

UNE VIE A EXPLORER : Mode d'emploi

GUIDE ANIMATION ESCAPE GAME

L'objectif de ce guide est d'accompagner les professionnels dans l'utilisation de l'escape game numérique avec leurs publics.

Les animateurs trouveront dans ce guide une proposition de déroulé, les éléments permettant de débloquent les différentes énigmes et des définitions utiles.

LES OBJECTIFS DE CET OUTIL

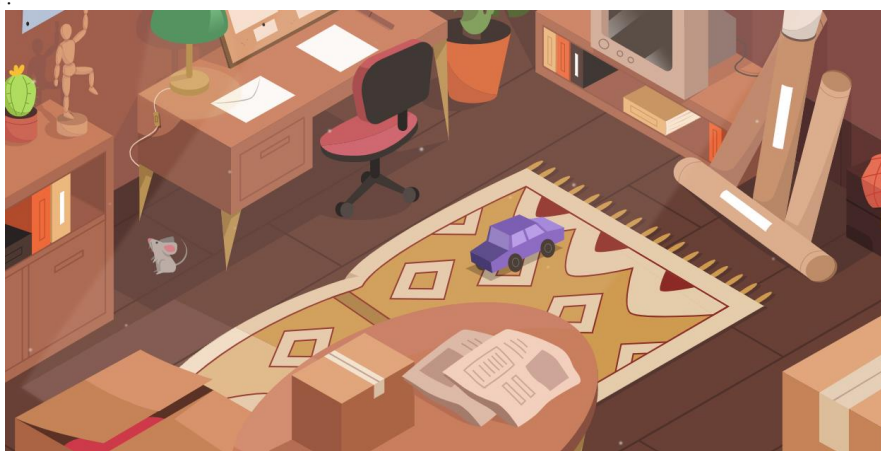
L'Agence de l'orientation et des métiers, en lien avec ses partenaires, a développé une série de jeux numériques dont l'objectif est de permettre au grand public de découvrir des secteurs d'activité et leurs métiers de façon ludique.

Basé sur le principe de l'Escape Game, l'objectif de cet outil est d'amener le public à se questionner sur leurs compétences personnelles.

L'animateur ou animatrice interviendra pour compléter les informations ou interroger le public pour faire le lien avec leur propre expérience. Des fiches compétences sont proposées tout au long du jeu.

EN PRATIQUE, « UNE VIE A EXPLORER », C'EST QUOI ?

Ce jeu type « escape-game » présente, avec une mécanique simple, les compétences essentielles à maîtriser. Les joueurs et joueuses doivent trouver des objets, les associer ou résoudre des énigmes pour avancer.



Cet outil, contrairement aux autres, porte non sur des métiers mais les compétences du 21^e siècle et vise à présenter aux joueurs les aptitudes nécessaires pour répondre aux défis contemporains.

UNE VIE A EXPLORER :

Ce jeu permet de découvrir **6 compétences** :

- **Collaboration** : capacités interpersonnelles et intrapersonnelles mises en œuvre par des individus afin de résoudre un problème collectivement.
- **Communication** : capacité à communiquer efficacement dans une ou plusieurs langues, avec différents outils ; mais aussi à signifier sa présence lors d'une interaction.
- **Pensée Critique** : capacité à identifier, à analyser et à comprendre des informations et des expériences de façon objective
- **Citoyenneté mondiale** : capacité à percevoir et à comprendre différentes perspectives et visions du monde, afin de saisir les enjeux politiques, environnementaux, sociaux et économiques,
- **Créativité** : capacité à s'adapter à diverses situations de la vie, en aidant à trouver des solutions, des méthodes et des processus pour aborder des problèmes et des défis anciens ou nouveaux.
- **Connaissance de soi** : la capacité d'un individu à se connaître, à comprendre son fonctionnement intrinsèque

MISE EN PLACE

Le jeu doit être utilisé préférentiellement sur un smartphone ou une tablette. Il fonctionne très bien également sur ordinateur.

- En classe (en synchrone ou asynchrone) :
 - o Par groupe de 3 ou 4 ou en individuel sur ordinateur selon le nombre de postes informatiques disponibles,
- En événementiel (en synchrone ou asynchrone) :
 - o Par groupe de 4 ou 5 si vous avez un écran tactile,
 - o Par groupe de 2 ou 3 si vous disposez de tablettes,
 - o En individuel via un smartphone (QR code fourni dans ce document).

DEROULEMENT

Lancement du jeu et introduction :



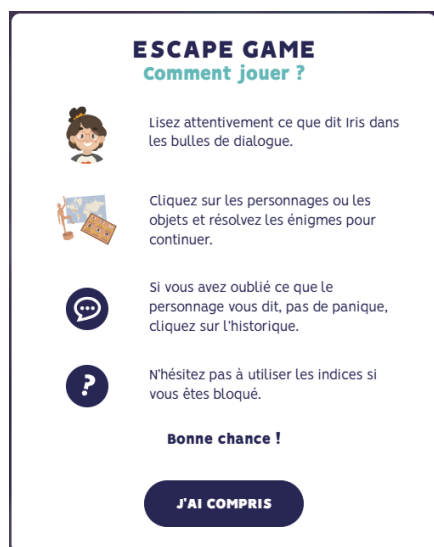
Thématique

Découverte des compétences du XXI^e siècle

Objectif du jeu

Vous allez aider Iris à fouiller les affaires de son grand-père pour découvrir les compétences qu'il maîtrisait

Principe de l'escape game :



Les joueurs et joueuses devront résoudre des mini jeux et/ou énigmes pour pouvoir progresser et débloquer les étapes suivantes.

NB : Pour réussir un escape game, il est crucial de bien lire les textes. Ils contiennent souvent des informations essentielles pour progresser.

Incitez les joueurs à prendre le temps de les examiner attentivement, car chaque détail peut faire la différence. Ils peuvent également obtenir des indices en cliquant sur l'icône point d'interrogation.

Accompagner l'expérience de jeu :

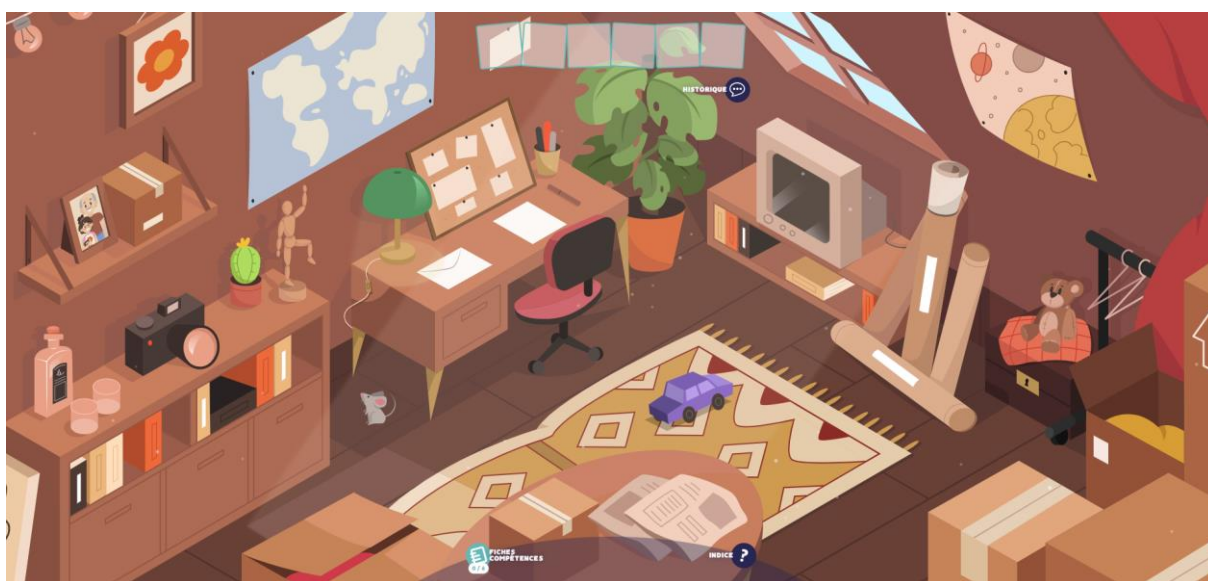
- Aider les joueurs et joueuses en difficulté sur la compréhension d'une énigme ou de la prochaine action à réaliser
- Interpeler les joueurs sur les enjeux ou notion rencontrés en jeu.
- Inciter le public à cliquer sur chacune des fiches métiers pour en apprendre un peu plus sur les métiers découverts.

A la fin du jeu :

- Revenir sur l'ensemble des métiers découverts et sur les secteurs,
- Pour les joueurs intéressés, des informations complémentaires sont disponibles sur le site Destination métier.

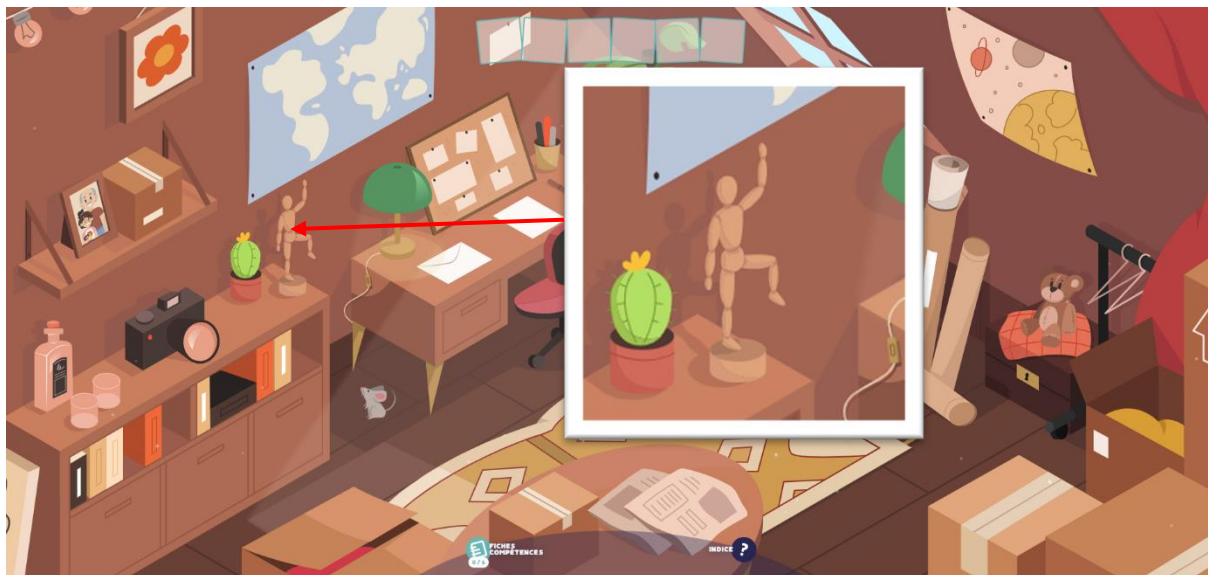
Environnement de jeu :

Panneau : Le grenier du grand-père d'Iris



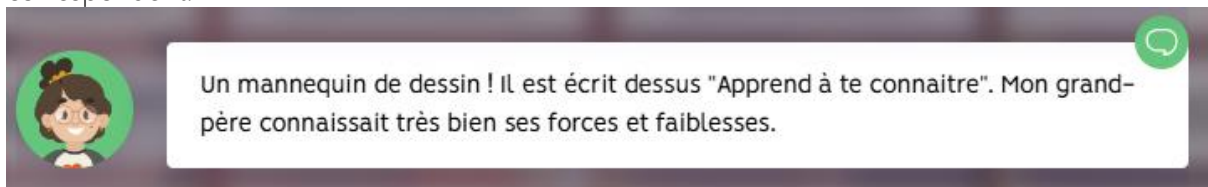
A VOUS DE JOUER !

CONNAISSANCE DE SOI

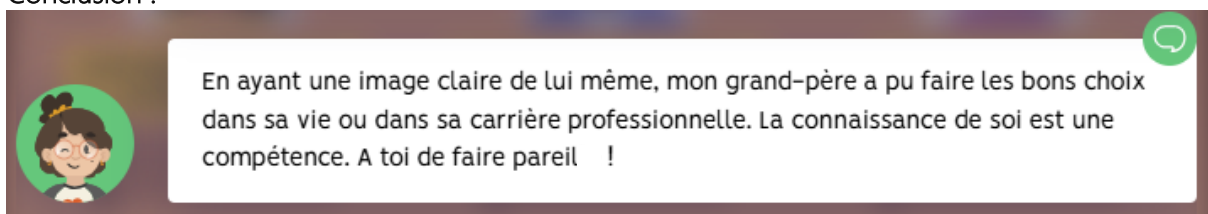


Mission :

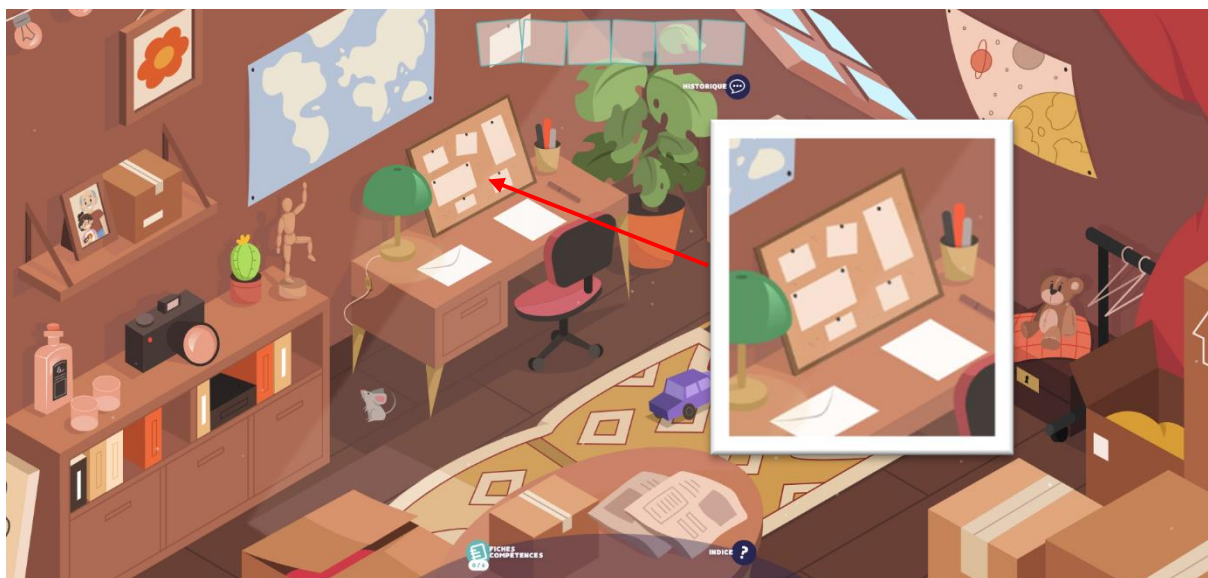
Il n'y a pas de bonnes ou mauvaise réponse, le joueur doit juste choisir 4 éléments qui lui correspondent.



Conclusion :

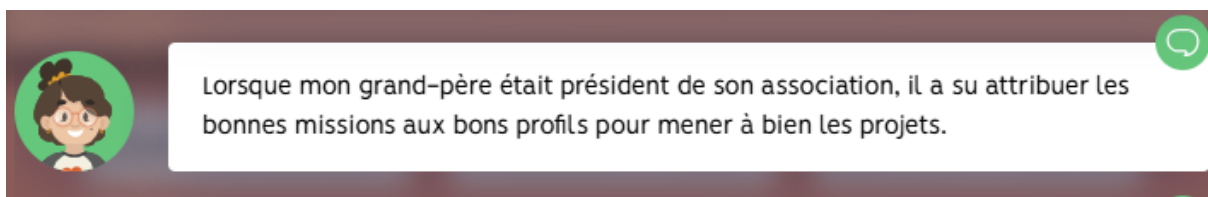


COLLABORATION



Mission :

Le joueur doit affecter aux membres de leur association leur rôle en fonction de leurs profils :



Solution :



Conclusion :



Je me souviens, mon grand-père me parlait toujours de collaboration avec mes frères pour mener à bien un projet comme la construction de la cabane dans l'arbre. En effet, c'est en collaborant que l'on y arrive le mieux et plus vite. Une compétence de plus !

COMMUNICATION



Mission :

Le joueur doit sélectionner parmi les 3 propositions, la phrase avec le bon vocabulaire tout en restant accessible.



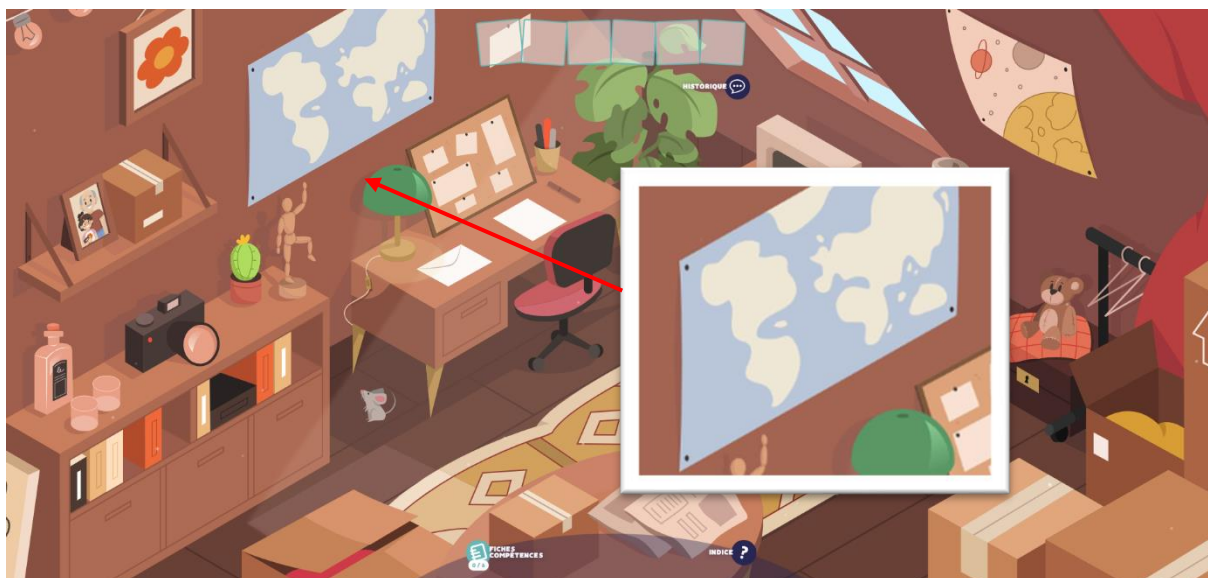
Pour vendre un produit innovant au plus grand nombre il faut savoir utiliser des mots simple pour que tout le monde se sente concerné. Aide-moi à choisir les phrases les plus pertinentes !

Conclusion :



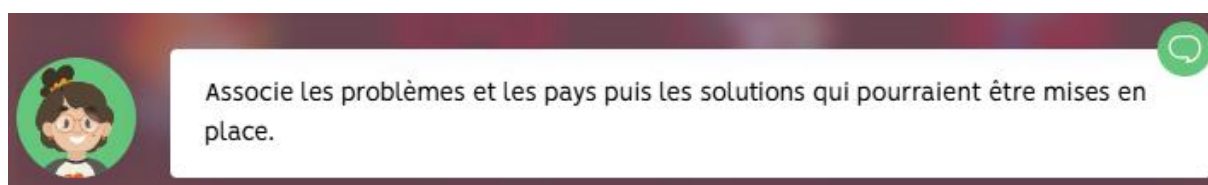
Pas facile, hein ? Une bonne communication écrite et orale est une compétence en soi. Elle lui a permis de bien se faire comprendre et surtout convaincre ses interlocuteurs.

CITOYENNETE MONDIALE

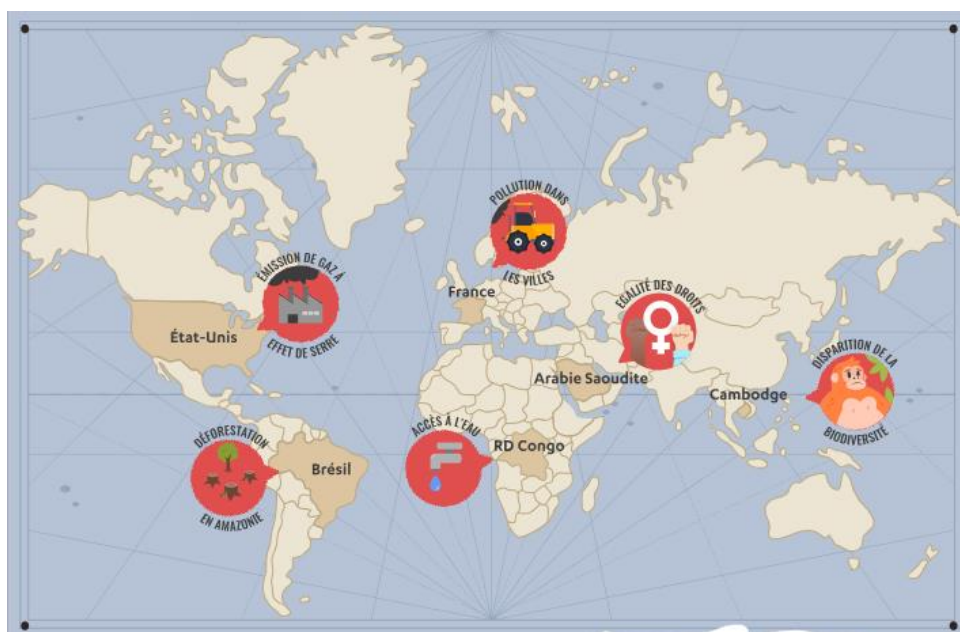


Mission :

Le Joueur doit associer à chaque pays une problématique. Lors d'une deuxième phase il devra y associer les solutions.



Solution :



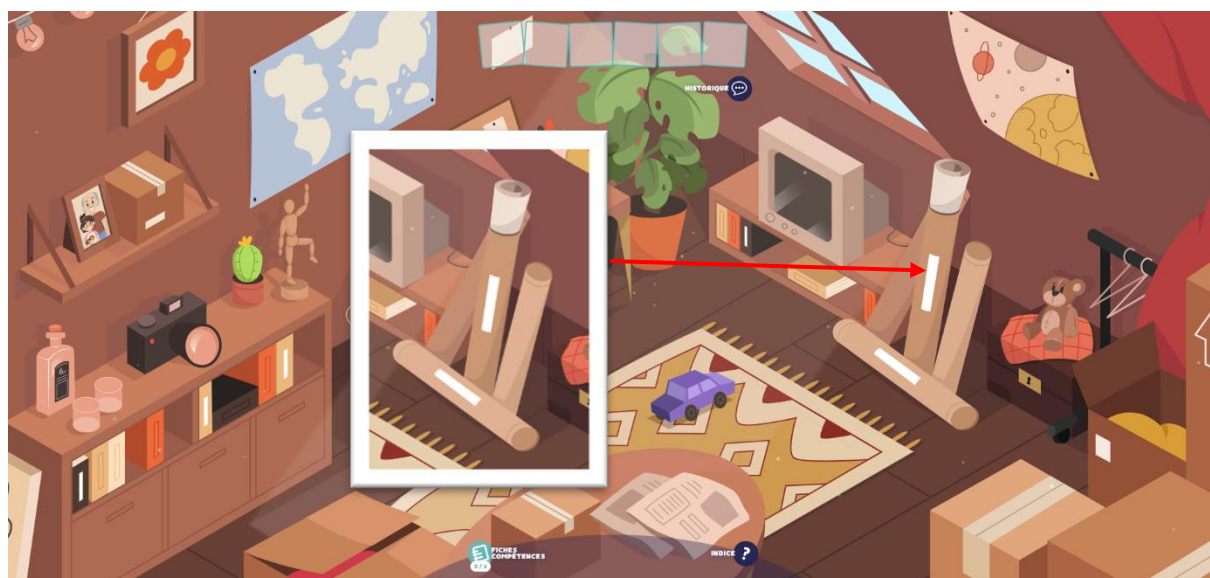


Conclusion :



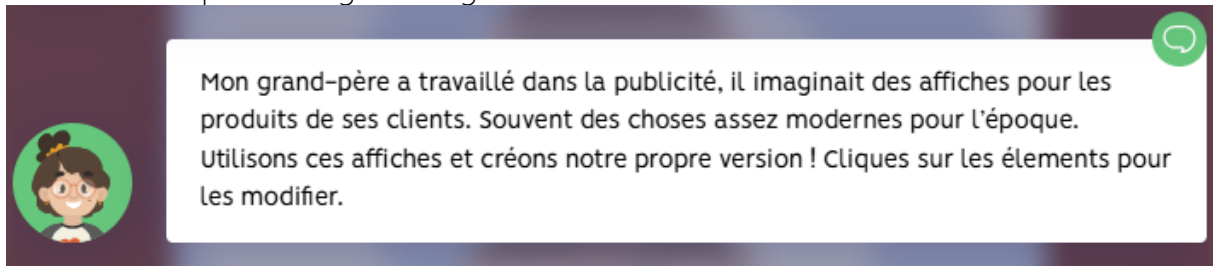
Être conscient des enjeux de la planète et des problèmes des autres est important. C'est ce que l'on appelle la conscience globale. Cela te permet d'être aussi plus conscients de tes actes et viser un monde plus durable.

CREATIVITE :



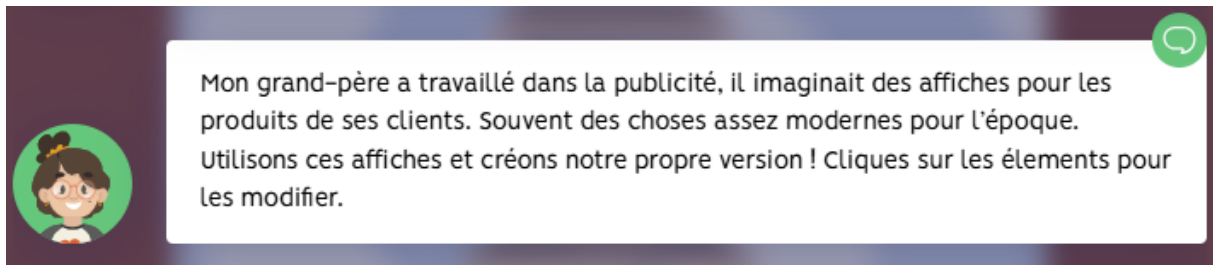
Mission :

Le joueur doit composer une affiche à partir des éléments proposés. Il doit juste faire attention à ne pas mélanger les logos.



Mon grand-père a travaillé dans la publicité, il imaginait des affiches pour les produits de ses clients. Souvent des choses assez modernes pour l'époque. Utilisons ces affiches et créons notre propre version ! Cliquez sur les éléments pour les modifier.

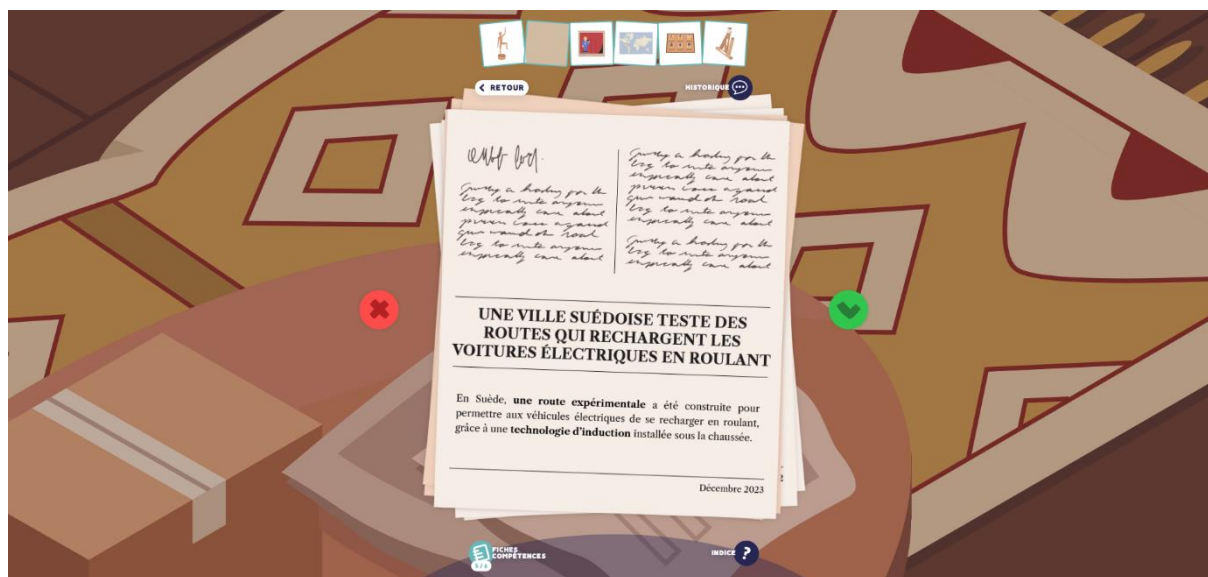
Conclusion :



Mon grand-père a travaillé dans la publicité, il imaginait des affiches pour les produits de ses clients. Souvent des choses assez modernes pour l'époque. Utilisons ces affiches et créons notre propre version ! Cliquez sur les éléments pour les modifier.

ESPRIT CRITIQUE





Mission :

Le joueur doit déterminer si les articles sont vrais ou faux.



Mon grand-père s'informait beaucoup mais il vérifiait toujours les sources. On ne pouvait pas lui raconter n'importe quoi ! Nous allons faire comme lui !

Solution :

- | | |
|---------|---------|
| 1. Vrai | 4. Faux |
| 2. Faux | 5. Vrai |
| 3. Vrai | 6. Faux |

Conclusion :



Mon grand-père s'informait beaucoup mais il vérifiait toujours les sources. On ne pouvait pas lui raconter n'importe quoi ! Nous allons faire comme lui !