

TRAME FORMATION DELEGUES

Niveau 4^e/3^e

Atelier 1 : tour de table 8h-8h45

Nom + prénom + raison pour laquelle je me suis présenté en tant que délégué (Romain)

Importance d'être délégué + harcèlement scolaire

Préparation de la salle II pour escape (Ambre)

Atelier 2 : réinvestissement des connaissances au travers d'un escape game

8h45: explications

9h-10h30: escape

10h30-10h45 : goûter

10h45-12h00 : compte-rendu aux suppléants et à la classe à envoyer par liberscol (rappel de leur rôle + comment les solliciter)

ESCAPE GAME

Explications :

- Jeu par équipes (deux de 6)
- Vous êtes enfermés dans la salle informatique. On ne peut plus prendre le goûter pour la pause ... seul moyen : trouver la clé !
- Pour cela, 1h30 pour trouver la solution, à travers différentes énigmes
- 2 maîtres du jeu pour aider si besoin
- Compte à rebours projeté au tableau pour lancer le jeu

Estimation de temps des activités :

- Mots croisés : 20 min
- Instances : 15 min
- Développement durable : 30 min
- Learning apps : 15 min
- Final : 10 min

Compte à rebours à projeter : <https://www.youtube.com/watch?v=ajb8Cj6Lx5w>

GROUPE 1 :

Activité 1 :

Grille de mots-croisés (fiche avec correction). Mot de passe à trouver : adulte

Activité 2 :

Ordinateur à déverrouiller avec login inscrit : age 1

Premier chiffre trouvé : 5

Trois instances affichées dans un ordre précis sur l'écran. A l'aide des définitions au dessus de l'ordinateur, remettre les fiches dans le même ordre que les instances pour trouver un code à 3 chiffres inscrits derrière chaque fiche : 918

Activité 3 :

Coffre ouvert avec cadenas

A l'intérieur un chiffre clé : 19

Une fiche de consigne d'exercice sur le développement durable

Si activité bien réalisée, le maître de jeu donne une enveloppe

Activité 4 :

Dans l'enveloppe, un chiffre supplémentaire : 12

Un QR code (exercice sur « learning apps » sur le travail d'un délégué lors d'un conseil de classe :

<https://learningapps.org/2834664>)

Activité 5 :

Prendre une des tablettes mises à disposition, se connecter et à l'aide d'une application, flasher le code
Redirection vers « learning apps », exercice sur la charte de la laïcité
Si bien réussi, le maître de jeu donne une dernière enveloppe

Activité 6 :

A l'intérieur, une énigme orale qui permet de trouver le dernier chiffre caché dans la salle
Le papier est collé sur une enceinte de l'ordinateur : 21

GROUPE 2 :

Activité 1 :

Grille de mots-croisés (fiche avec correction). Mot de passe à trouver : enfant

Activité 2 :

Ordinateur à déverrouiller avec login inscrit : age 1

Premier chiffre trouvé : 21

Trois instances affichées dans un ordre précis sur l'écran. A l'aide des définitions au dessus de l'ordinateur, remettre les fiches dans le même ordre que les instances pour trouver un code à 3 chiffres inscrits derrière chaque fiche : 634

Activité 3 :

Coffre ouvert avec cadenas

A l'intérieur un chiffre clé : 12

Une fiche de consigne d'exercice sur le développement durable

Si activité bien réalisée, le maître de jeu donne une enveloppe

Activité 4 :

Dans l'enveloppe, un chiffre supplémentaire : 5

Un QR code (exercice sur « learning apps » sur la charte de la laïcité : <https://learningapps.org/1881349>)

Activité 5 :

Prendre une des tablettes mises à disposition, se connecter et à l'aide d'une application, flasher le code

Redirection vers « learning apps », exercice sur le rôle du délégué durant un conseil de classe

Si bien réussi, le maître de jeu donne une dernière enveloppe

Activité 6 :

A l'intérieur, une énigme orale qui permet de trouver le dernier chiffre caché dans la salle

Le papier est collé sur une enceinte de l'ordinateur : 19

Commun aux deux groupes :

Comprendre que les chiffres donnés correspondent à des lettres et forment un mot : ELUS (place de chaque lettre dans l'alphabet)

Appeler la secrétaire et lui donner le mot de passe (indications dans la salle par le biais d'affiches)

La secrétaire leur donnera la formule suivante si le mot de passe est bon : « La définition exacte d'ELUS est la clé, trouvez le bon endroit pour celle-ci ».

La clé se trouve dans un dictionnaire à la page d'ELUS.

A FAIRE EN AMONT

- Récupérer un téléphone et le poser sur le bureau en évidence
- Prévenir la secrétaire (complice) et lui expliquer ce qu'il faut dire
- Prévenir la cantine pour le goûter
- Paramétrer les comptes d'ordinateurs sur le serveur
- Créer deux fichiers PDF, les ouvrir sur chaque session et les verrouiller
- Plastifier les fiches nécessaires
- Prévoir 2 boîtes et deux cadenas
- Charger les tablettes et les mettre à disposition, allumées
- Garder les enveloppes sur nous pour chaque maître de jeu