

Escape game pédagogique au collège Jean-Moulin

Messages cachés, code binaire, cadenas, algorithmique, cryptex, les élèves de 4^e du collège Jean-Moulin ont agité leurs neuro-sous pour contrer un virus malveillant et une armée de robots destructeurs des data centers. Ou quand l'apprentissage des mathématiques devient ludique.

Les élèves du collège Jean-Moulin sont les derniers remparts contre un virus informatique. Tel est le scénario catastrophe d'un escape game pédagogique sur les mathématiques et l'informatique coordonné par Coralie Beller, professeur de mathématiques. Conduit dans le cadre d'un projet tutoré et encadré par Marie Dufflot-Kremer, chercheuse au Loria, ce

Jeudi 1er novembre à 20h30 au théâtre de l'Université de Nancy 2, place de la Victoire à Nancy. Entrée 5 euros.
Aurélie Dupuy, Enora Gabory et Célia Kessassi, trois étudiantes en master 1 de sciences cognitives de la fac de Nancy, a débuté par un briefing et un test de positionnement.

Une mise en valeur

des compétences Les élèves avaient alors 60 minutes pour résoudre les neuf énigmes préparées par les étudiants et sauver la planète de la disparition de l'information. Une mise en condi-



Un bel exercice de stimulation collective mis en place par des étudiants en sciences cognitives.

« C'est une pédagogie différente du cadre habituel qui permet de travailler divers champs d'étude, entre logique, lecture de consignes, écoute, entraide, communication, échanges et rigueur » explique Coralie Beller. « Cet exercice est très formateur car les élèves doivent s'organiser en autonomie, partager leurs compétences, mettre au service des autres leur personnalité qui a fait mouche. Images et encodage, architecture d'un ordinateur, cryptographie, bases de données, cartes perforées, arbre binnaire de recherche, algorithme, portes logiques, adresses IP et routage, les collégiens ont phosphoré durant une heure, tout en abordant sans s'en rendre compte des compétences transversales dans le cadre de la démarche scientifique.