

« Programme de formation pour la création/utilisation d'Escape Rooms numériques »

Préparé par CARDET & AKLUB



NEET SYSTEM

Online Educational Escape Rooms to  
Re-engage ESLs and NEETs

## Table des matières

Introduction.....	2
Partie 1 Atelier d'initiation .....	3
Partie 2 - Programme de formation continue.....	6
Unité didactique 1 : Les ER numériques dans l'enseignement : Définitions, caractéristiques et utilisation .....	6
Unité didactique 2 : Considérations pédagogiques pour le développement des Escape Rooms numériques .....	11
Unité didactique 3 : Savoirs-faire et considérations techniques pour le développement de ER numériques.....	18
Partie 3 - Apprentissage autonome en ligne.....	22



Ce travail et son contenu sont sous licence CC BY 4.0, veuillez le mentionner conformément à la règle TULLU comme suit "Manuel pour la formation des professionnels à l'utilisation des jeux numériques en milieu éducatifs" du projet de consortium Erasmus+ "NEET-SYSTEM",  
Le contrat de licence est disponible ici :  
<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.fr>

## Introduction

Ce programme et, à la fois manuel de formation (Handbook) des professionnels du projet NEET-SYSTEM, vise à améliorer les compétences des format/eurs-rices d'adultes travaillant directement avec les personnes NEET, (adultes sans emploi ni formation depuis une durée prolongée), afin de pouvoir exploiter le potentiel des ressources éducatives innovantes des Escape Rooms (ER) en ligne qui seront développées dans le cadre du projet. Au final, les format/eurs-rices pourront aider ce groupe cible à développer des compétences clés sélectionnées qui sont très appréciées sur le marché du travail européen. Le programme de formation continue comprend un total de 40 heures d'apprentissage réparties en 3 phases différentes comme suit :

- Partie 1 - un atelier d'introduction spécial de 5 heures qui se tiendra dans chaque pays partenaire pour préparer le stage transnational de formation des format/eurs-rices
- Partie 2 - un programme de formation de 3 jours et 20 heures qui aidera les format/eurs-rices d'adultes à développer les aptitudes et compétences pédagogiques nécessaire pour dispenser des formations dans des environnements en ligne dynamiques et gérer avec succès les nouvelles relations entre apprenant(e)s et format/eurs-rices qui sont un élément clé des partenariats d'apprentissage réussis. Il s'agit aussi pour les format/eurs-rices d'adultes, de développer leurs propres ressources d'apprentissage en ligne basées sur des défis. Cette formation en présentiel de 20 heures sera dispensée lors du stage de formation transnational au cours du 16e mois du projet.
- Partie 3 – elle comprendra 15 heures d'apprentissage autonome, soutenu en ligne par un portail d'apprentissage en ligne (e-learning portal).

La formation continue met l'accent sur l'apprentissage en ligne et explore le rôle des format/eurs-rices dans les environnements interactifs en ligne. À cet égard, les ressources du projet NEET-SYSTEM en matière de ER, visent à introduire un large éventail de nouveaux environnements dans le processus d'apprentissage.

Grâce au processus de formation, il sera garanti que :

- les format/eurs-rices sont à l'aise pour travailler avec les nouvelles ressources dans ces environnements d'apprentissage non traditionnels ;
- 'ils/elles adhèrent pleinement aux avantages que l'apprentissage en ligne peut apporter pour le travail avec des groupes cibles marginalisés ;
- qu'ils/elles sont conscient-e-s des risques liés au travail dans des environnements en ligne.

**Attention** : les annexes citées dans ce document n'ont pu être traduites. Vous les trouverez sur le site [NEET-SYSTEM.EU](http://NEET-SYSTEM.EU) en anglais et en allemand.

## Partie 1 Atelier d'initiation

L'atelier d'initiation sera dispensé dans tous les pays partenaires avec 2 participant-e-s. Les participant-e-s seront ceux/celles qui assisteront au stage de formation à Lancaster, au Royaume-Uni, et soutiendront ensuite une formation locale dispensée aux NEET dans chaque pays partenaire. L'objectif des ateliers sera informatif et se concentrera sur la préparation des participant-e-s à la phase 2, le programme de formation de 3 jours et 20 heures.

### Préparation au stage de formation des format/eurs-rices

**Objectif** L'objectif de la première partie est de présenter aux participant-e-s la philosophie ainsi que les concepts et la terminologie de base du projet NEET-SYSTEM. Un accent particulier sera également mis sur le rôle du/de la format/eur-riche d'adultes dans la formation des NEET.

### Résultats de l'apprentissage

À l'issue de ce stage, les participant-e-s pourront :

<b>Connaissances</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Décrire le but et les objectifs de base du projet NEET-SYSTEM ;</li> <li>- Décrire les caractéristiques et les besoins du groupe cible du projet NEET SYSTEM ;</li> <li>- Souligner l'importance du projet pour le groupe cible NEET ;</li> <li>- Discuter des questions liées au rôle des format/eurs-rices d'adultes dans l'éducation NEET ;</li> <li>- Décrire les éléments principaux du programme de formation qui seront abordés pendant la formation des format/eurs-rices</li> </ul>
<b>Compétences (skills)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Démontrer la volonté de participer au stage de formation ;</li> <li>- Échanger des points de vue sur le contenu du stage ;</li> <li>- Communiquer efficacement avec les autres participant-e-s pendant le stage</li> </ul>
<b>Savoirs-faire (Competences)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Participer activement au stage ;</li> <li>- Travailler individuellement et en groupe afin d'accomplir des tâches d'apprentissage ;</li> <li>- Assumer la responsabilité de l'accomplissement de toutes les tâches allouées pour chaque activité pendant le stage.</li> </ul>

Code d'activité	Titre de l'activité	Type d'activité	Temps d'apprentissage de l'activité
A1.1	Présentation des participant-e-s & Présentation du projet	Face-à-face	1-2 heures

<b>Aperçu du contenu</b>	<p>Étape 1 : Le/la format/eur-riche accueille les participant-e-s et mène un jeu pour briser la glace, afin d'apprendre à se connaître. (voir <b>A1.1_ANNEXE 1</b>) - 20 min</p> <p>Étape 2 : Ensuite, le/la format/eur-riche présente des informations sur les programmes Erasmus+ en général, puis plus spécifiquement sur le projet NEET-SYSTEM en mettant l'accent sur sa philosophie, sa méthodologie et les outils/elles disponibles et encourage la discussion entre les participant-e-s. (voir <b>A1.1_ANNEXE 2</b>) -40 min</p>
--------------------------	--

**Méthodes de diffusion du contenu (conférence, discussions, recherche, travail de groupe, etc.)**

Activité brise-glace

Discussion

**Matériel nécessaire**

Ordinateur

Projecteur

Intervenants

**Ressources**

Présentations PPT (**A.1.1\_ANNEXE 1**, **A1.1\_ANNEXE 2**)

Méthode d'évaluation

N/A

**Références**

Site web du projet NEET-SYSTEM : <https://neet-system.eu/>

Page FB du projet NEET-SYSTEM : Projet NEET-SYSTEM /

<https://www.facebook.com/pages/category/Community/NEET-System-Project-257532031614821/>

Code d'activité	Titre de l'activité	Type d'activité	Temps d'apprentissage de l'activité
A1.2	Le groupe cible NEET - caractéristiques et besoins	Face-à-face	2-3 heures

<b>Aperçu du contenu</b>	<p><b>Étape 1</b> : Le/la format/eur-riche demande aux participant-e-s de réfléchir aux caractéristiques et aux besoins du groupe cible NEET en écrivant leurs idées sur le tableau de conférence. Tous/toutes les participant-e-s sont invité-e-s à donner leur avis. -40 min</p> <p><b>Étape 2</b> : Ensuite, le/la format/eur-riche présente des informations sur leurs caractéristiques et besoins communs à travers l'UE. Un accent particulier est mis sur le rôle des format/eurs-rices d'adultes (méthodes et approches de communication qui peuvent être utilisées pour motiver les NEET et quels sont les obstacles qu'ils/elles doivent surmonter dans le processus d'apprentissage (voir <b>A1.2_ANNEXE 1</b>) -20 min</p>
--------------------------	--

**Étape 3** : Ensuite, le/la format/eur-riche partage la matrice des résultats de l'apprentissage avec les participant-e-s. Il/elle donne aux participant-e-s un certain temps pour réfléchir aux résultats d'apprentissage de chaque compétence et comprendre leur importance pour le groupe cible NEET. Il/elle encourage la discussion entre les participant-e-s afin de répondre aux questions. (voir **A1.2 ANNEXE 2**) -40 min

**Étape 4** : Les participant-e-s sont invité-e-s à discuter des compétences et des résultats de l'apprentissage et de la manière dont ils/elles peuvent être appliqués à des contextes éducatifs en réfléchissant sur le contenu de la présentation précédente. Le/la format/eur-riche invite également les participant-e-s à poser des questions et/ou à exprimer leurs pensées et leurs idées. -20 min

**Méthodes de diffusion du contenu (conférence, discussions, recherche, travail de groupe, etc.)**

Conférence

Discussion

**Matériel nécessaire**

Ordinateur

Projecteur

Tableau de conférence

Marqueurs

**Ressources**

Présentation PPT (A1.2\_ANNEXE 1)

Documents à distribuer : Matrice des résultats d'apprentissage (A1.2 ANNEXE 2)

**Méthode d'évaluation**

N /A

**Références**

- L'équipe du Studio MD Event (2 août 2019). 61 activités 'brise-glace' pour un stage plus engagé. Consulté sur : <https://www.eventmanagerblog.com/ice-breakers>
- Commission européenne (n.d.). Qu'est-ce qu'Erasmus ? Disponible à l'adresse suivante : [https://ec.europa.eu/programmes/erasmus-plus/about\\_fr](https://ec.europa.eu/programmes/erasmus-plus/about_fr)

## Partie 2 - Programme de formation continue

Ce programme de formation continue se tiendra sur 3 jours, soit 20 heures qui aideront les format/eurs-rices d'adultes à développer les aptitudes et compétences pédagogiques nécessaires pour dispenser des formations dans des environnements en ligne dynamiques. Le programme comprendra différents types d'activités adaptées aux techniques de formation des adultes et aux pratiques d'enseignement. Plus précisément, il comprendra des activités pratiques qui aideront les apprenant/e-s à s'engager dans des expériences d'apprentissage significatives et à mieux comprendre le potentiel des ressources des ER, ainsi que les avantages que l'apprentissage en ligne peut apporter pour travailler avec des groupes cibles marginalisés. Il permettra également aux format/eurs-rices d'adultes de travailler de manière autonome et de développer leurs propres ressources d'apprentissage en ligne, basées sur des défis. Enfin, le stage de formation susmentionné préparera les participant-e-s à travailler pendant la phase 3, où ils/elles devront suivre un apprentissage autonome de 15 heures qui sera soutenu par le portail d'apprentissage en ligne NEET-SYSTEM.

### Unité didactique 1 : Les ER numériques dans l'enseignement : Définitions, caractéristiques et utilisation

<b>Les ER numériques dans l'éducation : Définitions, caractéristiques et utilisation</b>	
<b>Objectif</b>	L'objectif de l'unité didactique 1 est de fournir des informations générales sur la façon dont les jeux peuvent être utilisés afin de transformer la pratique de l'enseignement dans les milieux éducatifs.
<b>Résultats de l'apprentissage</b> <b>À l'issue de l'unité didactique, les participant-e-s pourront :</b>	
<b>Connaissances</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Décrire le concept d'un jeu ;</li> <li>- Faire la distinction entre les jeux et les jeux ER ;</li> <li>- Reconnaître la valeur des jeux dans les contextes éducatifs à l'ère numérique.</li> <li>- Énumérer les avantages de la gamification dans l'enseignement et l'apprentissage.</li> </ul>
<b>Compétences</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Formuler des moyens d'intégrer les jeux dans les contextes éducatifs en fonction de leur matière ;</li> <li>- Planifier une leçon qui intégrera les ER pendant l'enseignement ;</li> <li>- Fournir des recommandations sur l'utilisation des ER dans les établissements d'enseignement.</li> </ul>
<b>Savoirs-faire</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Être motivés pour transformer leurs pratiques d'enseignement en utilisant de nouvelles voies d'apprentissage (jeux ER) ;</li> <li>- Intégrer les jeux ER dans leur enseignement ;</li> </ul>

- Développer des opportunités d'apprentissage qui amélioreront l'enseignement en appliquant les principes de la gamification.			
Code d'activité	Titre de l'activité	Type d'activité	Temps d'apprentissage de l'activité
A1.1.	Introduction à l'utilisation des jeux dans l'éducation	Face-à-face	2- heures
<b>Aperçu du contenu</b>	<p><b>Étape 1</b> : Le/la format/eur-riche accueille les participant-e-s et leur présente brièvement un aperçu de l'activité et des objectifs d'apprentissage. - 10 min</p> <p><b>Étape 2</b> : Le/la format/eur-riche mène une activité de brainstorming sur le concept de jeu et de gamification. Tous /toutes les participant-e-s sont invité-e-s à apporter leur contribution (voir <b>A1.1 ANNEXE 1</b>) - 40 min</p> <p><b>Étape 3</b> : Ensuite, le/la format/eur-riche fait une présentation détaillée du concept de gamification et en présente les éléments de base (voir <b>A1.1 ANNEXE 2</b>) - 35 min</p> <p><b>Étape 4</b> : Les participant-e-s sont invité-e-s à discuter de la gamification et de la manière dont elle peut être appliquée à des contextes éducatifs en réfléchissant au contenu de la présentation précédente. Le/la format/eur-riche invite également les participant-e-s à poser des questions et/ou à exprimer leurs pensées et leurs idées. - 35 min</p>		
<p><b>Méthodes de diffusion du contenu (conférence, discussions, recherche, travail de groupe, etc.)</b>            Brainstorming            Conférence            Discussion</p> <p><b>Matériel nécessaire</b>            Tableau de conférence            Marqueurs            Ordinateur            Projecteur</p> <p><b>Ressources</b>            Présentations PPT (<b>A1.1 ANNEXE 1, A1.1 ANNEXE 2</b>)</p> <p><b>Méthode d'évaluation</b>            Activité de réflexion</p> <p><b>Bibliographie</b></p>			



- Clarke, S., Peel, D., Arnab, S., Morini, L., Keegan, H. & Wood, O. (2017). EscapED: A Framework for Creating Educational Escape Rooms and Interactive Games to For Higher/Further Education. *International Journal of Serious Games*, 4 (3), 73-86.
- Clarke, S., Arnab, S., Morini, L., Wood, O., Green, K., Masters, A., & Bourazeri, A. (2016, October). EscapED: A framework for creating live-action, interactive games for higher/further education learning and soft skills development. Available at: <https://pureportal.coventry.ac.uk/files/11916604/escapedcomb.pdf>
- Denning, T., Lerner, A., Shostack, A., & Kohno, T. (2013). *Control-Alt-Hack: the design and evaluation of a card game for computer security awareness and education*. Available at: <https://tamaradenning.net/files/papers/ccs479-denning.pdf>
- Edwards, K. (2009). Traditional games of a timeless land: Play cultures in Aboriginal and Torres Strait Islander communities. *Australian Aboriginal Studies*, (2), 32.
- Schell, J. (2008). *The Art of Game Design: A book of lenses*. Available at: <http://www.aisacademics.com/wp-content/uploads/2017/07/GAD101-Introduction-to-Game-Development.pdf>
- Prensky, M. (2001). *Fun, Play and Games: What Makes Games Engaging Useful Resources*. Available at: <https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwjVsc7zqLPhAhUHxoUKHRE3AvkQFjAAegQIBRAC&url=http%3A%2F%2Fwww.marcprensky.com%2Fwriting%2FPrensky%2520-%2520Digital%2520Game-Based%2520Learning-Ch5.pdf&usg=AOvVaw03z1bVuxUfxRtafyplCnwe>
- Tang, S. & Hanneghan, M. (2015). Designing Educational Games: A Pedagogical Approach, *IGI Global*, 181-198. doi: 10.4018/978-1-61520-781-7.ch008.

Code d'activité	Titre de l'activité	Type d'activité	Temps d'apprentissage de l'activité
A1.2.	Introduction aux ER	Face-à-face	2- heures
<b>Aperçu du contenu</b>	<p><b>Étape 1</b> : Le/la format/eur-riche accueille les participant-e-s et leur présente brièvement un aperçu de l'activité et des objectifs d'apprentissage. - 10 min</p> <p><b>Étape 2</b> Le/la format/eur-riche présente des informations sur les ER en mettant l'accent sur leurs définitions et leurs caractéristiques. Il/elle encourage la discussion entre les participant-e-s afin de répondre aux questions. (voir <b>A1.2 ANNEXE 1</b>) - 35 min</p> <p><b>Étape 3</b> : Ensuite, le/la format/eur-riche met en œuvre une activité avec des cartes pour les avantages de l'utilisation des ER dans l'enseignement (voir <b>A1.2 ANNEXE2_FlashcardsActivityInstructions</b>, <b>A1.2 ANNEXE 2_Flashcards Board</b>, <b>A1.2 ANNEXE_Flashcards</b>) - 45 min</p>		

**Étape 4** : Après l'activité avec les Flashcards, le/la format/eur-riche demande aux participant-e-s de répondre à un quiz en ligne et de vérifier leurs connaissances. - 30 min

**Méthodes de diffusion du contenu (conférence, discussions, recherche, travail de groupe, etc.)**

Conférence

Discussion

Jeu avec Flashcards

Stylos et crayons

**Matériel nécessaire**

Ordinateur

Projecteur

Documents à distribuer (Flashcards)

Stylos et crayons

Connexion Internet (Quiz en ligne)

**Ressources**

Présentations (A1.2 ANNEXE 1, A1.2 ANNEXE 2\_FlashcardsActivityInstructions, )

Document Pdf avec lessh flash (A1.2 ANNEXE 2\_Flashcards Board, A1.2 ANNEXE 2\_Flashcards)

**Méthode d'évaluation**

Quiz en ligne

([https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfctrLPLAQiEvtuQC\\_azpXCgGKxjz38ixVzISRxl\\_d0hqzBtBQ/viewform](https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfctrLPLAQiEvtuQC_azpXCgGKxjz38ixVzISRxl_d0hqzBtBQ/viewform))

**Bibliographie**

- Lopez-Pernas, S., Gordillo, A., Barra, E., & Quemada, J. (2019). Examining the Use of an Educational Escape Room for Teaching Programming in a Higher Education Setting. Available at: <https://ieeexplore.ieee.org/iel7/6287639/8600701/08658086.pdf>
- Nicholson, S. (2016). *Ask Why: Creating a Better Player Experience Through Environmental Storytelling and Consistency in Escape Room Design*. Available at <http://scottnicholson.com/pubs/askwhy.pdf>
- Nicholson, S. (2015). *Peeking behind the locked door: A survey of escape room facilities*. Available at: <http://scottnicholson.com/pubs/erfacwhite.pdf>
- Wiemker, M., Elumir, E., & Clare, A. (2015). *Escape room games: Can you transform an unpleasant situation into a pleasant one?*. Available at: <https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKewiVurKYn7HhAhULNBQKHSraBOgQFjAAegQIBBAC&url=https%3A%2F%2Fthecodex.ca%2Fwp-content%2Fuploads%2F2016%2F08%2F00511Wiemker-et-al-Paper-Escape-Room-Games.pdf&usg=AOvVaw3gJRMjw90mMO9gyZlsXaoq>

Code d'activité	Titre de l'activité	Type d'activité	Temps d'apprentissage de l'activité
A1.3.	Gamification et ER	Face-à-face	1.5- heures
<b>Aperçu du contenu</b>	<b>Étape 1</b> : Le/la format/eur-riche accueille les participant-e-s et leur présente brièvement un aperçu de l'activité et des objectifs d'apprentissage. - 10 min		
	<b>Étape 2</b> : Le/la format/eur-riche dirige une activité du World Café sur les techniques de gamification dans les jeux ER. (voir A1.3 ANNEXE 1) – 55 min		
	<b>Étape 3</b> : Les participant-e-s sont invité-e-s à discuter de la gamification et de la manière dont elle peut être appliquée à des contextes éducatifs en réfléchissant aux conclusions de l'activité du World Café. Le/la format/eur-riche présente également un exemple des ressources du projet NEET-SYSTEM. Il/elle invite également les participant-e-s à poser des questions et/ou à exprimer leurs pensées et leurs idées - 25 min		

### Méthodes de diffusion du contenu (conférence, discussions, recherche, travail de groupe, etc.)

Travail de groupe

Discussion

### Matériel nécessaire

Tableau de conférence

Marqueurs

### Ressources

Présentation PPT (A1.3 ANNEXE 1)

### Méthode d'évaluation

Activité de réflexion

### Bibliographie

Nicholson, S. (2016). *Ask Why: Creating a Better Player Experience Through Environmental Storytelling and Consistency in Escape Room Design*. Available at

<http://scottnicholson.com/pubs/askwhy.pdf>

Nicholson, S. (2015). *Peeking behind the locked door: A survey of escape room facilities*.

Available at: <http://scottnicholson.com/pubs/erfacwhite.pdf>

Salen, K. & Zimmerman, E. (2004). *Rules of Play: Game Design Fundamentals* [Google

Books version]. Retrieved from: [https://books.google.com.cy/books?hl=en&lr=&id=UM-xyczrZuQC&oi=fnd&pg=PP13&dq=salen+zimmerman+meaningful+play&ots=2BHIAYeHZw&sig=HNtkW3XSfkKckGbmHJePrDcYFU&redir\\_esc=y#v=onepage&q=salen%20zimmerman%20meaningful%20play&f=false](https://books.google.com.cy/books?hl=en&lr=&id=UM-xyczrZuQC&oi=fnd&pg=PP13&dq=salen+zimmerman+meaningful+play&ots=2BHIAYeHZw&sig=HNtkW3XSfkKckGbmHJePrDcYFU&redir_esc=y#v=onepage&q=salen%20zimmerman%20meaningful%20play&f=false)

Tang, S., Hanneghan, M., & El Rhalibi, A. (2009). Introduction to games-based learning.

Available at: <http://biblio.uabcs.mx/html/libros/pdf/9/c1.pdf>

Van Eck, R. (2006). Digital game-based learning: It's not just the digital natives who are restless. *EDUCAUSE review*, 41(2), 16.

Wiemker, M., Elumir, E., & Clare, A. (2015). *Escape room games: Can you transform an unpleasant situation into a pleasant one?*. Available at: <https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwiVurKYn7HhAhULNBQKHSraBOgQFjAAegQIBBAC&url=https%3A%2F%2Fhecodex.ca%2Fwp-content%2Fuploads%2F2016%2F08%2F00511Wiemker-et-al-Paper-Escape-Room-Games.pdf&usg=AOvVaw3gJRMjw90mMO9gyZlsXaoq>

## Unité didactique 2 : Considérations pédagogiques pour le développement des Escape Rooms numériques

### Considérations pédagogiques pour le développement d'Escape Rooms numériques

<b>Objectif</b>	<p>L'objectif de l'unité didactique 2 est de fournir des travaux de groupe</p> <p>Discussion</p> <p><b>Matériel nécessaire</b></p> <p>Tableau de conférence</p> <p>Marqueurs</p> <p><b>Ressources</b></p> <p>Présentation PPT (A1.3 ANNEXE 1)</p> <p><b>Méthode d'évaluation</b></p> <p>Activité de réflexion concernant la création, le développement et la mise en œuvre des ER en mettant l'accent sur les techniques de narration et les stratégies pédagogiques. Elle vise également à fournir des informations sur les risques et les éventuels facteurs négatifs associés à l'apprentissage en ligne.</p>
-----------------	--

#### Résultats de l'apprentissage

À l'issue de l'unité didactique, les participant-e-s pourront :

<b>Connaissances</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Décrire les caractéristiques des récits attrayants pour une ER</li> <li>- Énumérer les principes de l'apprentissage par le jeu ;</li> <li>- Identifier les approches pédagogiques réussies pour l'incorporation des ER dans la pratique de l'enseignement.</li> <li>- Décrire les risques liés à l'environnement en ligne ;</li> <li>- Se prémunir contre les éventuels facteurs négatifs associés à l'apprentissage en ligne.</li> </ul>
<b>Compétences</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Adapter une session de formation de manière à ce qu'elle introduise une approche ludique ;</li> <li>- Appliquer les principes de l'apprentissage par le jeu pour créer leurs propres ER ;</li> <li>- Transformer les pratiques d'enseignement en développant des jeux numériques amusants, stimulants et créatifs ;</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Stimuler l'intérêt de la classe pour la matière ;</li> <li>- Développer des récits créatifs pour introduire un concept.</li> </ul>
<b>Savoirs-faire</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Expérimenter lors de la conception de la pratique d'enseignement dans l'élaboration de récits des ER;</li> <li>- Intégrer des défis significatifs des ER dans l'enseignement quotidien ;</li> <li>- Résoudre des problèmes d'enseignement en appliquant les principes de la gamification pour simplifier la matière ;</li> <li>- Créer des environnements d'apprentissage attrayants pour la classe, en utilisant des ER.</li> </ul>

Code d'activité	Titre de l'activité	Type d'activité	Temps d'apprentissage de l'activité
B1.1	Récits des ER	Face-à-face	1.5 heures

<b>Aperçu du contenu</b>	<p><b>Étape 1 :</b> Le/la format/eur-riche accueille les participant-e-s et leur présente brièvement un aperçu de l'activité et des objectifs d'apprentissage. - 10 min</p> <p><b>Étape 2 :</b> Tout d'abord, le/la format/eur-riche met en œuvre une activité avec les cartes de Dos&amp;Dont en ce qui concerne les récits des ER et demande aux participant-e-s de travailler en binôme. Le/la format/eur-riche invite également les participant-e-s à poser des questions et/ou à exprimer leurs pensées et leurs idées. (voir B1.1 ANNEXE 1_Narrative Dos&amp;Donts_ActivityInstructions, B1.1 ANNEXE 1_Narratives Dos&amp;Donts_Flashcards, B1.1 ANNEXE 1_Narratives Dos&amp;Donts_Flashcard board) - 20 min</p> <p><b>Étape 3 :</b> Ensuite, le/la format/eur-riche fait une présentation sur les techniques de narration qui peuvent être appliquées à l'élaboration des récits des ER. (voir B1.1 ANNEXE 2) - 15 min</p> <p><b>Étape 4 :</b> Les participant-e-s sont invité-e-s à discuter des techniques de narration en réfléchissant au contenu de la présentation précédente. On leur présente également un exemple des ressources du projet NEET-SYSTEM. - 15 min</p> <p><b>Étape 5 :</b> Après l'activité avec les Flashcards, le/la format/eur-riche demande aux participant-e-s de répondre à un quiz en ligne et de vérifier leurs connaissances. - 30 min</p>
--------------------------	---

<b>Méthodes de diffusion du contenu (conférence, discussions, recherche, travail de groupe, etc.)</b>
Travail de groupe
Conférence
Discussion
<b>Matériel nécessaire</b>
Documents à distribuer

Stylos et crayons  
 Ordinateur  
 Projecteur  
 Connexion Internet (Quiz en ligne)

### Ressources

Pdf Documents - Handout with the Dos and Don't's list (B1.1 ANNEX 1\_Narratives Dos&Donts\_Flashcards, B1.1 ANNEX 1\_Narratives Dos&Donts\_Flashcard board)  
 PPT Presentation (B1.1 ANNEX 2)

### Assessment method

Online quiz  
 (<https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdH2pA2ySvTk1qR58hspWaknhhp3ak7brQ5RzEED2p1rHhfhg/viewform>)

### Bibliographie

- Howard, J. (2008). *Quests: Design, theory, and history in games and narratives*. Available at: <https://content.taylorfrancis.com/books/download?dac=C2010-0-47512-0&isbn=9781439880814&format=googlePreviewPdf>
- Nicholson, S. (2016). *Ask Why: Creating a Better Player Experience Through Environmental Storytelling and Consistency in Escape Room Design*. Available at <http://scottnicholson.com/pubs/askwhy.pdf>
- Nicholson, S. (2015). *Peeking behind the locked door: A survey of escape room facilities*. Available at: <http://scottnicholson.com/pubs/erfacwhite.pdf>
- Schell, J. (2008). *The Art of Game Design: A book of lenses*. Available at: <http://www.aisacademics.com/wp-content/uploads/2017/07/GAD101-Introduction-to-Game-Development.pdf>
- Wiemker, M., Elumir, E., & Clare, A. (2015). *Escape room games: Can you transform an unpleasant situation into a pleasant one?*. Available at: <https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwiVurKYn7HhAhULNBQKHSraBOgQFjAAegQIBBAC&url=https%3A%2F%2Fthecodex.ca%2Fwp-content%2Fuploads%2F2016%2F08%2F00511Wiemker-et-al-Paper-Escape-Room-Games.pdf&usq=AOvVaw3gJRMjw90mMO9gyZlsXaoq>

Code d'activité	Titre de l'activité	Type d'activité	Temps d'apprentissage de l'activité
B1.2.	Créer des défis significatifs pour les ER	Face-à-face	2 heures
<b>Aperçu du contenu</b>	<p><b>Étape 1</b> : Le/la format/eur-riche accueille les participant-e-s et leur présente brièvement un aperçu de l'activité et des objectifs d'apprentissage. - 10 min</p> <p><b>Étape 2</b> : Le/la format/eur-riche distribue des documents comprenant une étude de cas sur la création de défis significatifs pour les ER et demande aux participant-e-s de travailler en binôme sur les exercices des documents. L'étude de cas sera un exemple</p>		

	<p>des ressources du projet NEET-SYSTEM. (voir B1.2 ANNEXE 1) - 50 min</p> <p><b>Étape 3</b> : Ensuite, le/la format/eur-riche demande aux participant-e-s de partager avec le reste de la classe les résultats de leur travail en binôme. - 30 min</p> <p><b>Étape 4</b> : Les participant-e-s sont invité-e-s à discuter de la création de défis significatifs pour les ER en réfléchissant sur l'activité précédente. - 30 min</p>
--	---

### Méthodes de diffusion du contenu (conférence, discussions, recherche, travail de groupe, etc.)

Travail de groupe

Discussion

### Matériel nécessaire

Documents à distribuer

Stylos et crayons

### Ressources

Document Word - Documents à distribuer avec l'étude de cas (B1.2 ANNEXE 1)

### Méthode d'évaluation

Activité de réflexion

### Bibliographie

- López-Pernas, S., Gordillo, A., Barra, E., & Quemada, J. (2019). Examining the Use of an Educational Escape Room for Teaching Programming in a Higher Education Setting. Available at: <https://ieeexplore.ieee.org/iel7/6287639/8600701/08658086.pdf>
- Wiemker, M., Elumir, E., & Clare, A. (2015). *Escape room games: Can you transform an unpleasant situation into a pleasant one?*. Available at: <https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKewiVurKYn7HhAhULNBQKHSraBOgQFjAAegQIBBAC&url=https%3A%2F%2Fthecodex.ca%2Fwp-content%2Fuploads%2F2016%2F08%2F00511Wiemker-et-al-Paper-Escape-Room-Games.pdf&usq=AOvVaw3gJRMjw90mMO9gyZlsXaoq>

Code de l'activité	Titre de l'activité	Type d'activité	Temps d'apprentissage
B1.3	Considérations pédagogiques pour la conception de jeux des ER	Face-à-face	1.5 heures
<b>Aperçu du contenu</b>	<p><b>Étape 1</b> : Le/la format/eur-riche présente brièvement un aperçu de l'activité et des objectifs d'apprentissage. - 10 min</p> <p><b>Étape 2</b> : Le/la format/eur-riche distribue des documents comprenant des exemples pratiques et des exercices sur les considérations</p>		

pédagogiques pour la conception des ER et demande aux participant-e-s de travailler en binôme. (voir B1.3 ANNEXE 1) - 40 min

**Étape 3** : Ensuite, le/la format/eur-ric-e demande aux participant-e-s de partager avec le reste de la classe les résultats de leur travail en binôme. - 20 min

**Étape 4** : Les participant-e-s sont invité-e-s à discuter de la conception des ER et de la manière dont ils/elles peuvent être appliqués à des contextes éducatifs en réfléchissant au contenu des exercices précédents. Le/la format/eur-ric-e invite également les participant-e-s à poser des questions et/ou à exprimer leurs pensées et leurs idées. - 20 min

### Méthodes de diffusion du contenu (conférence, discussions, recherche, travail de groupe, etc.)

Travail de groupe

### Matériel nécessaire

Documents à distribuer

Stylos et crayons

### Ressources

Document Word avec exemples et exercices pratiques (B1.3 ANNEXE 1)

### Méthode d'évaluation

Activité de réflexion

### Bibliographie

- Clarke, S., Peel, D., Arnab, S., Morini, L., Keegan, H. & Wood, O. (2017). EscapED: A Framework for Creating Educational Escape Rooms and Interactive Games to For Higher/Further Education. *International Journal of Serious Games*, 4 (3), 73-86.
- Nicholson, S. (2016). *Ask Why: Creating a Better Player Experience Through Environmental Storytelling and Consistency in Escape Room Design*. Available at <http://scottnicholson.com/pubs/askwhy.pdf>
- Tang, S. & Hanneghan, M. (2015). Designing Educational Games: A Pedagogical Approach, *IGI Global*, 181-198. doi: 10.4018/978-1-61520-781-7.ch008.
- Van Eck, R. (2006). Digital game-based learning: It's not just the digital natives who are restless. *EDUCAUSE review*, 41(2), 16.

Code de l'activité	Titre de l'activité	Type d'activité	Temps d'apprentissage de l'activité
B1.4	Risques et facteurs négatifs éventuels liés à l'apprentissage	Face-à-face	1.5 heures



<p><b>Aperçu du contenu</b></p>	<p><b>Étape 1</b> : Le/la format/eur-riche présente brièvement un aperçu de l'activité et des objectifs d'apprentissage. - 10 min</p> <p><b>Étape 2</b> : Le/la format/eur-riche demande aux participant-e-s de faire un brainstorming sur les risques et les éventuels facteurs négatifs associés à l'apprentissage en ligne en inscrivant leurs idées sur le tableau de papier. Tous/toutes les participant-e-s sont invité-e-s à donner leur avis. - 30 min</p> <p><b>Étape 3</b> : Ensuite, le/la format/eur-riche fait une présentation sur les risques et les éventuels facteurs négatifs associés à l'apprentissage en ligne. Le/la format/eur-riche invite également les participant-e-s à poser des questions et/ou à exprimer leurs pensées et leurs idées. (voir ANNEXE B1.4 ppt) - 20 min</p> <p><b>Étape 4</b> : Après l'activité avec les Flashcards, le/la format/eur-riche demande aux participant-e-s de faire un exercice de sécurité en ligne dans le monde numérique. - 30 min (voir ANNEXE)</p>
<p><b>Méthodes de diffusion du contenu (conférence, discussions, recherche, travail de groupe, etc.)</b></p>	
<p>Brainstorming Conférence Discussion</p>	
<p><b>Matériel nécessaire</b></p>	
<p>Tableau de conférence Ordinateur Projecteur Marchés Connexion Internet (Quiz en ligne)</p>	
<p><b>Ressources</b></p>	
<p>PPT présentation (voir ANNEXE )</p>	
<p><b>Méthode d'évaluation</b></p>	
<p>Exercice sur la sécurité en ligne dans le monde numérique (voir ANNEXE)</p>	
<p><b>Bibliographie</b></p>	
<p>Riva G., Wiederhold B.K. &amp; Cipresso P. (2015). The Psychology of Social Networking Vol.1, Personal Experience in Online Communities. Walter de Gruyter GmbH &amp; Co KG Place. Retrieved from <a href="https://play.google.com/store/books/details/elles/The_Psychology_of_Social_Networking_Vol_1_Personal?id=8UcnDgAAQBAJ">https://play.google.com/store/books/details/elles/The_Psychology_of_Social_Networking_Vol_1_Personal?id=8UcnDgAAQBAJ</a></p>	
<p>WPS Marketing (2017). A Guide to Effective Communication in Today's Digital World. Retrieved December 19th, 2019 from <a href="https://blog.wps.com/a-guide-to-effective-communication-in-todays-digital-world">https://blog.wps.com/a-guide-to-effective-communication-in-todays-digital-world</a></p>	
<p>Online safety. NSPCC. (2019) Retrieved December 19th, 2019 from <a href="https://www.nspcc.org.uk/keeping-children-safe/online-safety/">https://www.nspcc.org.uk/keeping-children-safe/online-safety/</a></p>	

Simmonds, R. (2019) What Every Young Professional Should Know About Social Media. Retrieved December 19th, 2019 from <https://rosssimmonds.com/young-professional-social-media/>

Maryville University (2019). Ultimate Guide to Professional Communication for Young Adults in the Digital Age. Retrieved December 19th, 2019 from <https://online.maryville.edu/online-bachelors-degrees/communications/guide-to-professional-communication-for-young-adults/>

eSafety Commissioner. Your digital reputation. Retrieved December 19th, 2019 from <https://www.esafety.gov.au/young-people/your-digital-reputation>

Applied educational systems. What Is Digital Citizenship (& How Do You Teach It)? Retrieved December 19th, 2019 from <https://www.aeseducation.com/career-readiness/what-is-digital-citizenship>

How To be Professional on Social Media! (2016)  
<https://www.youtube.com/watch?v=VynmGy6GLEs>



NEET  
SYSTEM

## Unité didactique 3 : Savoirs-faire et considérations techniques pour le développement des ER numériques

Savoirs-faire et considérations techniques pour le développement des ER numériques			
<b>Objectif</b>	L'objectif de l'unité didactique 3 est de fournir des informations sur la méthodologie et le développement technique des ER. Résultats de l'apprentissage		
<b>À l'issue de l'unité didactique, les participant-e-s pourront :</b>			
<b>Connaissances</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Décrire le processus de développement d'une ER numérique à l'aide du logiciel Google Forms ;</li> <li>- Identifier les fonctions de base du logiciel Google Forms et comment elles peuvent être appliquées lors du développement de jeux ER numériques ;</li> <li>- Énumérer les avantages de l'utilisation du logiciel Google Forms pour le développement des ER numériques.</li> </ul>		
<b>Compétences</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Appliquer différentes séries de questions pour créer des ER numériques;</li> <li>- Créer des représentations multimédia du contenu du sujet sous la forme d'ER ;</li> <li>- Fournir un retour d'information en fonction des réponses des élèves ;</li> <li>- Partager en ligne les ER avec des collègues et/ou des élèves.</li> </ul>		
<b>Savoirs-faire</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Créer des ER pour leurs classes, comprenant au moins trois défis ;</li> <li>- Aligner les ER sur le contenu du sujet ;</li> <li>- Mesurer les résultats des élèves à travers les ER</li> </ul>		
Code d'activité	Titre de l'activité	Type d'activité	Temps d'apprentissage de l'activité
C1.1	La méthodologie pour créer des ER numériques	Face-à-face	1 heure
<b>Aperçu du contenu</b>	<p><b>Étape 1</b> : Le/la format/eur-riche accueille les participant-e-s et leur présente brièvement un aperçu de l'activité et des objectifs d'apprentissage. - 10 min</p> <p><b>Étape 2</b> : Le/la format/eur-riche présente un exemple d'ER dans le cadre du projet NETT SYSTEM - 30 min</p>		

	<p><b>Étape 3</b> : Ensuite, le/la format/eur-riche demande aux participant-e-s de partager leurs expériences et leurs questions concernant le développement des ER. - 10 min</p> <p><b>Étape 4</b> : Les participant-e-s sont invité-e-s à discuter de la méthodologie des défis de la ER en réfléchissant sur les exercices et la présentation précédents. - 10 min</p>		
<b>Méthodes de diffusion du contenu (conférence, discussions, recherche, travail de groupe, etc.)</b>			
Travail de groupe			
Conférence			
Discussion			
<b>Matériel nécessaire</b>			
Ordinateur			
Projecteur			
Documents à distribuer			
<b>Ressources</b>			
Méthode NEET SYSTEM			
<b>Méthode d'évaluation</b>			
Activité de réflexion			
Code de l'activité	Titre de l'activité	Type d'activité	Temps d'apprentissage de l'activité
C1.2	Petit Guide de l'utilisateur de Google Forms	Face-à-face	2 heures
<b>Aperçu du contenu</b>	<p><b>Étape 1</b> : Le/la format/eur-riche présente brièvement un aperçu de l'activité et des objectifs d'apprentissage. - 10 min</p> <p><b>Étape 2</b> : Le/la format/eur-riche suit les instructions du Manuel/Handbook dans la section " Petit Guide de l'utilisateur de Google Forms" et présente étape par étape comment créer et modifier des formulaires Google. Les stagiaires suivent le processus sur leur ordinateur. - 90 min</p> <p><b>Étape 3</b> : Présentation des formulaires et des quiz créés - 20 min</p> <p><b>Étape 4</b> : Discussion et résolution des problèmes. - 10 min</p>		
<b>Méthodes de diffusion du contenu (conférence, discussions, recherche, travail de groupe, etc.)</b>			
Démonstration			
<b>Matériel nécessaire</b>			
Ordinateur			
Projecteur			

Accès à l'Internet  
Compte Gmail

### Méthode d'évaluation

Développement de produits (Escape Rooms Game)

### Ressources

Manuel/Handbook pour la formation NEET SYSTEM

Code d'activité	Titre de l'activité	Type d'activité	Temps d'apprentissage pour l'activité
C1.3	Développer ma propre ER numérique	Face-à-face	4.5 heures
<b>Aperçu du contenu</b>	<p><b>Étape 1</b> : Le/la format/eur-riche présente brièvement un aperçu de l'activité et des objectifs d'apprentissage. - 10 min</p> <p><b>Étape 2</b> : Le/la format/eur-riche suit les instructions du Manuel/Handbook dans la section "Création d'un défi pour une ER dans Google Forms" et présente, étape par étape, comment créer et modifier les formulaires Google.</p> <p>Les participant-e-s suivent le processus en binôme et vont préparer leur propre ER. Le/la format/eur-riche utilisera le Manuel/Handbook où est décrit l'ensemble du processus étape par étape et passera en revue le processus avec tous/toutes les participant-e-s - 200 min</p> <p><b>Étape 3</b> : Ensuite, le/la format/eur-riche demande aux participant-e-s de partager avec le reste de la classe les résultats de leur travail en binôme. - 20 min</p> <p><b>Étape 4</b> : Présentation des formulaires et des quiz créés - 20 min</p> <p><b>Étape 5</b> : Discussion et résolution des problèmes techniques. - 20 min</p>		
<b>Méthodes de diffusion du contenu (conférence, discussions, recherche, travail de groupe, etc.)</b>			
Travail de groupe Discussion			
<b>Matériel nécessaire</b>			
Ordinateur Projecteur Accès à l'Internet Compte Gmail			
<b>Ressources</b>			
Manuel/Handbook pour la formation NEET SYSTEM			
<b>Méthode d'évaluation</b>			
Développement de produits (ER numériques)			

## Bibliographie

- Heikkinen, O., & Shumeyko, J. (2016). *Designing an escape room with the experience pyramid model*. Available at: <https://core.ac.uk/download/pdf/45600683.pdf>
- López-Pernas, S., Gordillo, A., Barra, E., & Quemada, J. (2019). Examining the Use of an Educational Escape Room for Teaching Programming in a Higher Education Setting. Available at: <https://ieeexplore.ieee.org/iel7/6287639/8600701/08658086.pdf>
- Nicholson, S. (2016). *Ask Why: Creating a Better Player Experience Through Environmental Storytelling and Consistency in Escape Room Design*. Available at <http://scottnicholson.com/pubs/askwhy.pdf>
- Nicholson, S. (2015). *Peeking behind the locked door: A survey of escape room facilities*. Available at: <http://scottnicholson.com/pubs/erfacwhite.pdf>
- Selinker, M., & Snyder, T. (2013). *Puzzle Craft: The Ultimate Guide on how to Construct Every Kind of Puzzle*. Puzzlewright Press.
- Tang, S. & Hanneghan, M. (2015). Designing Educational Games: A Pedagogical Approach, *IGI Global*, 181-198. doi: 10.4018/978-1-61520-781-7.ch008.
- Google Support (n.d.). How to use Google Forms. Retrieved from: <https://support.google.com/docs/answer/6281888?co=GENIE.Platform%3DDesktop&hl=en>
- Porter, D. (2016, July 28th). *Google Forms Full Tutorial From Start To Finish - How To Use Google Forms* [Video file]. Retrieved from: <https://www.youtube.com/watch?v=LxifPLPI0wM>

NEET  
SYSTEM

## Partie 3 - Apprentissage en ligne autonome

Pendant cette partie de la formation, tous/toutes les participant-e-s devront étudier les ressources de formation continue et appliquer ce qu'ils/elles ont appris au cours d'une tâche pédagogique. La tâche pédagogique comprendra la sélection d'un domaine de compétence qui les intéresse et l'application des compétences pédagogiques et techniques afin de développer au moins deux défis de chaque ER en effectuant un travail de 15 heures basé sur la matrice des résultats d'apprentissage du projet NEET-SYSTEM. Plus précisément, leurs tâches comprendront :

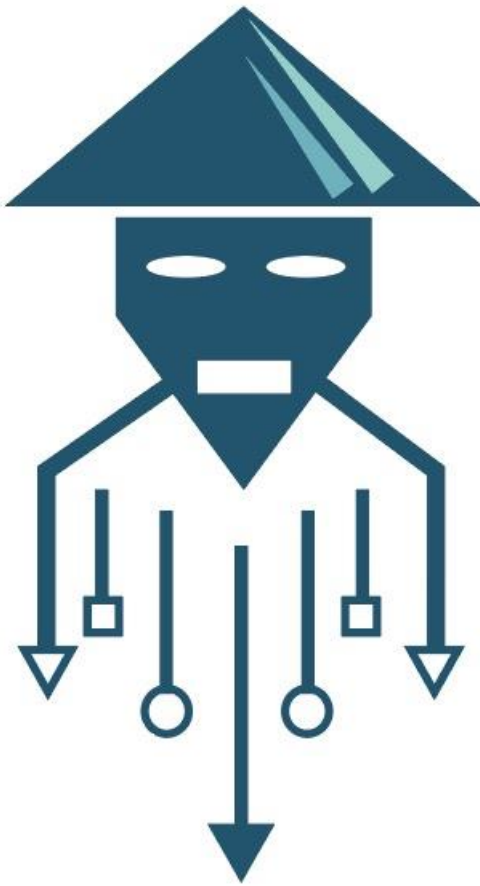
<b>Les défis de la conception, de la création et du développement des ER</b>			
<b>Objectif</b>	L'objectif de la troisième partie est de permettre aux participant-e-s d'étudier les ressources de formation continue afin de pouvoir acquérir des compétences et enfin développer leurs propres ER numériques au cours d'un apprentissage à leur propre rythme.		
<b>Résultats de l'apprentissage</b> À l'issue de l'unité didactique, les participant-e-s pourront :			
<b>Connaissances</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Définir le concept d'un jeu numérique de ER ;</li> <li>- Décrire les méthodologies, les stratégies et les approches pédagogiques relatives au développement des ER ;</li> <li>- Énumérer quelques techniques de narration réussies pour la création d'ER numériques ;</li> <li>- Énumérer quelques principes de l'apprentissage par le jeu.</li> </ul>		
<b>Compétences</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Appliquer les principes de l'apprentissage par le jeu pour créer des ER ;</li> <li>- Utiliser le logiciel Google Forms afin de développer des ER qui comprennent différents types de questions et d'exercices ;</li> <li>- Incorporer des représentations multimédia à leurs ER afin d'améliorer la compréhension d'un concept ;</li> <li>- Partager les ER numériques</li> </ul>		
<b>Savoirs-faire</b>	- Développer des ER numériques amusantes, stimulantes et créatives pour quatre niveaux : Débutant, Intermédiaire, Avancé et Expert, selon le niveau de compétence à aborder.		
<b>Code d'activité</b>	<b>Titre de l'activité</b>	<b>Type d'activité</b>	<b>Temps d'apprentissage de l'activité</b>
3.1	Conception, création et développement de ressources pour les ER	En ligne	3-6 heures (y compris l'apprentissage, la conception et le

	niveau débutant (facultatif)		développement autonomes)
<b>Aperçu du contenu</b>	<p>Le défi de l'ER au niveau débutant qui sera produit comprendra :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- les résultats d'apprentissage à atteindre</li> <li>- une narration d'introduction</li> <li>- un défi en format multimédia, par exemple des images PicsArt, des GIFs, etc.</li> <li>- un message de félicitations basé sur le récit</li> </ul>		
<b>Méthodes de diffusion du contenu (conférence, discussions, recherche, travail de groupe, etc.)</b>			
Apprentissage en ligne			
Apprentissage à son propre rythme			
<b>Matériel nécessaire</b>			
Ordinateur			
Accès à l'Internet			
Compte Gmail			
<b>Ressources</b>			
Manuel/Handbook pour la formation NEET-SYSTEM			
<b>Méthode d'évaluation</b>			
Développement de produits (Digital Escape Room Game)			
<b>Bibliographie</b>			
Manuel/Handbook pour la formation 'Escape Rooms' NEET-SYSTEM			
<b>Code d'activité</b>	<b>Titre de l'activité</b>	<b>Type de l'activité</b>	<b>Temps d'apprentissage de l'activité</b>
3.2	Conception, création et développement de ressources d'une ER, niveau intermédiaire (facultatif)	En ligne	4-8 heures (y compris l'apprentissage, la conception et le développement autonomes)
<b>Aperçu du contenu</b>	<p>Le défi d'une ER pour le niveau intermédiaire qui sera produit comprendra</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- les résultats d'apprentissage à atteindre</li> <li>- une narration d'introduction</li> <li>- un défi en format multimédia, par exemple des photos, des gifs, etc.</li> <li>- un message de félicitations basé sur le récit</li> </ul>		
<b>Méthodes de diffusion du contenu (conférence, discussions, recherche, travail de groupe, etc.)</b>			
Apprentissage en ligne			



Apprentissage à son propre rythme			
<b>Matériel nécessaire</b>			
Ordinateur Accès à l'Internet Compte Gmail			
<b>Ressources</b>			
Manuel/Handbook pour la formation NEET-SYSTEM			
<b>Méthode d'évaluation</b>			
Développement de produits (Digital Escape Room Game)			
<b>Bibliographie</b>			
Manuel/Handbook pour la formation NEET-SYSTEM			
<b>Activity</b>			
<b>Code d'activité</b>	<b>Titre de l'activité</b>	<b>Type de l'activité</b>	<b>Temps d'apprentissage de l'activité</b>
3.3	Conception, création et développement de ressources d'une ER, niveau avancé (facultatif)	En ligne	4-8 heures (y compris l'apprentissage autonome, la conception et le développement)
<b>Aperçu du contenu</b>	Le défi de la ER pour le niveau avancé qui sera produit comprendra <ul style="list-style-type: none"> <li>- les résultats d'apprentissage à atteindre</li> <li>- une narration d'introduction</li> <li>- un défi en format multimédia, par exemple des photos, des gifs, etc.</li> <li>- un message de félicitations basé sur le récit</li> </ul>		
<b>Méthodes de diffusion du contenu (conférence, discussions, recherche, travail de groupe, etc.)</b>			
Apprentissage en ligne Apprentissage à son propre rythme			
<b>Matériel nécessaire</b>			
Ordinateur Accès à l'Internet Compte Gmail			

Tous/toutes les participant-e-s devront soumettre leur travail au partenariat du projet, afin d'obtenir leurs certificats.



# NEET SYSTEM



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

Project Number: 2018-1-DE02-KA204-005034