# **Titre de l’atelier :** Créer un escape game avec Genially

**Présentation de l’atelier :**

**Genially** est un outil de création de présentation type Powerpoint misant sur l’interactivité, très efficace pour la création de modules d’autoformation, d’escape games, etc., les possibilités sont très nombreuses

**Objectifs pédagogiques :**

* Identifier des fonctionnalités avancées de Genially
* Identifier les objectifs pédagogiques d’un serious escape game
* Identifier les étapes inhérentes à la conception d’un serious escape game
* Expérimenter un escape game créé avec Genially
* Implémenter un escape game dans Genially en s’appuyant sur un storyboard.

**Public**

* Enseignants, enseignants-chercheurs, vacataires
* BIATSS

**Prérequis**

* Avoir créé un compte sur le site Genially
* Avoir assisté à l’atelier 2 (Créer un module d’autoformation avec Genially) ou avoir déjà produit des ressources avec l’outil

**Modalités de l’atelier :**

* Durée : 3H
* Format : En présentiel

**Intervenant(s)**

Marie ZOCLI & Valentin Bordage, ingénieurs pédagogiques du CETIP

**Références bibliographiques**

* Brien, R., Bourdeau, J. & Rocheleau, J. (1999). L’interactivité dans l’apprentissage : la perspective des sciences cognitives. Revue des sciences de l’éducation, 25(1), 17–34. <https://doi.org/10.7202/031991ar>
* Amadieu, F. & Tricot, A. (2014). Apprendre avec le numérique – Mythes et réalitésParis : Retz.