



Salon Eduspot 2018

# Un Escape Game virtuel sur la e-formation

- S'inspirer, témoigner -

Date de mise en ligne : samedi 14 avril 2018

**m@gistère**

---

Académie de Versailles - Délégation académique au numérique éducatif -

Licence « Creative Commons BY-SA »

---

**Qui ne connaît pas les Escape Game, ce jeux où il faut s'échapper d'une pièce dans un temps limité, encourageant la coopération entre les participants pour trouver les indices dissimulés et résoudre les énigmes ?**

**Nous avons proposé une déclinaison numérique de ce jeu d'évasion.**

## En avant pour une aventure numérique

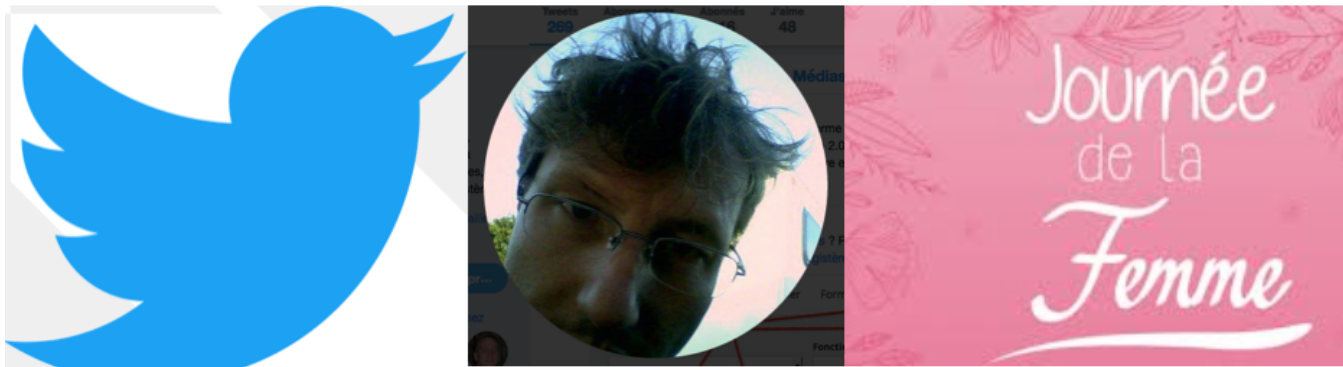
- **L'objectif** : un voyage à la découverte de la plateforme de formation [M@gistère](#), et des outils de [l'Edu-portail](#), comme [l'Edu-nuage](#), grâce auquel on peut stocker des données en ligne, et le logiciel d'écriture collaborative [Edu-pad](#)
- **Le matériel à disposition** : une tablette numérique
- **Des indices** : grâce à l'application HP Reveal, une plongée dans le monde de la réalité augmentée pour découvrir ce qui se cache derrière les QRcodes disséminés sur l'espace du stand de la Dane lors du salon Eduspot.

`<span class='spip_document_2341 spip_documents spip_documents_left' style='float:left; width:200px;'><a href="IMG/jpg/54279465202__fafa73c2-c52c-428d-84f1-7e0b440d8655.jpg" type="image/jpeg">`

`<span class='spip_document_2373 spip_documents spip_documents_left' style='float:left; width:208px;'><a href="IMG/png/capture_d_ecran_2018-03-30_a_07.38.03.png" type="image/png">`

`<span class='spip_document_2372 spip_documents spip_documents_left' style='float:left; width:195px;'><a href="IMG/png/capture_d_ecran_2018-03-30_a_07.38.11.png" type="image/png">`

- **Des énigmes à résoudre :**  
Saurez-vous interpréter cet indice ?



(Cherchez bien... En cas de difficulté, la réponse est dissimulée dans l'article)

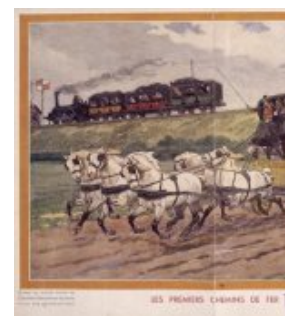
## Un voyage au coeur de [M@gistère](#)

Prêts pour une découverte de l'offre complémentaire, qui propose un ensemble de parcours disponibles en autoformation, avec deux escales :

- une sur [Utiliser des ressources numériques en classe avec Eduthèque](#), un parcours créé par la DGESCO pour promouvoir son portail de ressources pédagogiques mises à disposition par les plus grands établissements publics à caractère culturel et scientifique.
- et une autre sur [Partager et mutualiser des fichiers en mobilité avec Edu-nuage](#).

## La gare d'arrivée

<dl class='spip\_document\_2345 spip\_documents spip\_documents\_left' style='float:left;'> <a href="IMG/jpg/gal34\_beuzon\_001f.jpg" type="image/jpeg">



Alain GALOIN, « Les premiers chemins de fer », Histoire par l'image. <http://www.histoire-image.org/node/5723>

Notre voyage touche à sa fin, mais avant il faut réussir à partager, grâce à tous les outils à disposition, une image de chemin de fer trouvée dans l'Eduthèque, métaphore des progrès technologiques du numérique, comme du chemin parcouru au cours de cette heure de jeu..

Â« Bravo, vous avez terminé l'Escape Game ! Â»

*Réponse de l'énigme : Il fallait aller sur le fil twitter d'un des animateurs (en photo), et rechercher son tweet du 8 mars, journée de la femme, dans lequel se trouvaient les instructions pour la prochaine étape du jeu.*