

Démarrer le Timer

Indice photo

Site M@th En vie

Code CLE 1869

CLE 8

Document  
PLICKERS

Document  
BINAIRE

Lego

CLE 1869

CLE 26

Indice  
Matou  
Matheux

Étiquettes Noms +  
réponse A-B-C-D  
(pour Plickers)

Affiche

Indice dico

Fioles eau + colorant bleu +  
Lavande  
B-I-N-A-I-R-E à reconstituer  
Lavande = 1 sinon 0  
Code 0011010 = 26  
Fiche atelier Binaire

CLE 26

Indice aller p21  
dico  
Indice A+B+C+D  
plickers

Clé scotchée sous la boîte

Indice tangram

Document  
Thymios

Boîtires  
réponse  
PLICKERS

CLE 8

Document  
Tangram

CODE 777 tangram

Cache

Document vers  
Matou Matheux  
Clé USB dans sac avec cadenas  
Bookcreator message FIN

CODE 039 (2056-2017)

QR code PLAIRE

### Animation pédagogique TICE / ESCAPE GAME

#### Intentions pédagogiques

Résoudre différentes énigmes mettant en jeu des outils et ressources numériques et des compétences du socle commun de compétences des programmes 2016 en lien avec les équipements numériques.

Contrainte : 10 personnes maximum



#### Éléments de contexte

Vous êtes en 2056. Vous allez travailler 1h dans un laboratoire pédagogique. Vous êtes des scientifiques, Vous allez analyser des ressources et outils pédagogiques utilisés en 2017. Vous devrez résoudre différentes énigmes mettant en jeu des outils numériques et des compétences du socle commun de compétences des programmes 2016 en lien avec les équipements numériques mis en œuvre à cette époque dans les classes primaires.

- Découvrir et manipuler des outils numériques
- Réfléchir de manière collaborative
- Mettre les participants en situation de recherche (résolution de problèmes)
- Prendre en compte la diversité des participants (pédagogie différenciée)
- Favoriser l'intelligence collective

#### Références au programme et au socle commun

Compétences travaillées	Domaines du socle
Pratiquer des démarches scientifiques et technologiques	Les systèmes naturels et les systèmes techniques
Pratiquer des langages Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages mathématiques, scientifiques et informatiques Comprendre, s'exprimer en utilisant la langue française à l'oral et à l'écrit.	Les langages pour penser et communiquer
Organisation du travail personnel Coopérer et réaliser des projets Médias, démarches de recherche et de traitement de l'information	Les méthodes et outils pour apprendre

## Outils proposés

Tablette Ipad / Tablette Samsung

1 ordinateur connecté à Internet / 1 ordinateur avec vidéoprojecteur + caméra HUE

Clé USB

Robots pédagogiques : Thymio et Ozobot

(Smartphone personnel)

Prévoir des manuels, du matériel scientifique, pour le décor et des leures.



## Activités à réaliser

Démarrer un timer (34 outils interactifs Génération5)

Site MATH en vie : rechercher une date avec pour indice une photo tronquée

Site Matou Matheux : rechercher un code de cryptographie

A l'aide de la caméra HUE branchée, déposer un cache qui détermine le choix d'un flash-code

Flash-code (possible si PE équipés...) vers le site PLAIRE IEN Evian

Applications : IPAD Plickers / Book Créator SAMSUNG Tangram

Utiliser les robots THYMIO (les 6 pré programmes) + OZOBOT / parcours

Utiliser le code binaire (reconstituer le mot binaire / codes avec les fioles odeur lavande lavande = 1 Sciences -> Le sens de l'odorat démarche investigation)

Manuel lecture CE1 page contenant indice

Lecture d'un document sur une clé USB

Pièces de puzzles qui reconstituées donnent un message codé

Différentes clés pour cadenas, à choisir en fonction des indices récupérés

Les clés ou codes des cadenas libèrent des outils



## Modalités de fonctionnement : durée 2h



### Descriptif de la séance :

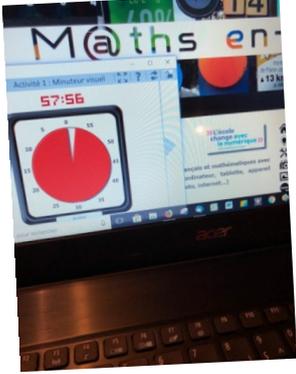
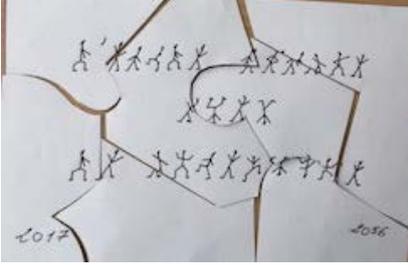
- 1<sup>ère</sup> Phase : Présentation du contexte (scientifiques en 2056) avec énoncé des objectifs

Mise en situation pendant 1h maximum. Le challenge étant de sortir de la pièce avant la fin du temps imparti.

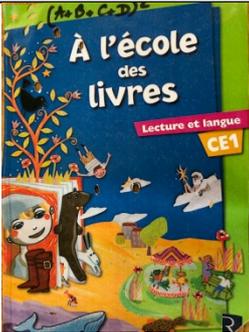
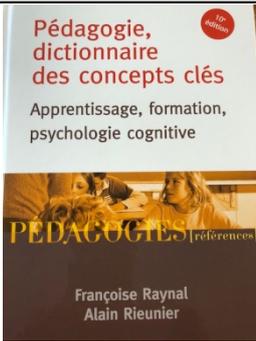
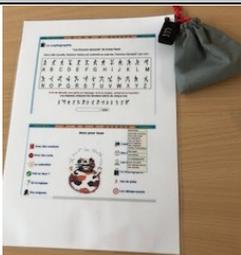
- 2<sup>ème</sup> phase :

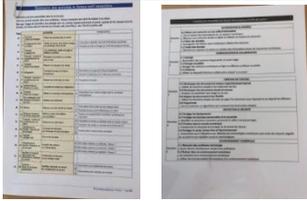
Discussion sur le vécu de la mise en situation. Analyses des outils et pistes pour les intégrer en classe.



TIMER	M@ths en vie	Coffre-fort à clé
		
	<p>Ordinateur accès INTERNET</p> <p>→ Banque de photos</p> <p><i>L'heure, les dates et les âges</i></p>  <p>1869 -&gt; code CLE ouvrant la boîte 1</p>	<p>La clé de ce coffre est scotchée sous la boîte 1</p> <p>Clé 1869</p> <p>Clé 26</p> <p>Clé pochette boîte 1</p> <p>Nombreuses clés leurres</p> <p><b>1 pièce de puzzle</b></p>
<p><a href="https://www.generation5.fr/produits/34-outils-interactifs-pour-l-ecole--1577--23940--ens.php">https://www.generation5.fr/produits/34-outils-interactifs-pour-l-ecole--1577--23940--ens.php</a></p>	<p><a href="http://www.ac-grenoble.fr/ien.st-gervais/mathsenvie/">http://www.ac-grenoble.fr/ien.st-gervais/mathsenvie/</a></p>	
PUZZLE MESSAGE à décrypter	MATOU MATHEUX	BINAIRE
		
<p>7 pièces de Puzzle réparties dans l'Escape game</p> <p>1 pièce de puzzle avec indice verso</p>  <p>lavande=1 absence = 0</p> <p><u>Message crypté</u></p> <p>« L'école change avec le numérique »</p> <p>Cf Matou Matheux</p>	 <p>Matou Matheux -&gt; jeux -&gt; cryptographie -&gt; avec des Symboles -&gt; Les Hommes dansants</p>	<p>Fioles à mettre en ordre pour constituer le mot BINAIRE</p> <p><b>1 pièce de puzzle</b></p> <p>Certaines fioles contiennent une odeur de lavande</p> <p>Lavande = 1</p> <p>→ Code 0011010</p> <p>A décoder = 26 N° de la clé ouvrant l'antivol de la boîte 2</p> <p>Cf Fiche activité BINAIRE</p>
	<p><a href="http://matoumatheux.ac-rennes.fr/accueilniveaux/accueiltous.htm">http://matoumatheux.ac-rennes.fr/accueilniveaux/accueiltous.htm</a></p>	<p><a href="http://www.ac-grenoble.fr/ien.evian/spip.php?article850">http://www.ac-grenoble.fr/ien.evian/spip.php?article850</a></p>

BOITE 1	BOITE 2	PLICKERS
		
<p>Tablette Ipad</p> <p>Boitiers réponses PICKLERS</p> <p><b>1 pièce de puzzle</b></p> <p>Documents « Vous avez dit robot » (Thymios Eduscol)</p> <p>Pochette avec cadenas</p>	<p>Tablette SAMSUNG</p> <p>Document PLICKERS</p> <p>Document activité débranchée BINAIRE</p> <p><b>1 pièce de puzzle</b></p> <p>Pochette avec cadenas (LEGO leurre)</p> <p>Parcours Thymio + Chronomètre</p>	<p>Il faut trouver la boîte avec étiquettes Noms /réponses</p>  <p>Question préparée « A quoi sert Plickers »</p> <p>Puis mettre les boitiers réponses en corrélation et scanner avec l'application</p> <p>Ceci donne un certain nombre de A, B,C,D</p>
<p>Clé 26 + clé petit cadenas</p>	<p>Clé 1869 + clé petit cadenas</p>	<p><a href="https://www.ac-grenoble.fr/tice74/spip.php?article1042">https://www.ac-grenoble.fr/tice74/spip.php?article1042</a></p>
Tablette IPAD	Tablette SAMSUNG	TANGRAM
		 <p>indice p 21 du dico</p> <p>Matériel : (boite 1)</p>  
<p>Application PLICKERS</p> <p>Application BOOKCREATOR</p> <p>Livre créé avec message « Vous avez terminé avec succès ».</p>	<p>Application TANGRAM</p> <p>Application lecteur QRcode</p> <p>Accès Wifi</p> <p><b>1 pièce de puzzle</b></p>	<p>Application TANGRAM</p> <p>Bateau à réaliser</p> <p>Qui permet de trouver le code 777 (cadenas pièce ou placard 2)</p>

AFFICHE	DICO	Table des robots
		
<p>Indice lié à Plickers  <math>(A + B + C + D)^2</math> (réponse =81)  Page 81 placer l'affiche (présentant des trous)  ➔ Indice dico page 81</p>	 <p>Indice TANGRAM p 81</p>	<p>Thymio / Bluebot /Sphéro / Ozobot / Drone</p> <p>Différents robots à manipuler</p> <p>Documents d'accompagnement</p>
CLE USB	BOOKCREATOR	ORDI + vidéopro
		
<p>La clé USB se trouve dans le sac cadenas à la page indice Matou Matheux</p> <p>2 dates sur le message décrypté  <math>2056 - 2017 = 039</math></p> <p>Code pour le cadenas</p> <p>Message pdf sur clé USB -&gt; aller sur l'appli Bookcreator</p>	<p>Application Bookcreator sur IPAD</p> <p>Ouvre sur un message « Vous avez terminé ».</p>	 <p>Différents QR codes</p> <p>Lorsque le cache est placé sous la caméra HUE, un seul QR code est mis en évidence</p> <p>-&gt;QR code vers Site PLAIRE</p> <p>-&gt;Indice PLAIRE sur boîte robot THYMIO</p>
	<p><a href="http://classtice.fr/spip.php?article900">http://classtice.fr/spip.php?article900</a></p>	<p><a href="http://www.ac-grenoble.fr/ien.evian/spip.php?article836">http://www.ac-grenoble.fr/ien.evian/spip.php?article836</a></p>

Robot OZOBOT	Robot THYMIO	Différents documents
		
<p>2 parcours OZOBOT</p> <p>1 leurre</p> <p>1 indiquant le site Matou Matheux</p> 	<p>Thymio indice PLAIRE</p> <p>Contient <b>une pièce de puzzle</b></p> <p>« Combien Thymio a-t-il de pré programmes ? »</p> <p>Document Eduscol « Vous avez dit robot ? »</p> <p>Possibilité d'utiliser le parcours Thymio bande noire</p>	<p>Sommaire des fiches outil de 52 activités numériques à l'école</p> <p>Compétences travaillées et devant être acquises en C2 et C3</p> <p><b>1 pièce de puzzle</b></p>
<p><a href="http://www.reseau-canope.fr/atelier-velines/spip.php?article1309">http://www.reseau-canope.fr/atelier-velines/spip.php?article1309</a></p>	<p><a href="https://www.thymio.org/fr:thymio">https://www.thymio.org/fr:thymio</a></p> <p><a href="https://cache.media.eduscol.education.fr/file/Mettre_en_oeuvre_son_enseignement_dans_la_classe/68/5/RA16_C3_ST_vous_robot_N.D_586685.pdf">https://cache.media.eduscol.education.fr/file/Mettre_en_oeuvre_son_enseignement_dans_la_classe/68/5/RA16_C3_ST_vous_robot_N.D_586685.pdf</a></p>	

## Ressources - Documentation

Élaborer une activité de type escape game utilisant l'intelligence collective (Conception et réalisation du parcours :

Patrice NADAM, enseignant-formateur académie de Créteil)

<https://magistere.education.fr/ac-grenoble/course/view.php?id=6554>

<https://magistere.education.fr/ac-creteil/local/offers/summary.php?source=hubserver&id=2653&download=0>

Pratique escape game <https://www.escapegamefrance.fr/news/issue-secrete-anthy-sur-leman/>