

# 2023 TROYES

# MOODLEMOOT<sub>FR</sub>

Un escape game pédagogique sur moodle  
Découvrir les potentialités de la plateforme  
moodle Éléa

EDITION #18

moodle

utt  
UNIVERSITÉ DE TECHNOLOGIE  
TROYES

MEMBER OF  
eurt+  
EUROPEAN UNIVERSITY  
OF TECHNOLOGY



Blandine MALLET

*Chargée de mission e-éducation*

*DANE Versailles*

*Blandine.mallet@ac-versailles.fr*



Aurélie HEUVELINE

*Chargée de mission coordinatrice du  
groupe e-éducation*

*DANE Versailles*

*aurelie.heuveline@ac-versailles.fr*



# Sommaire

01

Contexte

02

A vous de  
jouer !

03

Un escape game sur  
moodle - comment faire ?

04

Quelle transposition ?



- 1 Allez sur [wooclap.com](https://wooclap.com)
- 2 Entrez le code d'événement dans le bandeau supérieur

Code d'événement  
**FPGKFY**



Ø1 Contexte : Un escape  
game pour découvrir la  
plateforme moodle Éléa



# La plateforme moodle Éléa

- Plateforme en ligne Moodle développée par la Dane de Versailles depuis 2016.
- Plateforme généralisée à l'ensemble des EPLE en septembre 2020. Elle est accessible depuis l'ENT des collèges et lycées de l'académie de Versailles.
- Plateforme en cours d'ouverture à d'autres académies





# Différentes modalités, différents objectifs

- Plateforme qui permet d'utiliser et de créer des parcours pédagogiques scénarisés en ligne
  - En classe
  - A distance
  - De façon hybride



Différents objectifs



# Nos objectifs

- Permettre à tous les acteurs (enseignants, personnels d'encadrement) d'avoir connaissance des possibilités de la plateforme moodle Éléa pour l'enseignement et l'apprentissage des élèves
- Accompagner et former les enseignants pour que tous soient en capacité de produire un parcours à destination de leurs élèves



# Un parcours pour découvrir les possibilités de la plateforme moodle Éléa

- Parcours proposé aux référents pour les usages pédagogiques du numérique (RUPN)
  - Découverte de la plateforme moodle Éléa et de ses possibilités pédagogiques
  - Découverte des mots clés du projet e-éducation de l'académie de Versailles





02 A vous de jouer !





# A vous de jouer !

Seul ou à deux, parcourez les différentes salles et déverrouillez le cadenas afin d'obtenir le badge !

Mon espace - Escape game - Référents numériques

**Panique à bord !**

Un petit malin a dissimulé les codes de la classe mobile... Impossible d'ouvrir le chariot et donc d'utiliser les tablettes avec vos élèves. Vous en avez absolument besoin pour mener à bien votre prochaine séance, dans 30 minutes !

À deux, explorez les lieux, cherchez des indices... et collaborez pour trouver le code du cadenas !

Bonne chance !

C'est parti !



Escape game  
sur Moodle -  
Moodlemoot  
2023



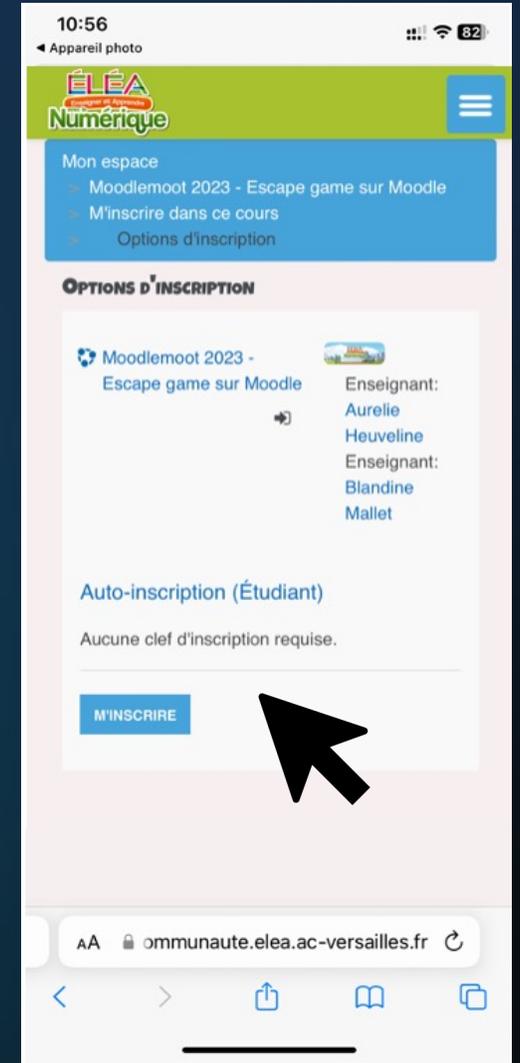
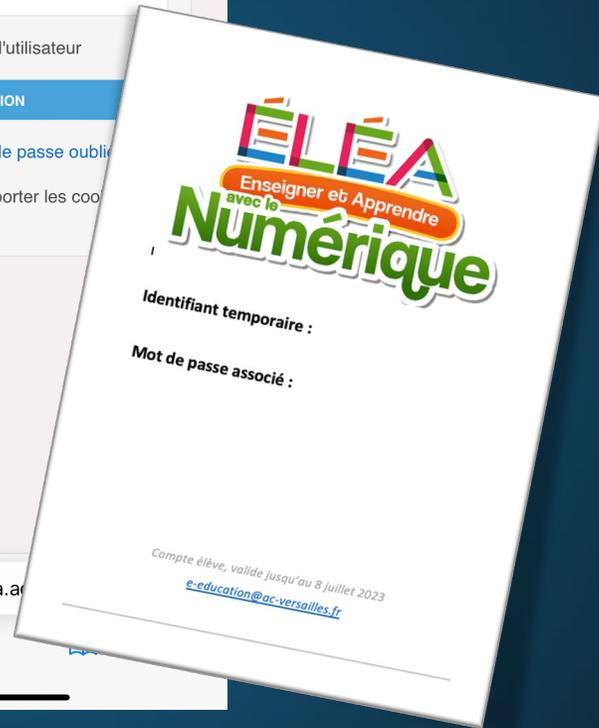
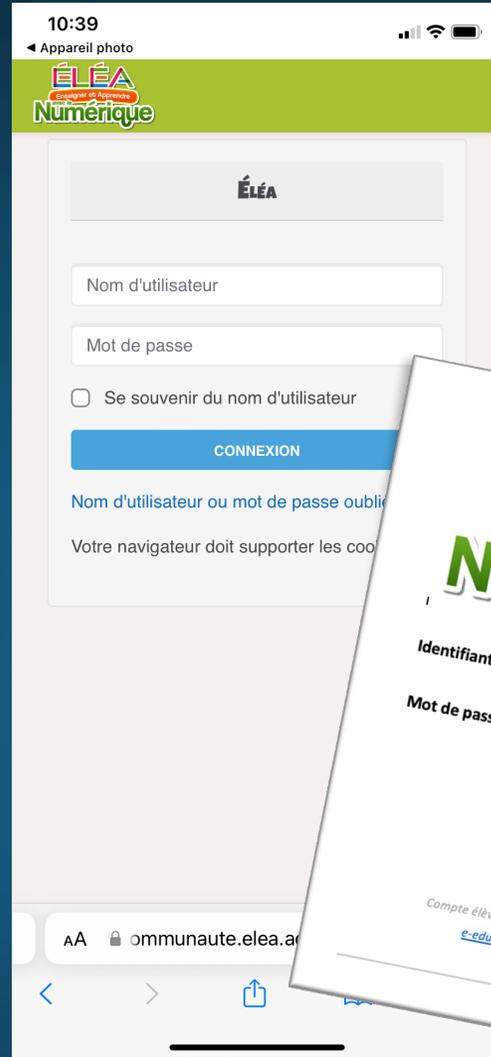
A vous de jouer !



<http://acver.fr/mm23>



# A vous de jouer !





# Retour sur le parcours





# Retour sur le parcours

1<sup>er</sup> étage

**PLAN DU 1<sup>ER</sup> ÉTAGE**

Vous commencez à chercher au 1er étage.

Vous avez accès à différentes salles.

Explorez-les afin de trouver des mots-clés qui vous permettront d'ouvrir le cadenas de la classe mobile.

Pensez à les noter ;-)

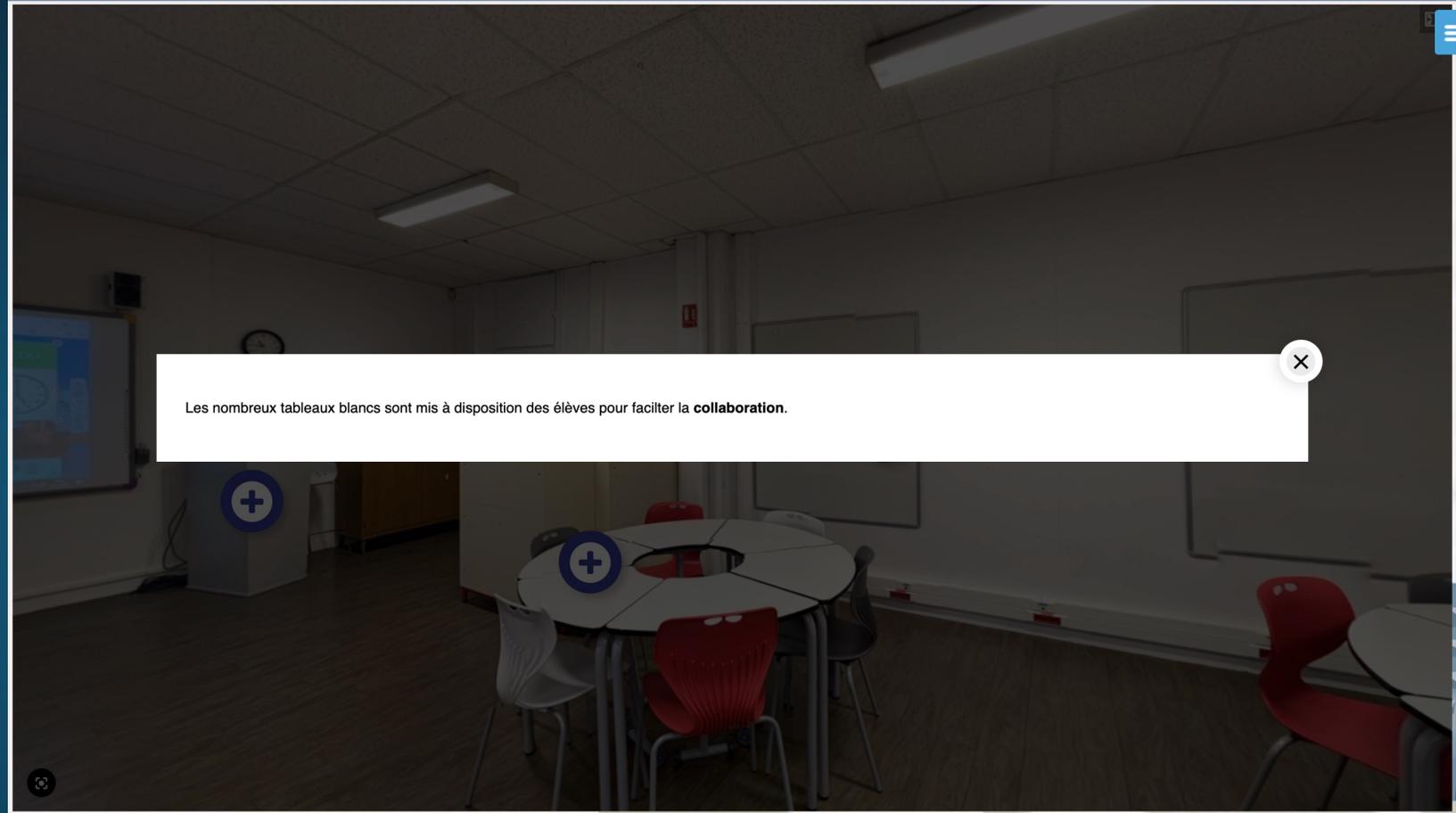






# Retour sur le parcours

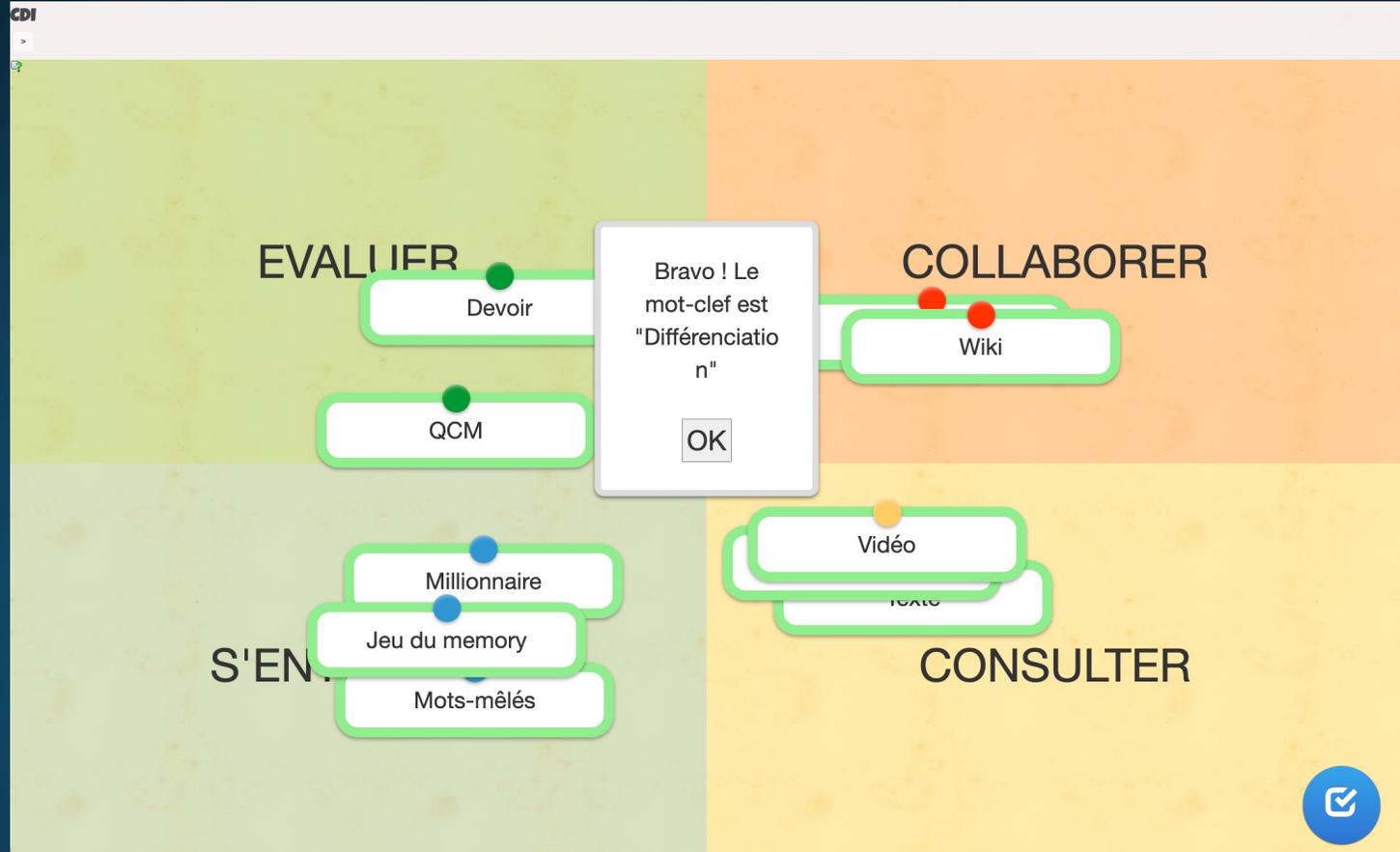
## Salle innovante





# Retour sur le parcours

CDI





# Retour sur le parcours

WebTV

**ELEA Numérique**  
Mon espace | Escape game - Référents numériques | Contenu interactif

**SALLE WEB TV**

Visionnez cette vidéo vous présentant la e-éducation et répondez aux questions afin d'obtenir le mot-clé.

[Retour au plan](#)

**dane**

**Directeur de la production**  
Fabrice Gély, délégué académique au numérique

**Production exécutive**  
Ghislaine Mézin, chargée de mission valorisation des usages

**Réalisation**  
Hugues Philippart, chargé de mission valorisation des usages

**Coordination pédagogique**  
Deborah Clausell, chargée de mission e éducation  
Stéphane Guérault, adjoint au délégué académique au numérique

**Bravo ! Le mot clé est : Engagement**

2:18 / 2:21





# Retour sur le parcours

2<sup>e</sup> étage

**PLAN DU 2<sup>E</sup> ÉTAGE** 

Vous accédez à présent au 2e étage.

Explorez les différentes salles afin de trouver des mots-clés qui vous permettront d'ouvrir le cadenas de la classe mobile.

Pensez à les noter ;-)



Salle informatique



Salle de classe



Salle Webradio



# Retour sur le parcours

## Salle informatique

Mon espace | Escape game - Référents numériques | Contenu interactif

### SALLE INFORMATIQUE

[Retour au plan](#)

Des lettres ont disparu du clavier !  
Remplacez les lettres au bon endroit pour obtenir le mot clé.

Salle informatique

Adobe Stock | #86527497

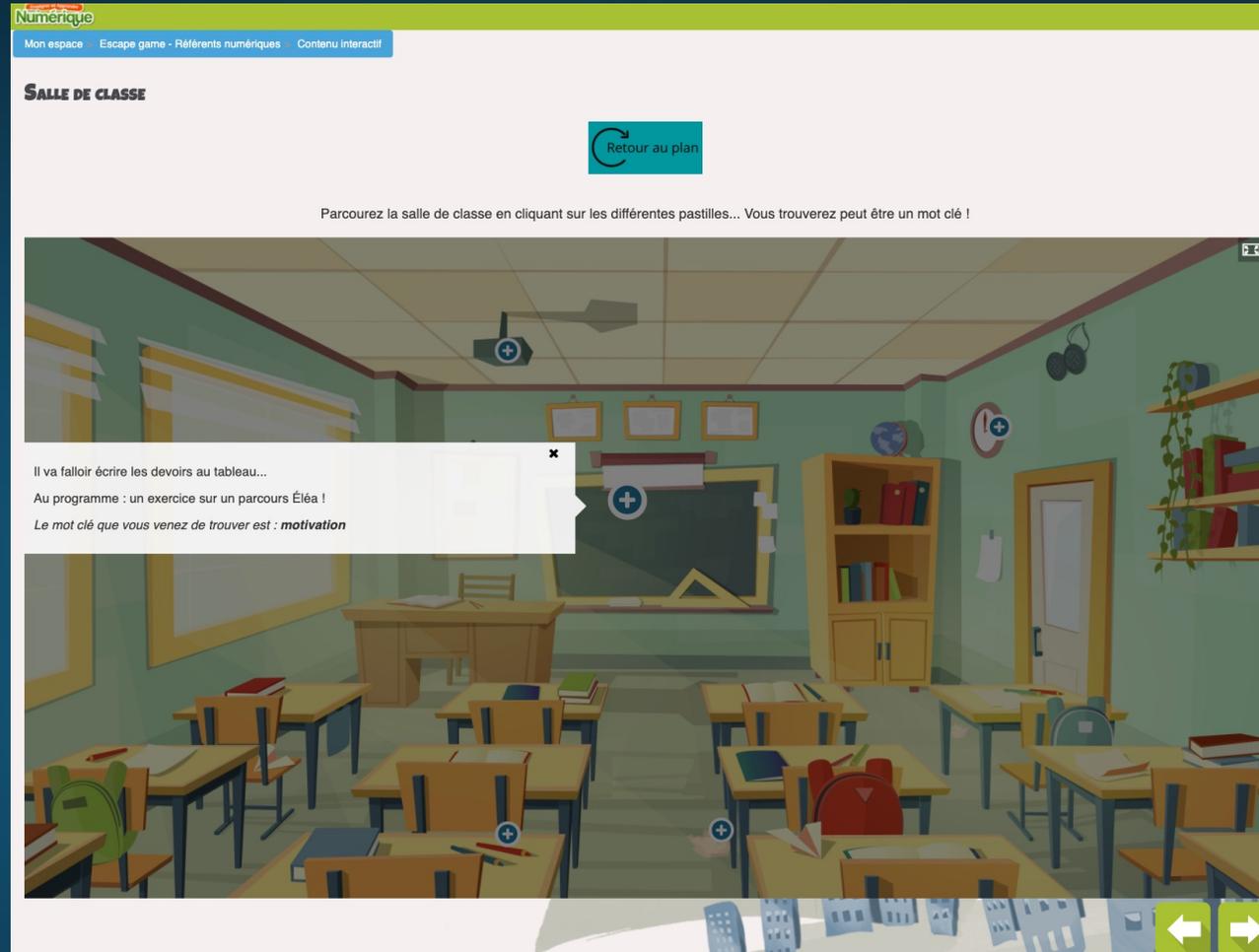
Bravo ! Le mot clé est bien Éléa

★ 4/4



# Retour sur le parcours

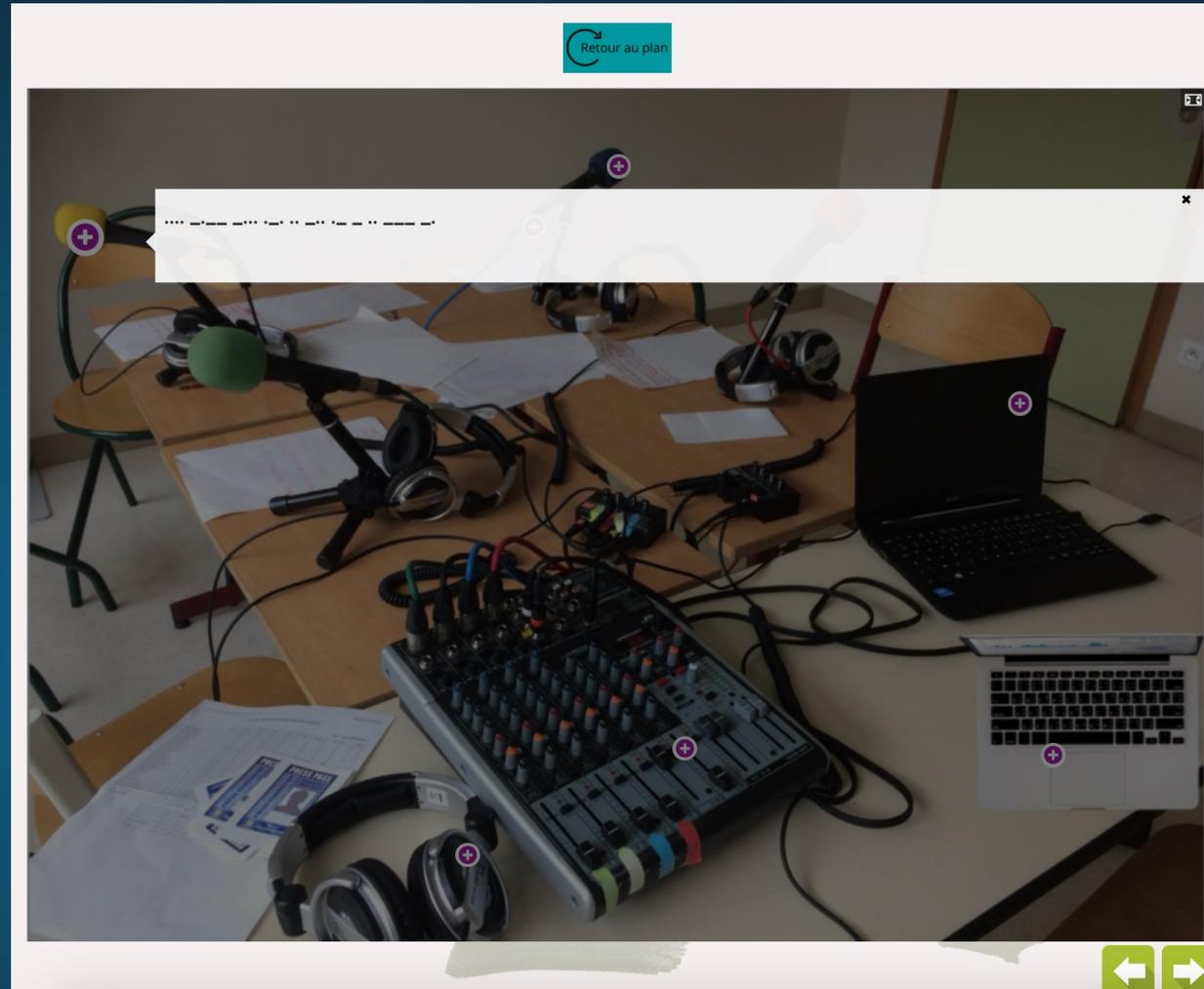
## Salle de classe





# Retour sur le parcours

Webradio







# Retour sur le parcours

## Enigme finale

### CADENAS À DÉVERROUILLER



Entrez le code du cadenas et validez pour passer à la page suivante.

Complétez .

Le code du cadenas est  ✓

**Bravo ! Tu vas pouvoir mener à bien ta séance !**





# Retour sur le parcours

Fin du parcours - Obtention du badge



Escape game  
sur Moodle -  
Moodlemoot  
2023





## 03 Un escape game sur moodle : comment faire ?





# Comment faire ?

## 1 Utiliser les restrictions d'accès

▼ Restreindre l'accès

Restrictions d'accès Aucun

[AJOUTER UNE RESTRICTION](#)

▼ Achèvement d'activité

Suivi d'achèvement ? Afficher l'activité comme terminée dès qu ▼

Affichage requis  Les étudiants doivent afficher cette activité pour la terminer

Achèvement attendu le ? 18 ▼ November ▼ 2021 ▼ 14 ▼ 40 ▼  Activer



# Comment faire ?

1

Utiliser les restrictions d'accès

2

Paramétrer les feedbacks

Bravo ! Le mot de passe pour déverrouiller le cadenas de la classe mobile est MoodleMoot2023



⌂ Retry



# Comment faire ?

1

Utiliser les restrictions d'accès

2

Paramétrer les feedbacks dans les activités

3

Ajouter un plan de l'espace à explorer et créer des liens entre les pages du parcours





# Comment faire ?

1

Utiliser les restrictions d'accès

2

Paramétrer les feedbacks dans les activités

3

Ajouter un plan de l'espace à explorer et créer des liens entre les pages du parcours

4

Varier les activités et proposer un badge ou une récompense pour susciter l'engagement



04 Quelle transposition ?





# Transposition possible

## Pour les enseignants / formateurs

- Parcours de découverte des possibilités pédagogiques d'une plateforme moodle

## Pour les élèves

- Parcours ludique pour découvrir une notion (classe inversée)
- Parcours d'entraînement
- Parcours de révision



Merci de votre attention  
Des questions ?

