



miro

Miro



BASES

Miro est une plateforme de tableau blanc collaboratif en ligne qui permet aux enseignants et aux animateurs de concevoir et de structurer des escape rooms virtuelles à l'aide de cartes visuelles, d'organigrammes et de blocs interconnectés. Elle facilite la création de parcours narratifs, de séquences d'énigmes et de logique à embranchements de manière claire et interactive.

**Vue d'ensemble visuelle et carte logique :** Miro offre un espace de travail visuel infini où les énigmes, les scènes, les indices et les décisions peuvent être représentés sous forme de formes reliées par des flèches. Les concepteurs peuvent créer une carte logique visuelle qui montre clairement la progression du joueur, les liens entre les énigmes et les chemins alternatifs.

**URL / Accès :** <https://miro.com>



## INFORMATION ADDITIONNELLE

**Support multilingue :** l'interface est disponible en plusieurs langues. Le contenu peut être rédigé dans n'importe quelle langue.

**Prérequis technique :** l'interface est disponible en plusieurs langues. Le contenu peut être rédigé dans n'importe quelle langue.

**Adaptations pour les utilisateurs DYS :** l'approche de cartographie visuelle, le code couleur et la structure claire aident les apprenants présentant des troubles spécifiques de l'apprentissage en facilitant la compréhension des relations et de la progression.

**Coût et accès. Fonctionne-t-il hors ligne ?** Non



## COMMENT L'UTILISER

1

### ÉTAPE 1 : Définissez la structure de l'escape room

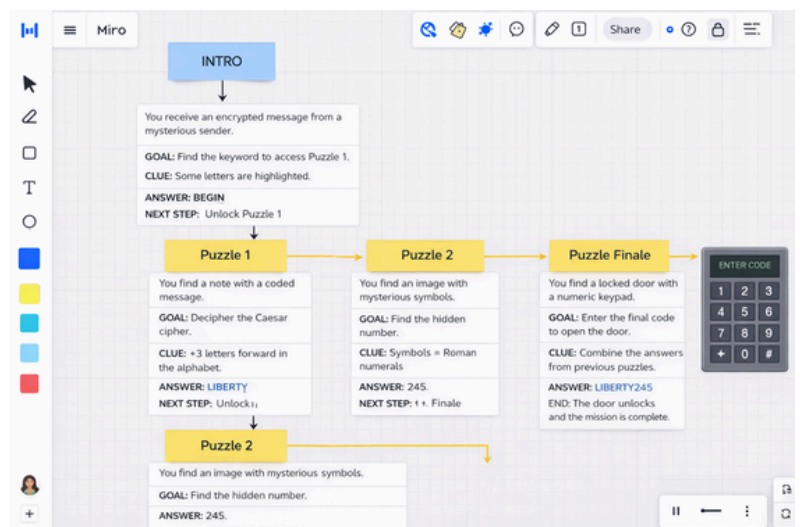
1. Créez un nouveau tableau dans Miro.
2. Donnez un nom à votre tableau (par exemple, « Conception de l'escape room »).
3. Utilisez des formes (rectangles ou notes autocollantes) pour représenter :
  - a. Introduction
  - b. Puzzle 1
  - c. Puzzle 2
  - d. Défi final

Disposez les dans un ordre logique.

2

### ÉTAPE 2 : Construisez le récit et le déroulement logique

1. Utilisez des flèches pour relier les énigmes et montrer la progression.
2. Ajoutez du texte à l'intérieur de chaque forme pour décrire :
  - a. Le contexte de l'histoire
  - b. L'objectif
  - c. Les indices
  - d. La solution
  - e. L'étape suivante
3. Si nécessaire, créez des embranchements (ex: Puzzle 2A / Puzzle 2B).
4. Utilisez un code couleur:
  - a. Bleu = Récit
  - b. Jaune = Puzzle
  - c. Rouge = Tâche finale



## 3

### ÉTAPE 3 : Révision et collaboration

1. Partagez le tableau avec vos collègues ou vos élèves.
2. Utilisez les commentaires pour discuter de la structure et des améliorations possibles.
3. Testez la cohérence du déroulement avant de transférer le jeu sur une plateforme interactive (Genially, Canva, Google Sites, etc.).



## FONCTIONS CLÉS

- Principales fonctionnalités
- Conseils pour associer l'histoire et le gameplay
- Planifiez l'enchaînement et la structure des énigmes
- Développez l'intrigue, l'univers et les personnages
- Visualisez les liens entre le récit et le gameplay
- Ajoutez des notes, des dialogues ou des descriptions de scènes



## CONSEILS POUR COMBINER L'HISTOIRE ET LE GAMEPLAY

- Commencez par définir clairement l'objectif final.
- Veillez à ce que chaque énigme ait un sens dans le cadre de l'histoire.
- Évitez de multiplier les embranchements, car cela risque de dérouter les joueurs.
- Trouvez le bon équilibre entre les moments narratifs et la résolution d'énigmes.
- Utilisez un code couleur cohérent.
- Testez le déroulement logique avant de développer le jeu.



## AVANTAGES ET LIMITES

Opportunités	Faiblesses
Planning visuel clair et intuitif	Ne fait pas de jeux jouables
Idéal pour une conception collaborative	Requiert une connexion internet
Environnement flexible et créatif	La version gratuite a des soucis de bords
Facile à modifier et réorganiser	Les tableaux larges peuvent être visuellement lourds
Convient aux contextes éducatifs	