



Room Escape Maker



BASES

Room Escape Maker est un outil en ligne qui permet aux utilisateurs de créer des escape rooms numériques interactives sans aucune connaissance en programmation. Il est idéal pour les activités pédagogiques, l'apprentissage ludique et les défis collaboratifs.

URL / Accès : <https://roomescapemaker.com/>



INFORMATION ADDITIONNELLE

Support multilingue : l'interface de la plateforme est principalement disponible en anglais, mais le contenu des escape rooms peut être créé dans n'importe quelle langue.

Prérequis technique : Room Escape Maker fonctionne sur les ordinateurs de bureau, les ordinateurs portables et les tablettes via un navigateur web. Une connexion Internet stable est requise.

Adaptations pour les utilisateurs DYS : l'interaction visuelle de type « point and click » aide les apprenants présentant des troubles DYS en réduisant la surcharge textuelle et en favorisant la résolution visuelle des problèmes.

Coûts et accès :

- **Prix :** Freemium
- **Limites du plan gratuit :** La version gratuite permet de créer des pièces de manière basique, avec des fonctionnalités et des options limitées.
- **Compte ou inscription requise?** Oui

COMMENT L'UTILISER

1 ÉTAPE 1 : Créez une nouvelle escape room

Créez un compte et cliquez sur « Créer une salle ». Choisissez une image d'arrière-plan et définissez l'objectif principal de l'escape room, par exemple trouver une clé ou ouvrir une porte.

2 ÉTAPE 2 : Ajoutez des objets interactifs et des énigmes

Insérez des objets cliquables, des codes, des messages et des énigmes dans la salle. Chaque objet peut être associé à des actions ou à des conditions (par exemple, saisir le bon code déverrouille un objet).

3 ÉTAPE 3 : Testez et partagez le jeu

Utilisez le mode Test/Jouer pour vérifier que toutes les énigmes fonctionnent correctement. Une fois terminé, partagez le lien vers l'escape room.

EXEMPLES DE L'OUTIL

Image	Utilisation Possible
	<p>Exemple : Escape game éducatif</p> <p>Utilisation possible : les enseignants peuvent créer un escape game pour réviser des matières scolaires, chaque énigme étant liée à une question ou à un exercice pédagogique. »</p>
	<p>Exemple : activité de lancement de projet</p> <p>Utilisation possible : une escape room peut servir d'introduction captivante à un nouveau sujet ou à un projet de groupe. »</p>
	<p>Exemple : activité de lancement de projet</p> <p>Utilisation possible : une escape room peut servir d'introduction captivante à un nouveau sujet ou à un projet de groupe. »</p>