



3<sup>ème</sup> édition du CLIC

## Changer de posture pour apprendre

Du 29 juin au 1er Juillet 2018

Université Paris Descartes



### Atelier n° 69 : Escape game : « encapsulé » !

**Marie-Astrid DEWEERDT, Audrey DOMINIQUE, Nicolas LEMOINE, Cyril MICHAU et Patrice NADAM**

ATELIER PARTICIPATIF

#### *Introduction*

Un(e) collègue s'est retrouvé(e) coincé(e) dans sa capsule vidéo durant son transfert sur le site de partage. Dans 45 minutes, il sera trop tard, la vidéo sera en ligne et l'enseignant(e) enfermé(e) à jamais dans l'espace numérique. Pour arrêter le processus, il vous faudra fouiller la pièce, résoudre les énigmes et trouver le mot de passe à saisir à l'écran.

Dérivé du jeu d'évasion *Les encapsulés* imaginé dans le cadre de la CLISE2018 par la Dane de l'académie de Créteil (<http://dane.ac-creteil.fr/?article743>), l'escape game *Encapsulé !* est une expérience immersive proposant de découvrir des outils, des ressources et des pratiques liés à la classe inversée. Une façon originale de réfléchir ensemble et d'échanger sur les pratiques de la classe inversée, mais aussi sur l'utilisation pédagogique des escape games.

#### *Mise en œuvre*

“La définition médiatique de la classe inversée laisse supposer une inversion de la chronologie et des lieux des apprentissages. C'est le cas. Il en va de même des relations au sein de la classe, des positionnements de chacun, des rôles respectifs du professeur et de l'élève. Si on ne les inverse pas, du moins les modifie-t-on. L'organisation spatiale de la salle de classe peut aussi en être bouleversée.

Le statut du savoir change également [...], l'enseignant n'est plus constamment le transmetteur du savoir, il guide l'élève qui devient un partenaire actif dans sa co-construction.

Une utilisation pertinente du numérique favorise la mise en place de la classe inversée. L'enseignant peut se dédoubler par l'intermédiaire de ses supports vidéo et des outils de communication à distance. Les ressources, de natures variées, peuvent être consultées sur des supports numériques multiples, à tout moment, plusieurs fois, au rythme de chaque élève. Les outils de création de formulaires et de quiz en ligne permettent une évaluation (voire une auto-évaluation) des élèves à distance et de récolter leurs questions. Les outils de travail collaboratif permettent d'envisager des activités de groupe en dehors ou dans la classe et facilitent la mise en commun des bilans intermédiaires nécessaires à la synthèse.” (D'après Les MédiaFICHES Donner un sens à sa classe <http://mediafiches.ac-creteil.fr/spip.php?article364>).



3ème édition du CLIC

## Changer de posture pour apprendre

Du 29 juin au 1er Juillet 2018

Université Paris Descartes



L'escape game *Encapsulé !* se prête bien au contexte de la classe inversée. Sa scénarisation et les énigmes proposées permettent de générer l'intelligence collective caractéristique des jeux d'évasion. Une répartition naturelle des participants et des tâches les obligera à communiquer pour atteindre le but final. Les énigmes sont prétexte à la découverte : capsule vidéo, ressources en ligne (BRNE), outils d'évaluation (Plickers), constitution de groupes de niveau avec le tableur, outils de travail collaboratif ou facilitant la prise en compte de la différenciation et de l'autonomie des élèves (EDpuzzle, QR-code et HPReveal).

L'utilisation de l'escape game est également un bon support pour aborder la notion du lâcher-prise nécessaire en classe inversée. L'enseignant devient game master, le maître du jeu, intervenant aux moments propices pour débloquer les situations et incitant les joueurs à collaborer.

L'atelier se terminera par l'indispensable débriefing, ou retour à chaud, utile pour prendre conscience et compléter les découvertes. Les intervenants partageront leur expérience en matière de jeux d'évasion. Ce sera aussi l'occasion de développer les recommandations à suivre pour construire un escape game en s'appuyant sur des ressources du site S'CAPE (<http://scape.enepe.fr>).

### *Conclusion*

Avec *Encapsulé !* on intègre la classe inversée dans le jeu, puisqu'elle en est le thème principal. Inversement... C'est également une façon de voir une pratique potentiellement utilisable en début de séance pour réinvestir les notions découvertes en amont, en dehors de la classe.

### *Biographies*

Audrey DOMINIQUE : enseignante de mathématiques, collège du Fort de Sucy-en-Brie (académie de Créteil).

Marie-Astrid DEWEERDT : enseignante d'histoire Géographie, collège Daniel Fery de Limeil Brévannes (académie de Créteil).

Patrice NADAM : Formateur à la DANE de Créteil.

Nicolas LEMOINE : professeur de mathématiques et formateur académique, - collège Liberté à Drancy (académie de Créteil).