



Créer un jeu de piste interactif pour découvrir l'établissement

publié le 22/10/2018

Descriptif :

Activité proposée aux nouveaux élèves de secondes lors de leur journée d'accueil. Cette activité s'est faite sous la forme d'un jeu de piste interactif sur smartphone.

Sommaire :

- La découverte du lycée au travers d'un parcours interactif
- L'application Actionbound pour créer et réaliser des parcours
- Déroulement de l'activité
- Une démonstration

● La découverte du lycée au travers d'un parcours interactif

Afin de favoriser la découverte des locaux par les nouveaux élèves de seconde, l'équipe pédagogique a réfléchi à une nouvelle façon de parcourir le lycée avec une plus grande autonomie. Cette activité s'est faite sous la forme d'un parcours interactif guidé par une application sur smartphone et ponctué de questions et défis rapportant des points.

● L'application Actionbound pour créer et réaliser des parcours

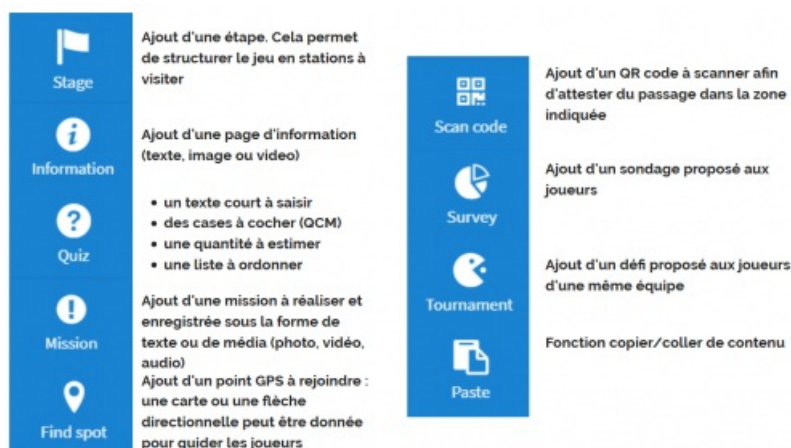
L'application [Actionbound](#) est une solution numérique de création de parcours interactifs. Elle se compose de deux entités :

- une plateforme web, accessible après la création d'un compte, qui permet de créer et d'héberger des parcours, prenant la forme d'étapes et de missions à accomplir. Une fois le parcours construit, il peut être communiqué aux joueurs par un QR-code¹.
- une application pour smartphone (ios et android) qui permet de scanner le QR-code d'un parcours. Le parcours se déroule ensuite selon un mode linéaire ou non linéaire et les réponses des joueurs s'enregistrent au fur et à mesure jusqu'à la fin du parcours où elles sont envoyées à la plateforme qui peut alors établir un classement.

Les activités disponibles pour concevoir un parcours :

- Étape : ajout d'une étape ; cette fonction permet de structurer le jeu en stations à visiter
- Information : ajout d'une page d'information (texte, image ou vidéo)
- Quiz : cette activité permet d'ajouter une question dont la réponse peut prendre différentes formes :
 - un texte court à saisir
 - des cases à cocher (QCM)
 - une quantité à estimer
 - une liste à ordonner
- Mission : ajout d'une mission à réaliser et enregistrée sous la forme de texte ou de média (photo, vidéo, audio)
- Ajout d'un point GPS à rejoindre : une carte ou une flèche directionnelle peut être donnée pour guider les joueurs
- QR-code à scanner : ajout d'un QR code à scanner afin d'attester du passage dans la zone indiquée
- Sondage : ajout d'un sondage proposé aux joueurs du parcours

- Tournoi : ajout d'un défi proposé aux joueurs d'une même équipe
- Fonction copier/coller de contenu



● Déroulement de l'activité

○ Constitution des groupes

Dans chaque classe, des groupes de 3 à 4 élèves sont constitués pour former au maximum 9 groupes dans la classe.

○ Préparation des téléphones

Chaque groupe télécharge deux applications sur le smartphone d'un de ses membres :

- une application pour lire les QR-codes donnant des lettres pour reconstituer un mot mystère ;
- l'application [Actionbound](#) pour les guider dans leur parcours et enregistrer leurs réponses.

Consignes pour le jeu de piste (PDF de 280.7 ko)

Instructions pour l'installation des applications et pour la réalisation du parcours - Un jeu de piste interactif au lycée.

○ Réalisation du parcours

Chaque groupe sélectionne un des 9 parcours proposés et suit les indications d'Actionbound qui va les mener dans une dizaine de lieux "importants" du lycée :

- administration et salle des professeurs
- infirmerie et internat
- gymnase
- Maison des Lycéens (MDL)
- Centre de Connaissances et de Culture (3C)
- laboratoires de sciences
- restaurant scolaire
- bâtiment d'externat (salles de cours)
- vie scolaire.

À chaque "station", ils doivent scanner des QR-codes de lieux pour attester de leur passage dans la zone, répondre à des questions ou réaliser des défis puis scanner des QR-codes "*mot mystère*" leur donnant des lettres d'un mot qu'ils pourront reconstituer lorsque toutes les stations auront été explorées.

À la fin du parcours, ils doivent créer une phrase utilisant le mot mystère et l'enregistrer via Actionbound. Lorsque le parcours est terminé, ils envoient leurs réponses et peuvent obtenir leur score en renseignant une adresse mail.

● Une démonstration

La présentation ci-dessous reconstitue les parcours proposés. Vous pouvez tester l'un de ces parcours après avoir téléchargé les deux applications requises sur votre smartphone (cliquer sur l'image)



(1) Quick-Response code