

Synthèse du module de formation « Ludification des apprentissages et escape game pédagogiques » Ce qu'il faut retenir !

Fiche synthèse

Titre du module	Module 07 : Ludification des apprentissages et escape game pédagogiques
Objectifs du module	<ul style="list-style-type: none"> - Identifier les principes généraux de la ludification ; - Concevoir un scénario d'escape pédagogique ; - Mener un débriefing de qualité suite à une situation de jeu.

1. Pourquoi ludifier ses apprentissages ?

La ludification constitue un levier pour les apprentissages en favorisant la motivation et l'engagement de l'apprenant. Nous l'avons vu, quelques précautions sont à respecter et notamment le fait que le jeu renvoie par définition à une activité libre, circonscrite dans le temps et l'espace, régie par des règles et qui n'a pas de conséquences sur le réel. Ce dernier point a toute son importance car si une évaluation s'appuie sur une situation de jeu alors le cercle magique de J. Huizinga sera rompu. La ludification est également propice à la socialisation, le jeu se pratiquant le plus souvent en groupe. Elle permet également de dédramatiser l'erreur, de renforcer l'estime de soi, la persévérance. Le jeu peut également développer la concentration et l'attention.

La ludification n'est pour autant pas une garantie d'apprentissage. Lorsque mes élèves participent à un escape game, ils sont dans le jeu et il y a peu de chance qu'ils retiennent toutes les notions abordées dans la situation de jeu. C'est pourquoi il est indispensable de proposer une étape de débriefing à l'issue du jeu.

On considère 3 étapes dans ce débriefing :

LE DEBRIEFING



ETAPE 1
Les émotions

On évacue

Je félicite mes élèves.
Je leur propose 2 à 3 questions pour :

- Libérer la parole
- Evacuer les émotions : frustrations, joies, ...



ETAPE 2
Les énigmes

On identifie

Je leur propose de reconstruire leur parcours de jeu en :

- leur demandant de retrouver les énigmes résolues
- les amenant à réécrire leur cheminement durant le jeu



ETAPES 3
Les notions

On institutionnalise

A partir des éléments récupérées dans l'étape 2, je propose aux élèves de faire des liens entre les éléments.

Je leur propose également de les confronter à des ressources complémentaires, à leur leçon, ...

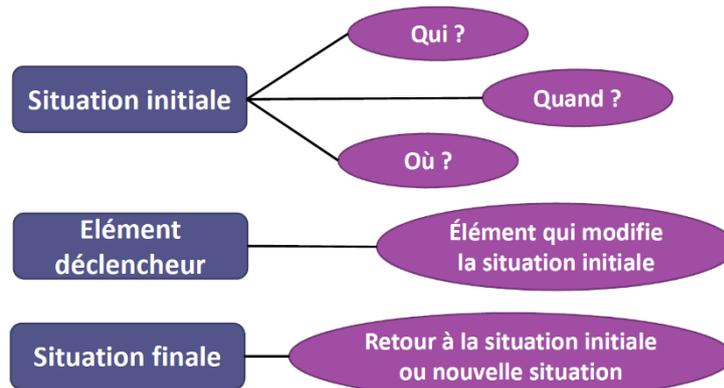
Pour retrouver des exemples de questions à poser : <https://digipad.app/p/785770/e9a3e614e732>

2. La création d'un escape game

C'est un processus long qui demande de la rigueur.

On identifie 5 grandes étapes de conception :

1. Problématiser (Définir les contenus et les contraintes : qui, quoi, où, comment etc.)
2. Scénariser : Cette étape se base sur le schéma narratif



En vous appuyant sur le schéma narratif, posez-vous les questions suivantes :

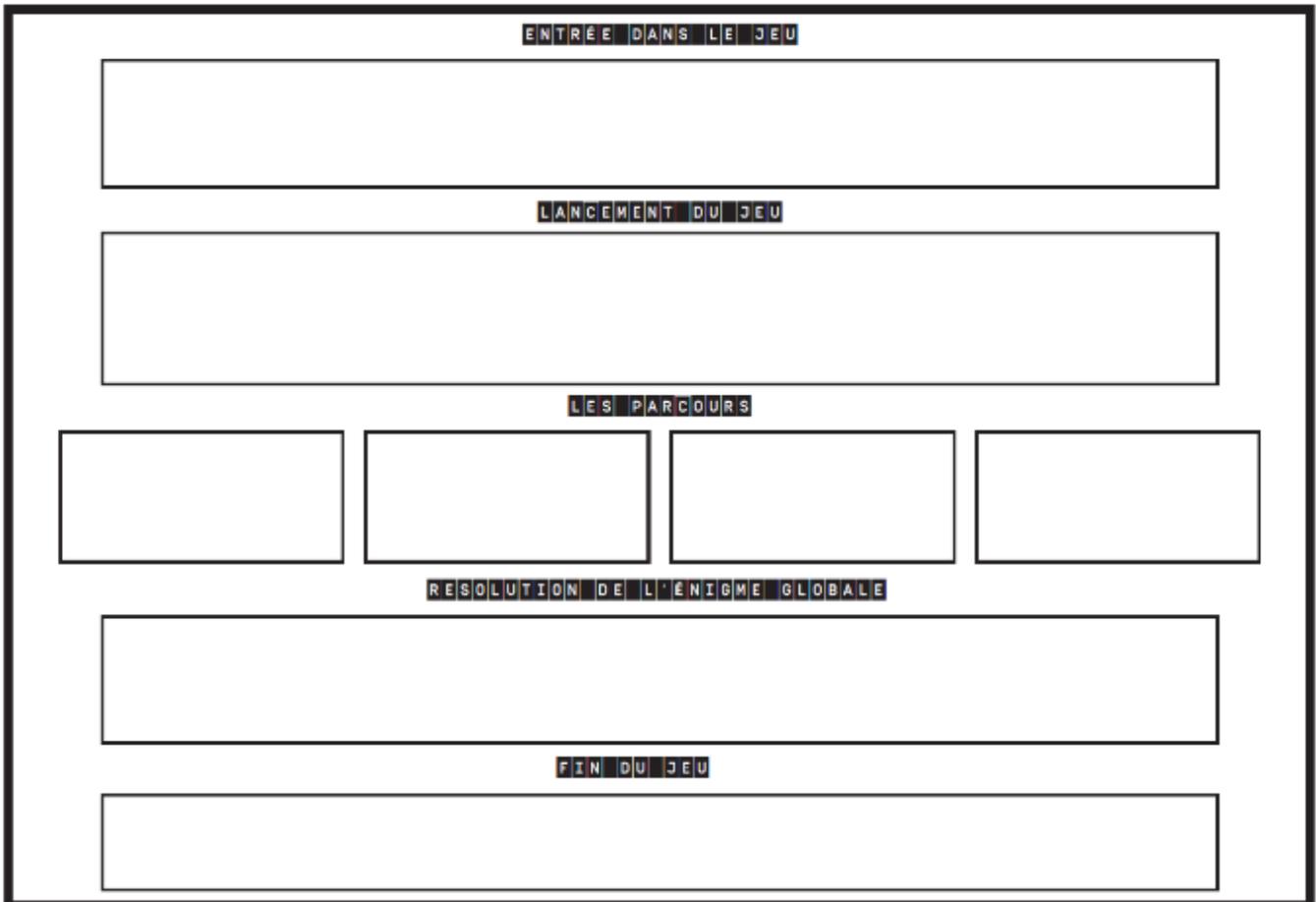
1. Pourquoi les joueurs se trouvent-ils dans une situation bloquante ?
2. Que doivent-ils faire pour solutionner cette situation ?
3. Que se passe-t-il en cas de réussite dans les temps ? Et en cas d'échec ?

SCÉNARIO

SITUATION INITIALE	SITUATION FINALE	PARCOURS	
<p>Votre grand-père s'est cogné la tête et depuis il subit quelques pertes de mémoire. Ca tombe mal vous aviez besoin de lui pour un exposé sur la révolution française. Il vous envoie dans son jardin secret, sa bibliothèque et son grenier pour l'aider à recouvrer la mémoire.</p>	<p>Vous retrouvez les livres qui aideront votre grand-père à retrouver la mémoire.</p>		
<th>RÉSOLUTION ÉNIGME GLOBALE</th> <td></td>		RÉSOLUTION ÉNIGME GLOBALE	
<p>Au fur et à mesure de l'escape game, des lettres sont cachées. Elles permettent à l'étape finale du jeu de retrouver le livre dont votre grand-père a besoin pour vous aider dans votre exposé.</p>			

Faire jouer un groupe classe en même temps est complexe, c'est pourquoi la plupart des escape game pédagogique propose une structure avec plusieurs parcours.

Le scénario reste le même pour tous mais les énigmes sont réparties entre plusieurs groupes d'élèves (3 à 5). Dans le cas d'un escape game "physique", il est préférable de proposer 4 parcours et donc de ne pas dépasser 20 élèves. Cela facilite le lancement du jeu ainsi que la phase de résolution en collectif.



Dans les salles d'escape game, le décor est très travaillé car l'immersion participe à l'engagement du joueur. Il est tout aussi important dans un escape game numérique et présente de plus un avantage car le numérique va nous permettre d'imaginer des univers que nous ne pourrions créer dans un jeu physique. Pour créer votre univers dans Genially, prenez le temps de rechercher au sein de différents moteurs de recherche des images libre de droits.

Voici quelques sites qui vous aideront : Pixabay, Freepik, ccsearch

3. Produire

La phase de production est souvent la plus longue mais en prenant le temps de bien détailler vos documents de travail lors des étapes 1 et 2, vous gagnerez un temps considérable. L'organigramme est un outil vraiment indispensable et plus il sera détaillé plus la production en sera facilitée.

4. Tester

Avant de faire jouer l'échappée game par vos élèves, une étape de test est indispensable afin de vérifier le bon fonctionnement du jeu et corriger les éventuels bugs mais aussi de vérifier la jouabilité ou encore le niveau de difficulté des énigmes.

Pour cela, organisez des phases de tests avec des collègues mais aussi par des élèves ou tout simplement des enfants de votre entourage. Si vous constatez qu'une énigme est trop difficile, vous pouvez soit la simplifier ou prévoir une aide du maître du jeu ou bien encore une aide disponible au sein du jeu (peut-être obtenue en fouillant ou en résolvant une autre énigme).

CHECK-LIST D'OBSERVATION (inspiré du modèle CEPAJe et du travail de Natacha Dubois)

		OUI	NON	OBSERVATIONS / AMÉLIORATIONS / PROPOSITIONS
INTRODUCTION	Les règles de l'échappée-game sont comprises.			
	Le fichier son de départ est audible.			
	L'entrée dans le jeu de l'équipe est immédiate.			
DÉROULEMENT	Les joueurs circulent facilement dans l'espace.			
	L'aménagement des espaces est lisible pour les joueurs.			
	Les joueurs ont repérés les symboles propres à leur équipe.			
	Les joueurs se répartissent les tâches facilement.			
	Les joueurs ont collaboré dans leur équipe.			
	Les joueurs ont coopéré avec les autres équipes.			
	Le temps global du jeu a été suffisant.			

5. Documenter

Différents documents sont à prévoir :

- L'organigramme
- La check-list de départ
- Le livret du joueur
- Le livret du maître du jeu

Les énigmes :

Dans un échappée game, vous rencontrez des énigmes très différentes les unes des autres. La variété des énigmes participe à l'engagement du joueur. Cette variété concerne la typologie mais également la difficulté ou encore la nature des énigmes.

Au tout début du jeu, on veillera à proposer une énigme ni trop simple, ni trop compliquée.

En effet, en proposant des énigmes trop simples en début de jeu, le joueur pourrait croire que le jeu est trop simple pour lui et donc qu'il ne correspond pas à son niveau. Inversement, une énigme très complexe dès le départ pourrait le décourager et amener le joueur à abandonner.

On veillera également à varier le type d'énigmes pour ne pas provoquer de lassitude.

