour « confronter » et échanger sur les pratiques, des temps transmissifs de synthèse de contenus, de découverte d'outils numériques de production d'énigmes.

MOYENS ET OUTILS
La formation nécessite l'accès individuel à un ordinateur connecté à Internet.
Pour la dispense de la formation en modalité présentielle, dans le cas où la formation se déroule dans les locaux du Cnam, les participants pourront apporter leur propre ordinateur ou une salle informatique sera mise à leur disposition avec un accès individuel à un ordinateur connecté à Internet. Dans le cas de la réalisation de la formation dans les locaux du commanditaire, ce dernier devra s'assurer de permettre les conditions d'usages d'un ordinateur personnel connecté à Internet pour chaque participant.

Dans le cas du choix de la modalité hybride, pour la partie « retour d'expérience » dispensée à distance, les participants doivent disposer d'un ordinateur individuel connecté à Internet (équipée si possible d'une Webcam) et être dans une situation de « confort d'apprentissage » pour suivre et participer en visioconférence. Ils bénéficient des moyens du Cnam mis à leur disposition : accès à une classe virtuelle et outils collaboratifs en ligne.

Concernant l'accès aux supports pédagogiques, le Cnam met à disposition des apprenants un espace numérique de partage des contenus et des livrables produits par les participants.

PRÉSENTIEL HYBRIDE

Modalités disponibles : en présentiel ou en hybride

Dates
A définir ensemble

Durée
17,5 h
2,5 jours : 2 jours consécutifs et 0,5 jour de retour d'expérience à 3 mois.

Lieu
En présentiel : 2,5 jours
- Dans l'un de nos sites Cnam Pays de la Loire
- Dans les locaux de votre organisation

En hybride :
- Partie en présentiel : les 2 premiers jours. Lieux possibles identiques à ci-dessus
- Partie à distance : 0,5 jour de retour d'expérience. Depuis un ordinateur connecté à Internet en visioconférence

Horaires
9h00 - 12h30 /
13h30 - 17h00

Accessibilité
Nos formations sont accessibles aux personnes en situation de handicap. Pour vos questions spécifiques, un référent Cnam est dédié à l'accompagnement : handi@cnam-paysdelaloire.fr

INTERVENANT

Nos intervenants sont consultants formateurs, experts en ingénierie ludo-pédagogique et en production d'escape games pédagogiques. Ils accompagnent chaque stagiaire dans leur problématique pédagogique individuelle. Ils partagent leurs expériences au travers d'exemples concrets et opérationnels.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Lors de la formation, les acquis du participant sont évalués par la production d'un scénario d'un escape game pédagogique intégrant des outils numériques.

- Une évaluation de satisfaction est proposée à chaque stagiaire en fin de formation.
- Une attestation de formation est remise à chaque participant.

PROGRAMME

JOUR 1

- Démarrage : adhérer aux objectifs de la formation et se présenter par le biais d'une activité brise-glace.
- **Atelier 1 « Vivre un escape game » :** en sous-groupes, vivre l'expérience d'un escape game pédagogique numérique produit par le Cnam Pays de la Loire.
- **Atelier 2 « Définir les invariants, intérêts et conditions de réussite » :** à partir de l'expérience vécue dans l'atelier précédent, activité de remue méninge visant à identifier les invariants et intérêts pédagogiques à recourir à une activité ludo-pédagogique de type escape game dans une séance de formation.
- **Atelier 3 « Concevoir le scénario d'un escape game » intégré dans une séance de formation :** en individuel ou en sous-groupes, activité de production d'un scénario d'escape game pédagogique dans le champ de formation des participants, selon un guide méthodologique. Conception des activités amont et aval de la séance de formation intégrant l'escape game, selon une progression pédagogique. Présentation des productions en plénière, échange entre participants, apports de contenus et d'expérience du formateur/formatrice.
- Bilan de la journée.

JOUR 2

- Démarrage avec activité ludique pour revoir et se remémorer les notions vues lors du jour 1
- **Atelier 4 « Identifier les outils numériques de production » :** panorama des différents outils numériques mobilisables pour la conception d'un escape game pédagogique (Applications d'énigmes, outil d'IA image, Genially)
- **Atelier 5 « Production numérique de l'escape game » :** réalisation de l'escape game sur l'outil auteur gratuit Genial.ly, avec intégration des énigmes numériques produites et de l'univers graphique
- Bilan et évaluation des deux jours de formation

½ JOURNEE A 3 MOIS

- Retour d'expériences de la mise en œuvre de l'escape game en situation de formation avec des apprenants
- Partage pour améliorer sa pratique, avec apports du formateur.
- Bilan de l'ensemble de la formation

Délai d'accès

Jusqu'à 1 mois avant le début de formation en fonction de la réponse du financeur.

Tarifs

Nous consulter

Repas des participants non pris en charge par le Cnam Pays de la Loire

Conditions générales de vente sur le lien suivant

Contact

Conseiller entreprise :
Lien « nos contacts entreprises »

Pour aller plus loin

- Unités d'Enseignement du Cnam et Certificat de Compétences
- Ecole nationale du jeu et des medias interactifs | Accueil | Enjmin | Cnam

Points forts de la formation

- Formation ancrée dans le champ de formation des participants
- Accès à la boite à outils de production d'un escape game pédagogique

Taux de satisfaction

Le taux de satisfaction des stagiaires est de 100 % en 2025.

Conservatoire national des arts et métiers des Pays de la Loire - Association de gestion
25 Bd Guy Mollet - BP31115 - 44311 NANTES CEDEX 3
N°SIRET : 32439762900118 - N° organisme de formation : 52440210544 - code APE : 8542Z