

ACTIVITÉ PÉDAGOGIQUE SUR LA CRÉATION D'UN JEU D'ÉVASION

INSc@PE

6e colloque pédagogique INSA
Bourges 16-17 mai 2019

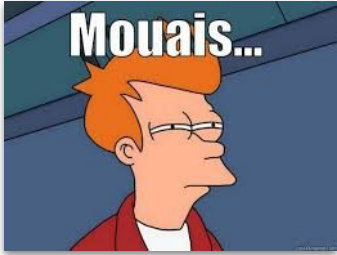
G. Auriol, S. Ben Dhia, E. Chanthery, P.-E. Hladik, D. Le Botlan,
G. Le Corre, C. Maranges, D. Vignolles

mail : inscape@insa-toulouse.fr

INSc@PE

❑ Qui connaît les jeux d'évasion (escape games) ?

❑ “Lorsqu’on y ajoute une vraie dimension pédagogique, on obtient ce qui est souhaité dans toute formation : apprendre en s’amusant !”



<https://www.videolearning.fr/agence-digital-learning/escape-game-pedagogique>

❑ “Quand les gens jouent, ils se focalisent sur leur réussite et ne font pas attention au contenu.”

<https://www.science-animation.org/fr/actus-et-coulisses/comment-concevoir-un-escape-game-pedagogique>

INSc@PE

Pourquoi faire un jeu d'évasion dans un
cadre pédagogique ?

PLAN

- ❏ Qu'est-ce qu'un jeu d'évasion ?
- ❏ Le projet INSc@pe
- ❏ Le volet communication
- ❏ Le volet pédagogique

QU'EST-CE QU'UN ESCAPE GAME ?

C'est un jeu d'évasion à pratiquer en **groupe** (2 à 6)
construit autour d'une **succession d'énigmes** permettant
généralement de sortir d'une pièce en **moins d'une heure**.



UNE ACTIVITÉ DEVENUE POPULAIRE EN FRANCE

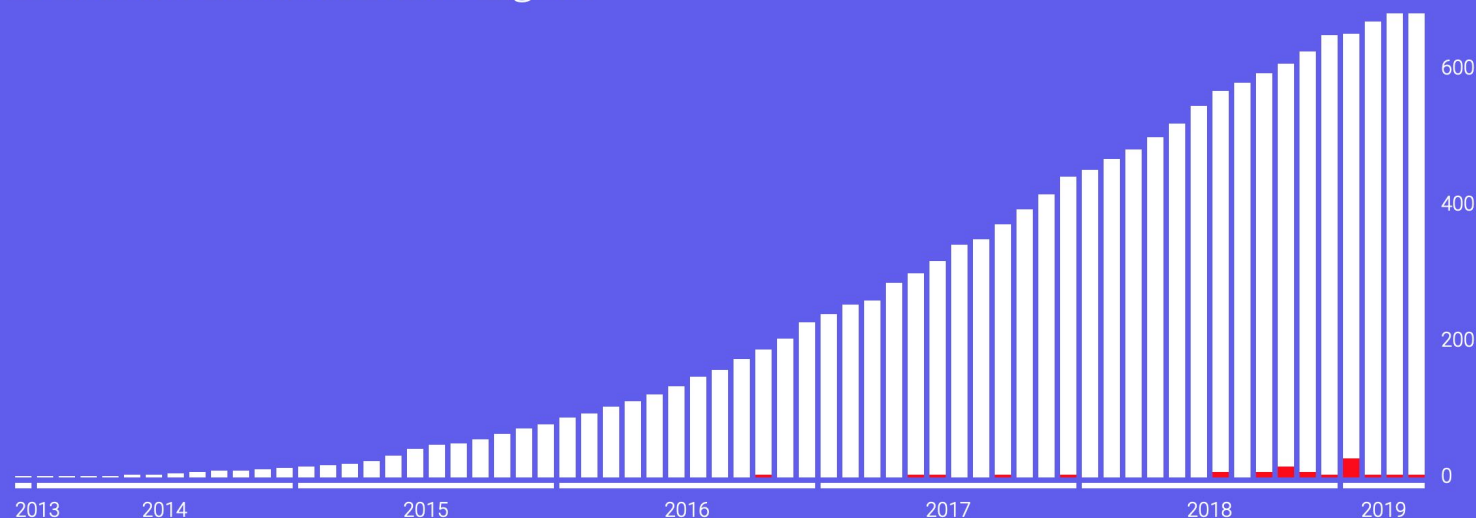
682

ENSEIGNES
dans 405 villes

1842

SALLES
pour 1627 scénarios

Évolution du nombre d'enseignes



● Depuis 2013, 26 enseignes d'escape game ont fermé en France.

Avril 2019

<https://www.escapegame.paris/statistiques-escape-game-france/>

... ET AUSSI DANS LE DOMAINE PÉDAGOGIQUE

❑ Colloques

- ❑ 27 mars 2018, Concevoir un escape game pédagogique : regards croisés & retour d'expérience, Toulouse, Catalyseur
- ❑ 6 décembre 2018, Journée Escape Game Pédagogique, Montpellier, Science Animation

❑ Sites et réseaux

- ❑ CANOPE, réseau de création et d'accompagnement pédagogiques
- ❑ S'CAPE, lieu de partage d'escape games pédagogiques

❑ Hackathons

- ❑ 4-6 avril 2019, Game Jam, Laboratoire d'Innovation Pédagogique de l'Université de Fribourg (LIP)

❑ Formations

- ❑ Diplôme inter-universitaire : Apprendre par la jeu, Paris Descartes – ESPE Haut-de-France



...

LE PROJET

INS@PE



❑ Une équipe d'enseignants

- ❑ G. Auriol, S. Ben Dhia, E. Chanthery, P.-E. Hladik, D. Le Botlan, G. Le Corre, C. Maranges, D. Vignolles



❑ Deux objectifs principaux

- ❑ Communiquer
- ❑ Réaliser une activité pédagogique

LA COMMUNICATION

Utiliser un escape game pour promouvoir l'INSA Toulouse (JPO, visites lycéennes, salon, etc.) et en montrant de manière différente ce que les étudiants INSA apprennent et réalisent.

L'expérience "escape game" permet de "cristalliser" les souvenirs

=> Réaliser une salle en dure à l'INSA

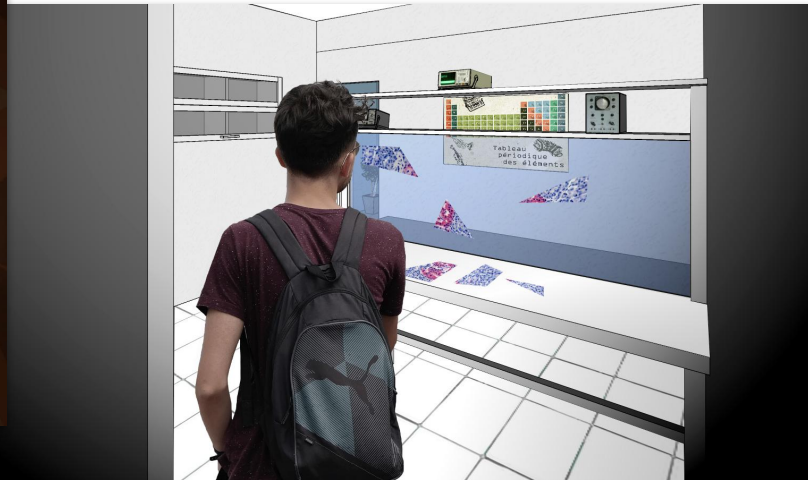
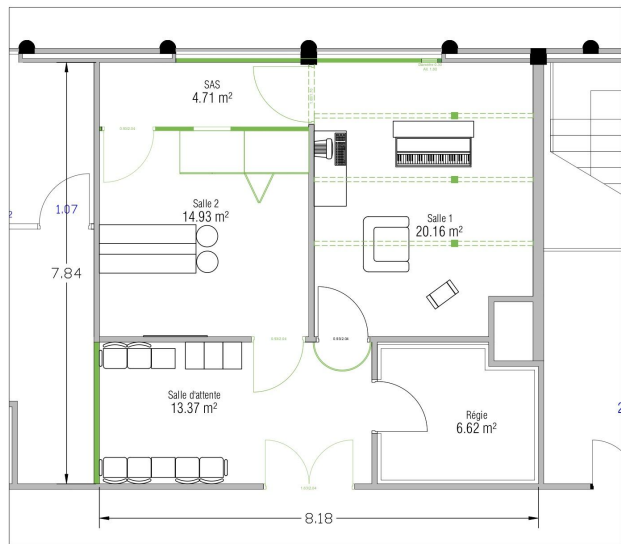
=> Réaliser des dispositifs que l'on peut amener sur des salons

SCÉNARISATION ET CONCEPTION DE L'ESPACE

octobre 2018 – janvier 2019 : Travail conjoint avec ISCID

“Une mystérieuse maladie se répand sur la planète. Une chercheuse de l'Insa travaille sans relâche pour trouver un remède car sa petite-fille est atteinte. Un soir elle vous envoie un texto en disant qu'elle a enfin une piste sérieuse... Le lendemain matin vous apprenez qu'un incendie a eu lieu dans la nuit. Votre collègue est dans le coma et ses recherches sont détruites.

Désespérés, vous décidez d'utiliser pour la première fois une machine permettant d'explorer les souvenirs d'une personne. Vous allez entrer dans sa tête et tenter de retrouver le souvenir où elle a trouvé le remède. Mais attention, son état général se dégrade très vite et les médecins lui donnent 1h. Si elle décède tout disparaîtra, et vous avec... Car ce voyage au fin fond du cerveau n'est pas sans risque...”







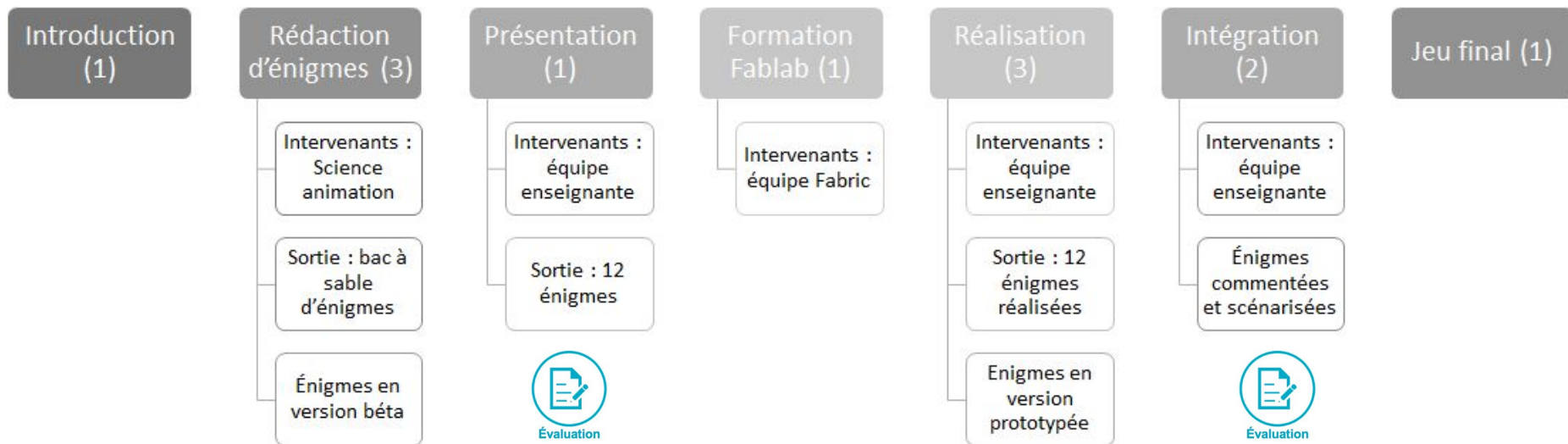


ACTIVITÉ PÉDAGOGIQUE

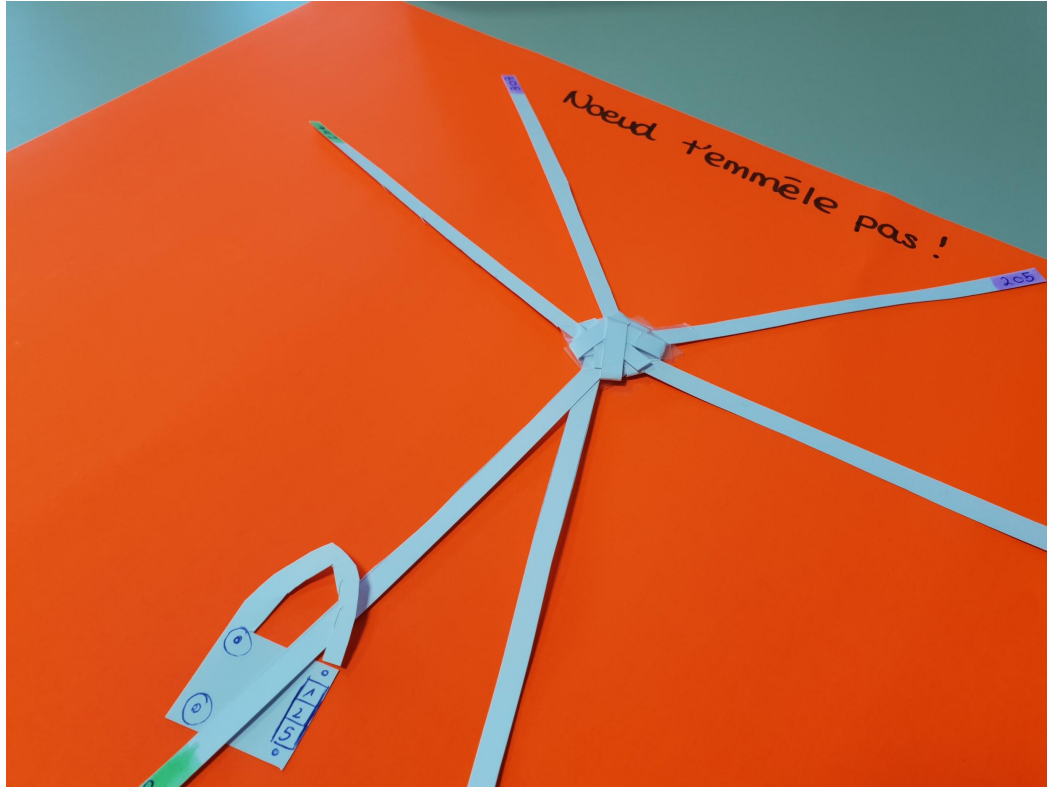
- ❑ Module d'ouverture
 - ❑ 35h second semestre (12 semaines)
 - ❑ niveau 2A et 3A de tous les départements

- ❑ Réalisation des énigmes par les étudiants :
 - ❑ mobiliser une compétence scientifique
 - ❑ réaliser un dispositif

ORGANISATION



EXEMPLE D'ENIGME RÉALISÉE CETTE ANNÉE



- Illustration de la loi de Kirchhoff (loi des noeuds)
- premier dispositif papier après le brainstorming

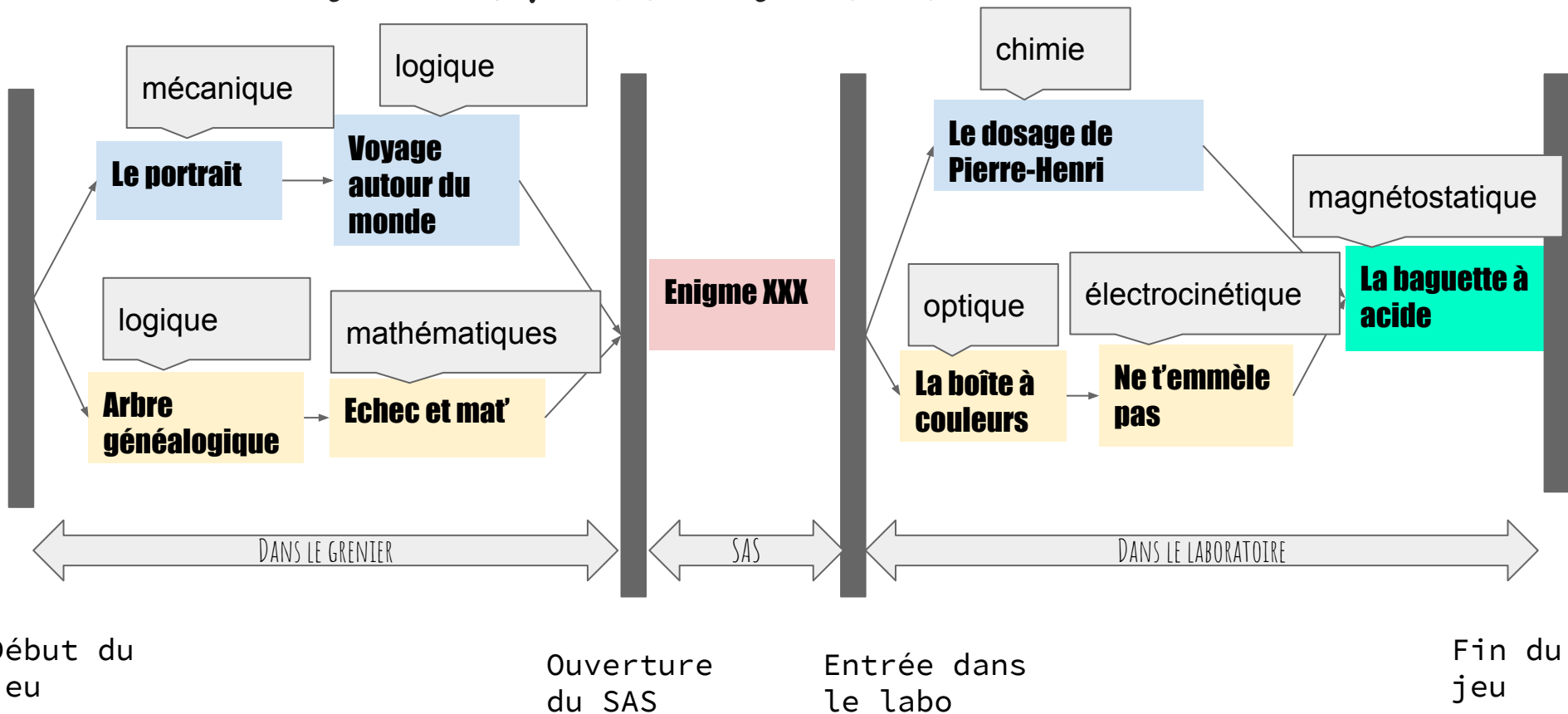
EVALUATION PAR LES PAIRS À MI-PARCOURS

Tous les étudiants jugent les autres groupes

Les membres de l'équipe pédagogique ont la même grille d'évaluation

La clarté du message 1. J'ai compris toutes les énigmes avant la phase de questions et je serai capable de les expliquer à mon tour 2. J'ai compris toutes les énigmes, mais il a fallu des questions pour clarifier des points 3. J'ai compris l'idée générale des énigmes, mais je n'ai pas compris les détails, même après les questions 4. Je n'ai pas compris certaines énigmes	1 2 3 4 ☐ ☐ ☐ ☐	1 2 3 4 ☐ ☐ ☐ ☐	1 2 3 4 ☐ ☐ ☐ ☐
L'argumentation et la force de conviction Si on pouvait garder toutes les énigmes dans l'escape room, et suite à l'argumentaire de ce groupe, le nombre d'énigmes que je garderai de ce groupe est de...	1 2 3 ☐ ☐ ☐	1 2 3 ☐ ☐ ☐	1 2 3 ☐ ☐ ☐
Les réponses aux questions 1. Le groupe répond aux questions posées et donne des compléments de réponses 2. Le groupe répond aux questions posées, mais ne rebondit pas sur les questions 3. Le groupe a donné quelques réponses vagues ou à côté de la question 4. Le groupe répond quasi toujours à côté de la question, sans y répondre	1 2 3 4 ☐ ☐ ☐ ☐	1 2 3 4 ☐ ☐ ☐ ☐	1 2 3 4 ☐ ☐ ☐ ☐
La pertinence des réponses aux questions 1. Je comprends parfaitement les réponses aux questions 2. Je comprends la majorité des réponses, mais certains points restent flous 3. J'ai compris quelques réponses, mais beaucoup de points restent flous 4. Si je n'avais pas tout compris, les réponses ne m'ont pas aidé	1 2 3 4 ☐ ☐ ☐ ☐	1 2 3 4 ☐ ☐ ☐ ☐	1 2 3 4 ☐ ☐ ☐ ☐
La description des énigmes dans le fichier XLS 1. Les informations dans le fichier sont exhaustives et peuvent se passer d'explications 2. Les informations dans le fichier ne sont pas complètes, mais offre un bon aperçu des énigmes 3. Les informations dans le fichier ne sont pas claires et nécessitent des explications pour les comprendre 4. Les informations dans le fichier n'ont pas été saisies	1 2 3 4 ☐ ☐ ☐ ☐	1 2 3 4 ☐ ☐ ☐ ☐	1 2 3 4 ☐ ☐ ☐ ☐

RÉSULTAT : 8 ÉNIGMES POUR 8 NOTIONS DE 1ÈRE ANNÉE



PREMIER BILAN

- ❑ Nécessité de collaborer avec d'autres structures
- ❑ Innovation et créativité
- ❑ Utilité du prototypage papier
- ❑ (re) découverte du Fablab
- ❑ difficulté pour réaliser les énigmes, suivi régulier

Merci de votre attention

BUDGET

Fonctionnement	
Matériel mécanique, accessoires et matériaux de construction	1500€
Réalisations par le FabLab	500€
Petits équipements électroniques	1000€
Missions de formation et colloques	2000€
Investissement	
Equipement multimédia (ambiance sonore, caméra, écran de contrôle,...)	2000€
Sous traitance de l'étude	7000€
Matériel pour les décors	4000€
Réalisation des décors (stagiaires)	1500€