



3ème édition du CLIC

## Changer de posture pour apprendre

Du 29 juin au 1er Juillet 2018

Université Paris Descartes  UNIVERSITÉ  
PARIS  
DESCARTES



## Atelier n° 50 : Construire des apprentissages avec les jeux d'évasion pédagogiques

**Dimitri SAPUTA et Anthony STRAUB**

### CARTE BLANCHE

#### *Introduction*

La ludification est un processus qui adapte des mécaniques du jeu dans le domaine de l'apprentissage. Concrètement, la ludification peut se traduire par exemple par un jeu d'évasion, ou « escape game », dont le but demeure avant tout pédagogique.

Dans quelle mesure l'utilisation d'un jeu d'évasion peut permettre la construction d'apprentissages disciplinaires et transdisciplinaires ? Pourquoi utiliser cette stratégie d'apprentissage avec des élèves ?

#### *Mise en œuvre*

Dans un jeu d'évasion, une ou plusieurs équipes de 2 à 6 joueurs doivent résoudre des énigmes dans un temps limité, souvent une heure, afin de sortir d'une pièce. Les jeux d'évasion répondent également à plusieurs autres principes. Le scénario doit être captivant et peut être introduit par une vidéo, un texte ou un discours théâtralisé. Le décor vient amplifier la mise en scène de l'intrigue. L'objectif de la mission doit être clairement identifiable. Le jeu repose la fouille d'une pièce, des indices, des énigmes variées, des codes à saisir et des cadenas à ouvrir. Le maître du jeu guide les équipes en difficulté, veille au bon déroulement, avertit les joueurs sur le temps écoulé. C'est le professeur qui jouera ce rôle. Il anticipera des coups de pouce afin d'aider les élèves. Enfin, le débriefing est peut-être l'un des points les plus importants dans le jeu d'évasion pédagogique. C'est surtout ce qui le différencie réellement du jeu d'évasion classique. L'idée est de prendre du temps avec les élèves pour revenir sur l'expérience qu'ils ont vécue et de les pousser à identifier ce qu'ils y ont appris et les compétences qui ont été mises en jeu.

Les jeux d'évasion peuvent prendre différentes formes : numériques et semi-numériques. Les deux formes présentent des avantages. Dans le jeu d'évasion numérique où les élèves doivent résoudre les énigmes sous forme de jeu vidéo en ligne, il peut y avoir différentes pièces et nous ne sommes pas limités par l'espace. Le coût matériel est limité puisque tout est virtuel. Il est plus facile de cacher les différents indices et il n'y a pas d'installation nécessaire.

Exemple « Résistance » de Dimitri Saputa : <https://view.genial.ly/5a9abe69ae2e580caf977a64>



3<sup>ème</sup> édition du CLIC

## Changer de posture pour apprendre

Du 29 juin au 1er Juillet 2018

Université Paris Descartes



Avec un jeu d'évasion grandeur nature dans lequel les élèves sont plongés dans une pièce remplie d'énigmes dans un décor précis, nous évitons les dysfonctionnements techniques, nous pouvons créer des énigmes illimitées et bien sûr avoir une immersion maximum des élèves (à condition d'avoir respecté le critère du scénario et du décor).

Exemple « El Dorado » d'Anthony Straub : <https://view.genial.ly/5a0b76812b05bc20e830de1f>

L'objectif d'un jeu d'évasion sérieux est d'apporter une plus-value au contenu pédagogique des cours notamment la coopération et la motivation des élèves obtenus grâce à la très forte scénarisation de l'enquête imaginée par l'enseignant. Le jeu rendra les élèves davantage concernés par la séance ce qui permettra de favoriser les apprentissages actifs. Ainsi, lors de la conception du jeu, l'enseignant pourra également cibler des compétences et des savoirs disciplinaires que l'élève construira en autonomie (accompagner par ses pairs et le professeur) au travers des indices analysés (ex : documents authentiques) et de la résolution des énigmes (ex : tâche complexe).

### *Conclusion*

Les jeux d'évasion pédagogiques sont des leviers puissants pour engager les élèves dans les apprentissages et établir un climat de classe propice au travail. Cependant, la mise en œuvre de ce type de scénario pédagogique doit rester exceptionnelle, car le temps de création et de préparation du jeu est long, la gestion du nombre de participants est parfois complexe et toutes les compétences ne peuvent être travaillées ainsi.

### *Sitographie*

<https://scape.enep.fr/>

<https://www.cquesne-escapegame.com/>

<http://www1.ac-lille.fr/cid123754/groupe-numerique-ludification.html>

[http://eduscol.education.fr/numerique/edunum-thematique/edunum-thematique\\_06#header-14](http://eduscol.education.fr/numerique/edunum-thematique/edunum-thematique_06#header-14)

### *Biographies*

Dimitri SAPUTA est professeur certifié en histoire-géographie, collège Victor Hugo Harnes, académie Lille, formateur académique à l'ESPE Lille, 7 ans d'ancienneté dans l'enseignement, inverseur depuis 3 ans.

Anthony STRAUB – professeur certifié en espagnol, lycée Corot de Douai (Académie de Lille), formateur académique, 11 ans d'ancienneté dans l'enseignement, 3 ans de pratique de la classe inversée.