

Les escapes game pédagogiques

Serious Escape Game



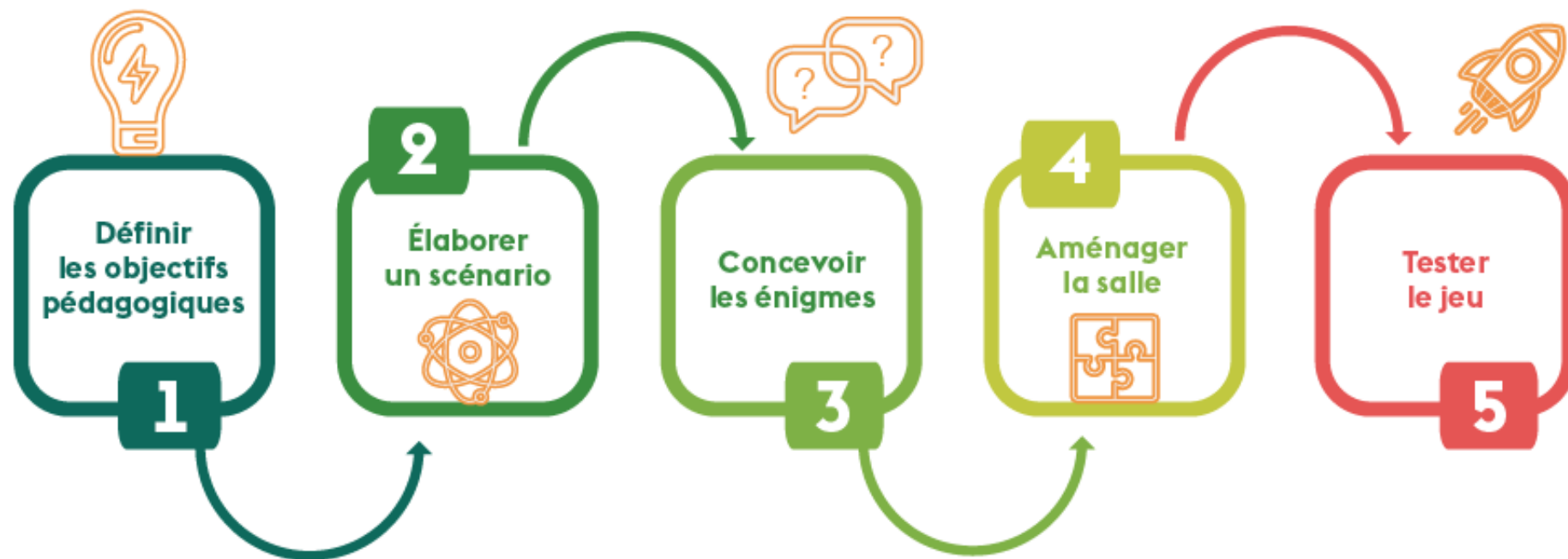
Un lieu, une situation dans le temps imparti



J'apprends quoi ?



*Les étapes de
création
d'un **serious**
escape game*



<https://www.centre-inffo.fr/innovation-formation/articles/l-escape-game-un-nouvel-outil>

Mécanisme de ludification d'une partie d'un enseignement

- ▶ Qui ? (un joueur, une équipe de joueurs)
- ▶ Devra faire quoi ? (Construire un puzzle, compléter un schéma vide, etc.)
- ▶ Dans quel contexte ? (Domaine/thématique Pédagogique, numérique, agriculture, viticulture, etc.)
- ▶ Quel est le but à atteindre ? (la fin du jeu)
- ▶ Avec quoi ? (le matériel nécessaire)
- ▶ Avec qui ? (les autres joueurs, les autres équipes, etc.)
- ▶ Avec quelles ressources ? (des points, des indices, des cartes)
- ▶ Contre quoi ? (le temps, les fausses énigmes)
- ▶ Au service de quels objectifs (vérifier des connaissances, synthétiser des informations connues, engager la réflexion pour une analyse critique, s'exprimer ou susciter l'intérêt, etc.)

Procéder par ordre

- ▶ Identifier et classer par ordre d'importance les fonctions auxquelles doit répondre le jeu
- ▶ Formaliser le scénario de base, la trame ludique > comment faire pour obtenir le résultat demandé ?
- ▶ Choisir une structure ludique : Pour progresser dans le jeu, les joueurs devront construire, échanger, récolter de l'information, ou des points ? Est-ce que les fonctions identifiées devront être manipulées, utilisées, combinées ? Est-ce que la quantité d'informations est suffisante ? Est-ce que la durée prévue permet d'avoir un temps de débriefing ?
- ▶ Elaborer un système de règles : doit permettre un fonctionnement de l'ensemble du jeu
- ▶ Renforcer l'aspect ludique du scénario avec d'autres ressorts (ajouts de fausses pistes)
- ▶ Réaliser une première maquette et faire un pré test (permettre de vérifier les étapes précédentes)
- ▶ Baptiser votre jeu
- ▶ Ecrire les règles du jeu, le mode d'emploi
- ▶ Valider auprès du public

Escape Game Pédagogique

En collaboration avec
Anthony Straub

hachette
ÉDUCATION
vous accompagne

Définition

Jeu vidéo d'évasion

Adaptation grandeur nature

2 joueurs

6 joueurs



Fouiller/résoudre des énigmes



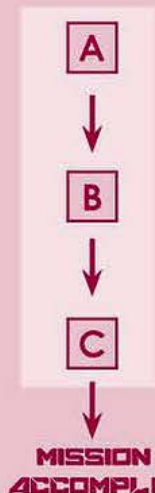
Accomplir une mission

3 Types

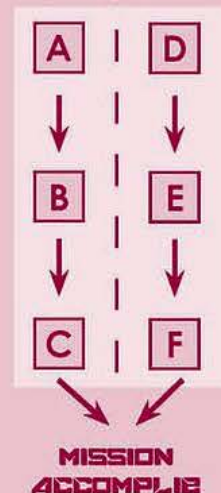
Linéaire

Imbriqué

Ouvert



Équipe 1 | Équipe 2



Objectifs

- + Élèves acteurs
- + Apprendre en s'amusant
- + Développer la collaboration
- + Motivation

= Vers la réussite !

Adaptations pédagogiques

2 Possibilités

Grandeur nature

Numérique



Les règles du jeu

1 Une durée

- 55 min =
- 5 min de consignes
- 35 min de jeu
- 15 min de débriefing



3 Une place dans la séquence

- Escape Game :
- de découverte ?
- de contrôle ?
- d'entraînement ?



5 Un scénario captivant



8 Du matériel à acheter



9 Un maître du jeu

- l'enseignant
- un élève dans la confiance



2 Un lieu
Aménagement facile



4 Des documents à exploiter
et des compétences à développer



7 Des énigmes à résoudre



Table 3. Grille de questions pour les enseignants [NEY et al. 12]

<p>A - QUELLES SONT MES MOTIVATIONS ET MES BESOINS ?</p> <ol style="list-style-type: none"> 1- Résoudre un problème d'enseignement spécifique (sujet complexe et/ou abstrait, contexte réel inaccessible, manque d'attention ou de concentration dans ma classe, ...) 2- Atteindre un objectif d'apprentissage spécifique (connaissances, capacités, attitudes, ...) 3- Innover, diversifier, changer ou améliorer ma pratique 4- Promouvoir certaines valeurs 5- Favoriser la créativité et l'imagination 6- Favoriser la curiosité et le questionnement 7- Chercher et mobiliser des ressources 8- Motiver les élèves 9- Faire collaborer les élèves 10- Rendre les élèves plus actifs et responsables des problèmes à résoudre 11- Préparer les élèves aux technologies et au monde de la connaissance de demain 	<p>B - A QUI JE M'ADRESSE ?</p> <ol style="list-style-type: none"> 1- Quelles sont les spécificités de ce groupe d'élèves ? Contexte scolaire ou de formation ? Ages ? 2- Quelles sont les caractéristiques individuelles des élèves ? <ul style="list-style-type: none"> - pré-requis (connaissances/expériences, TIC, ...) - origine (socio-économique, culturelle...) - handicaps 3- Acceptation des apprenants à jouer ? (accepte de prendre des responsabilités, de s'amuser, de changer de pédagogie...)
<p>C - QUELS SONT LES CONTENUS ET LES CARACTERISTIQUES DU JEU ?</p> <ol style="list-style-type: none"> 1- Quelles parties du programme ? Quel modèle de connaissance ? Validité scientifique ? 2- De quelle manière le jeu répond à mes besoins ? <ol style="list-style-type: none"> 2.1- Il renvoie des feedback adaptés aux actions du joueur 2.2- Il autorise l'erreur et dédramatise l'échec 2.3- Il propose des expériences riches sur le plan émotionnel 2.4- Il est réaliste selon une référence extérieure au monde scolaire 2.5- Il est proche de la vie des élèves 2.6- L'interface est appropriée (attrayante, facile à utiliser, dynamique,...) 2.7- Il est ouvert et permet de nombreuses solutions et stratégies 2.8- Il est amusant, les élèves sont plongés dans des activités sans inquiétude et sans avoir l'impression de travailler 2.9- pour réussir, il faut mobiliser les connaissances visées 3- Quels sont les caractéristiques et ressorts motivationnels du jeu ? <ol style="list-style-type: none"> 3.1- but et compétition (type de but, type de compétition...) 3.2- immersion et fantaisie (histoire scénarisée, identification à un rôle, stimuli sensoriels ...) 3.3- hasard et mystères (événements aléatoires, niveau de complexité et d'inconnu...) 3.4- gestion du risque et contrôle (contrôle sur les événements, vertige et perte de contrôle...) 3.5- coopération / collaboration 3.6- reconnaissance (recevoir une récompense...) 3.7- défi (se dépasser, atteindre un niveau ...) 	<p>D - DE QUOI AI-JE BESOIN EN PRATIQUE ?</p> <ol style="list-style-type: none"> 1- Quelles contraintes dois-je vérifier ? <ol style="list-style-type: none"> 1.1- Temps (pour la planification et l'organisation, pour l'intégration dans le calendrier) 1.2- coûts (ressources humaines, financières) 1.3- accès aux infrastructures et ressources 1.4- acceptation (de la part des collègues, de l'institution, des parents...) 2- Quels soutiens et incitations de mon institution ? (TICE, jeux, pédagogies actives, ...) 3- Quel jeu ? <ol style="list-style-type: none"> 3.1- un jeu numérique existant 3.2- une plateforme numérique de jeu à adapter 3.3- un nouveau jeu créé à partir d'un modèle (outil auteur) 3.4- un nouveau jeu, utilisant éventuellement des outils existants (chat, forum, wiki, ...) 4- Avec qui ? <ol style="list-style-type: none"> 4.1- seul 4.2- une équipe d'enseignants (de la même discipline ou pas) 4.3- une équipe mixte d'enseignants et de chercheurs, développeurs et/ou apprenants 5- Quels sont les bonnes pratiques, les résultats de la recherche, les ressources documentaires ?
<p>E - QUEL SCENARIO PEDAGOGIQUE ?</p> <ol style="list-style-type: none"> 1- Quelles sont mes intentions (connaissances, capacités, attitudes) ? 2- Quelle stratégie pédagogique (projet, investigation, apprentissage par problème, exploration, collaboratif...)? 3- Quelles phases (briefing, jeu, debriefing, et intégration) ? Combien de sessions ? 4- Quelles activités ? Quels rôles, ressources, outils, lieux, modalités ? 5- Problématiques du tuteur (être plus près de ses élèves, donner des buts clairs, faire travailler la classe ensemble ...) et ses rôles (personnage du jeu, maître du jeu, facilitateur...)? 	<p>F - COMMENT EVALUER ET CAPITALISER ?</p> <ol style="list-style-type: none"> 1- Qu'est-ce que j'évalue (résultats, méthode, implication) ? quand (pendant ou après le jeu) ? Comment ? Quel type d'évaluation (auto-évaluation, évaluation entre pairs, évaluation par le tuteur, par un personnage du jeu...)? 2- Comment juger si l'expérience globale est réussie ? 3- Comment capitaliser l'expérience pour moi et d'autres collègues ?

Valérie Emin-Martinez ¹

Muriel Ney ²

<https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-00872340/>