

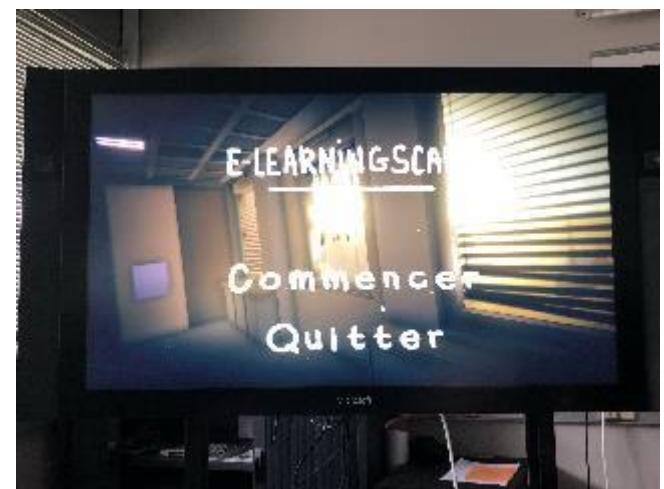
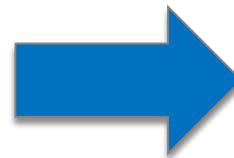
CONTRIBUTION D'UN ESCAPE GAME EN TANT QUE DISPOSITIF INNOVANT POUR LA SENSIBILISATION À LA PÉDAGOGIE UNIVERSITAIRE.

QUELS IMPACTS AU NIVEAU DES PARTICIPANTS ?

Reinaldo Saavedra, Université Savoie Mont Blanc

Contexte

Projet mené par Sapiens en partenariat avec le CRI-Paris (Centre de recherche interdisciplinaires)



Objectifs du projet LearningScape

- **Sensibiliser les enseignants-chercheurs à la pédagogie universitaire**
- Proposer aux enseignants-chercheurs une **manière ludique de s'approprier des concepts théoriques**
- Susciter l'envie et le plaisir **d'apprendre autrement**
- Faire découvrir d'autres manières d'apprendre **transposables dans l'enseignement**
- Comprendre l'**utilité du jeu dans l'apprentissage**
- **Faire travailler une communauté** d'enseignants, étudiants, ingénieurs pédagogiques, audiovisuels, spécialistes du jeu sur un projet commun et créer du lien dans une communauté naissante USPC

Analyse et définition du projet

Constitution et formalisation de l'équipe projet

L'équipe :

- **Les experts** : 2 en jeu et 2 en pédagogie
- **Les concepteurs** : (enseignants, ingénieurs pédagogiques, ingénieurs audiovisuels, étudiants spécialistes de jeux)
- **Des prestataires en scénographie, programmation et infographie.**

Cadre de référence et objectifs

Zoom sur...Le jeu sérieux

Jeux sérieux (« serious game »)

Dispositif numérique ou non dont l'intention initial est de combiner, avec cohérence, à la fois des aspects utilitaires (« serious ») de manière non exhaustive et non exclusive, tels l'enseignement, l'apprentissage, la communication, ou encore l'information, avec des ressorts ludiques issus du jeu, vidéololudique ou non (« game »).



Jeu d'évasion - Escape Game pédagogique

Déclinaison physique grandeur nature du type de jeu vidéo d'aventure « escape the room »

« 1 équipe, 1 escape room, 1 heure pour s'en sortir. Un savant mélange d'objets à trouver, **d'énigmes à résoudre**, de mécanismes et cadenas à ouvrir et plein **de surprises à découvrir** dans des décors incroyables sur des thèmes variés »



Les apports des jeux

□ **Motivation**

- La motivation crée « **des conditions favorables à l'apprentissage** et, en ayant un impact positif sur les apprentissages cognitif, affectif et psychomoteur »... (Sauvé et al., 2007)

□ **Favorise le développement des connaissances et compétences**

- Le jeu motive l'apprenant, structure et consolide les connaissances, **favorise la résolution de problèmes** et **influence le changement des comportements** et des attitudes des jeunes (Sauvé et al., 2007)

□ **Favorise le travail en équipe et l'apprentissage collaboratif**

- L'apprentissage est processus de participation à des pratiques sociales (Berry, 2007)

Notre questionnement

- 1. Quel est le public intéressé par ce format de « formation » proposé et quels sont leurs attentes ?**
- 2. Quels sont les aspects de jeu mentionnés précédemment qui ont été développés chez les participants avec le Learning Scape ?**
- 3. Dans quelle mesure le dispositif proposé permet de répondre aux attentes des participants ?**

Objectifs de notre démarche

- **1) Connaître le public**

- **2) Avis de participants**
 - Sentiment d'apprentissage
 - Réussite des attentes

- **3) Evaluer le dispositif**
 - Amélioration du dispositif
 - Vécu des enseignants
 - Pistes pour le futur

Méthodologie

1. Démarche de conception du dispositif
2. Protocole d'évaluation du dispositif

1.1. Structure générale : modèle du domaine et scénario pédagogique

1) Déploiement de l'escape game **grandeur nature** :
Inauguration et accès pendant 1 mois pour les
enseignants chercheurs USPC 02/2017



2) Escape game en **version numérique**
(développé par des enseignants
chercheurs de l'USMB) - 2019



1.3. Scénario ludique + débriefing

Scénario

Imaginez **Camille enseignante. Demain, c'est c'est premier jour de classe.**

Comme Camille est en plein sommeil, les joueurs du LS entre dans les pensées de Camille **pour la guider et l'aider à trouver des réponses à ses préoccupations. Votre mission est qu'elle se réveille rassurée et que son premier cours soit une réussite. »**

Débriefing

30 min par un conseiller pédagogique

1.2. Notions de pédagogies incluses dans le dispositif

- Scénarisation d'un cours
- Taxonomie de Bloom
- La motivation chez les élèves

2.1. Protocole d'évaluation du dispositif

- Des questionnaires

- Pré-test (Profil et attentes) - 86 questionnaires récupérés
- Post-test (Impressions et évaluation) - 66 questionnaires récupérés
- Questionnaire d'évaluation - Nouveaux enseignants-chercheurs l'USMB

- Des entretiens avec quelques participants

* Analyse qualitative et quantitative de réponses des participants

Résultats

Profil des participants

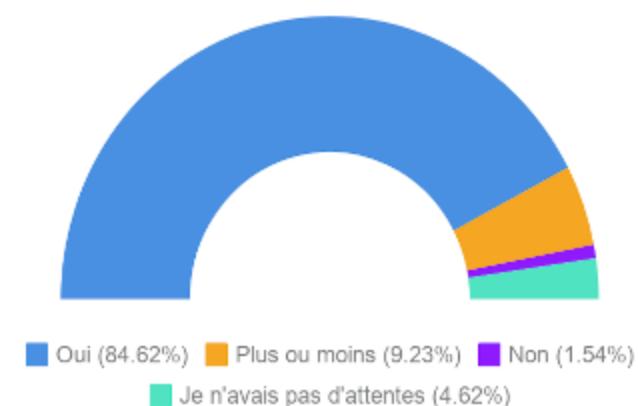
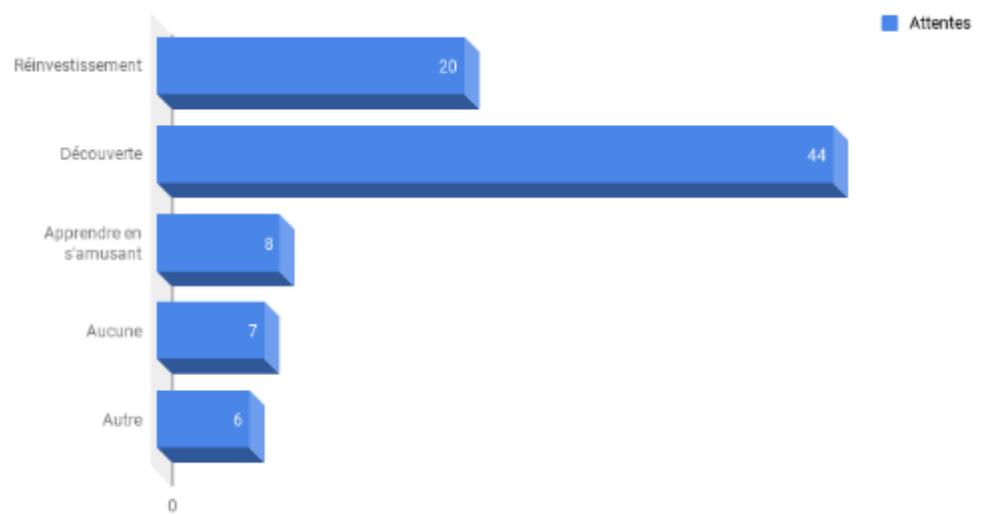
- **1) Profils de joueurs variés avec une prédominance des enseignants**
 - Enseignants de statuts différents et disciplines variées
- **2) Présence importante de non-titulaires**
 - Vacataires
- **3) Ingénieurs pédagogiques**

* 32% des participants avaient déjà joué à un Escape Game

Attentes de participants

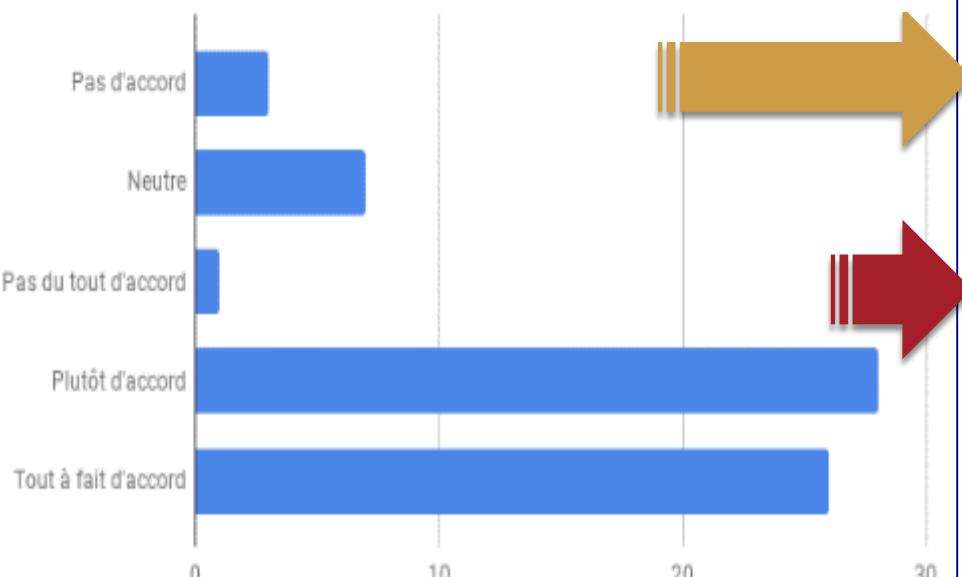
Quelles sont vos attentes par rapport à cette expérience du Learning Scape ?

L'expérience du LearningScape a-t-elle répondu à vos attentes ?



Avis des participants par rapport au jeu d'énigmes (débriefing mis à part)

A votre avis, le jeu des énigmes (débriefing mis à part), apporte-t-il quelque chose de plus par rapport à une formation classique en pédagogie ?

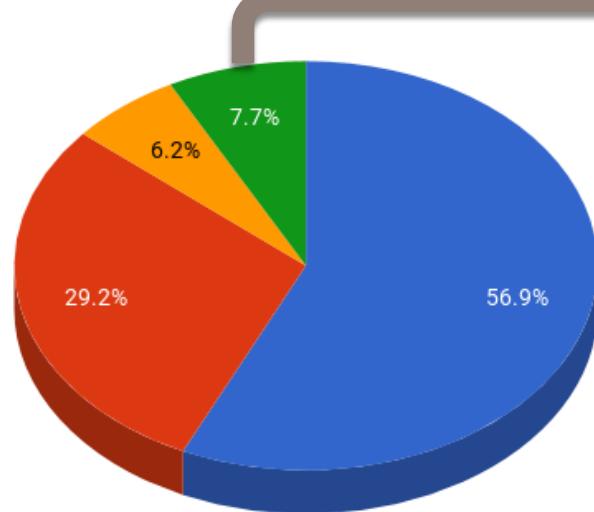


- « Beaucoup de notions éparses dont l'intitulé général n'est pas forcément identifiable ».
- « Il est facile de se prendre au jeu et de se concentrer sur l'énigme plutôt que son résultat. Or, la pédagogie est dans le résultat ».
- « Je pense que le jeu, en tant que tel, ne permet pas vraiment de se questionner vis à vis des pratiques pédagogiques nouvelles ».
- « Chercher, connaissances, se questionner ».
- « Maintien de l'attention et de la motivation. Incitation à la collaboration ».
- « Permet de marquer et de retenir plus facilement une notion ».
- « Le rôle interactif et le travail en équipe permet d'être plus moteur et attentif à ces concepts et d'expérimenter par moments ces concepts dans le jeu ».

Avis des participants par rapport au jeu d'énigmes (suite)

A votre avis, le jeu des énigmes (debriefing mis à part) proposé aujourd'hui permet de:

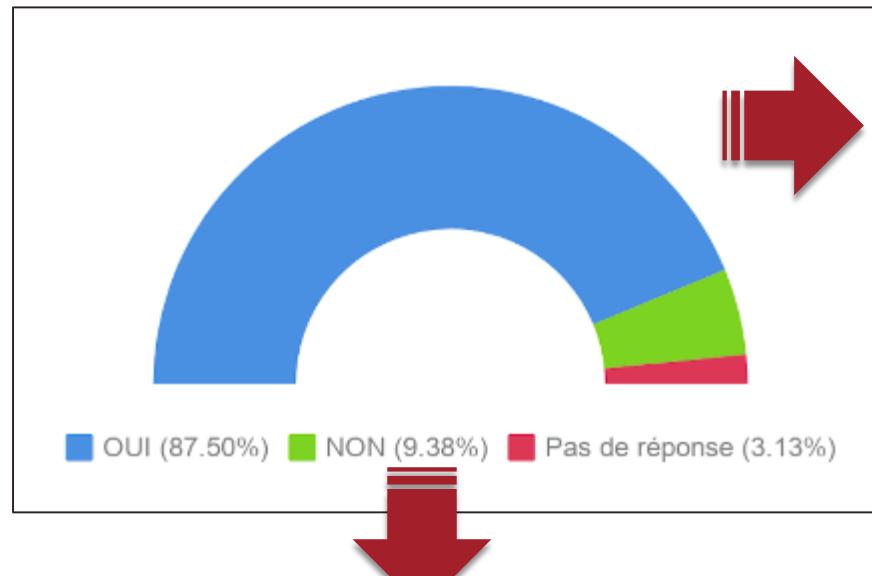
- Surtout s'amuser et découvrir quelques concepts pédagogiques (sans les comprendre)
- S'amuser et apprendre de nouvelles choses sur la pédagogie (bon équilibre entre jeu et apprentissage)
- Uniquement s'amuser
- Autre



- « Développer la cohésion du groupe »
- « Partir d'une situation pour introduire des concepts ».
- « Réactiver de concepts de pédagogie mais surtout en faire l'expérience »

Avis des participants par rapport au débriefing

Le débriefing après le jeu, vous a-t-il permis de mieux comprendre certaines notions ?



- Il permet de creuser les concepts et d'aborder des thématiques plus en profondeur
- Elle permet de donner du sens à l'expérience vécue

- « Je connaissais les notions évoquées »
- « Il a porté plus sur le principe et la conception de jeu »

Avis des participants par rapport à la version numérique de l'escape game

- **Le format approprié pour développer...**
 - Le team-building
 - Découverte des nouvelles notions en s'amusant (**amorce ludique**)
- **Risque de se concentrer uniquement sur le jeu (« s'amuser »)**
 - Le rôle du débriefing est fondamental pour donner du sens à l'expérience
- **« Une version *grandeur nature* du escape game permettrait de favoriser davantage le travail en équipe, la collaboration ».**

Propositions des participants

- Peut-être envisager de **faire comprendre les métaphores au fur et à mesure** par le maître de jeu.
- Faire des énigmes a partir de définitions, de **liens à créer entre des problèmes et des solutions**.
- La contrainte **temporelle limite** peut être la rétention de l'ensemble des éléments évoqués.
- On pourrait peut-être même avoir une étape de débriefing où ce sont les **participants qui essaient de rétablir /deviner l'idée derrière la mise en œuvre d'une énigme**.



Conclusions et perspectives

Conclusions

- Nos objectifs de départ ont été atteints
- Ce type de dispositif apporte des avantages par rapport à une formation classique
 - **Approche novatrice et ludique à la pédagogie**
 - **Découverte de concepts et d'apprendre en jouant**
 - **Facilite le travail collaboratif et de manière conviviale**
 - **Le débriefing joue un rôle fondamental**
- Il semblait difficile pour les enseignants de réinvestir ce dispositif dans leurs cours
 - **Accompagnement des équipes à créer des escape game pédagogiques**
 - **Création d'un kit téléchargeable**
- Il est difficile d'adapter un tel dispositif en fonction de la diversité des participants (connaissances en pédagogie)

Perspectives

- D'autres études centrées sur les apprentissages chez les participants
- Apporter des outils aux participants pour réinvestir cette approche innovante dans leurs cours

Pour aller plus loin ... quelques ressources

- 20 conseils ou points de vigilance pour réussir son jeu d'évasion : <http://scape.enepe.fr/>
- Parcours M@gistère : Utiliser les jeux numériques en classe (supports et séquences pédagogiques) : <https://magistere.education.fr/>
- BnF : « Jeux sérieux ou Serious games ». Repères théoriques et pratiques : <http://bnf.libguides.com/jeux-serieux>
- Exemples et ressources par discipline :
 - **Eco Gestion** (stimuler des situations professionnelles)
 - **Education aux médias et l'information** (réfléchir sur les enjeux des réseaux sociaux)
 - **Documentation** (enrichir la culture personnelle des étudiants et les responsabiliser)
 - **Histoire** (mémoriser et développer un esprit critique)
 - **Lettres** (aider les étudiants à s'impliquer dans leur lecture d'une œuvre)
 - **Langues vivantes** (mettre l'étudiants dans une situation similaire à la vie réelle)

** Voici la lettre de Edu_Num du mars (Pédagogie par le jeu) 2018 avec tous les ressources des exemples ci-dessus...et plus + ! :

http://eduscol.education.fr/numerique/edunum-thematique/edunum-thematique_06

L'ESCAPE GAME



Recherche

Éditions
CANOPÉ

À PARAÎTRE

LE JEU D'ÉVASION POUR RENOUVELER
SA PRATIQUE DE CLASSE

Un phénomène récent qui suscite un réel engouement.

Un ouvrage qui livre des clés pour appréhender cette nouvelle activité pédagogique :

- des apports scientifiques et théoriques ;
- une méthode de conception ;
- des exemples de séquences pédagogiques.

A partir de juin 2019 !

Les contraintes d'un escape game
en classe.

Voici une lecture intéressante ...

et quelques pistes !

Voici le lien pour le site genially :
<https://www.genial.ly/>

genially

Créer un génial.ly

Mes créations

Ma galerie

Inspiration

Plan

Carte

Chiffre

Évaluation

Album

Ces créations ont été réalisées par des personnes aussi géniales que vous

TRUE OR FALSE GEOGRAPHY

THE NEXT STATION

UN COIN DE CAMPAGNE

BESIN COLLABORATIF DES...



MERCI BEAUCOUP