

Jeu d'évasion pédagogique en
enseignement universitaire :



Comment
s'en sortir?

MP

Midi pédagogique

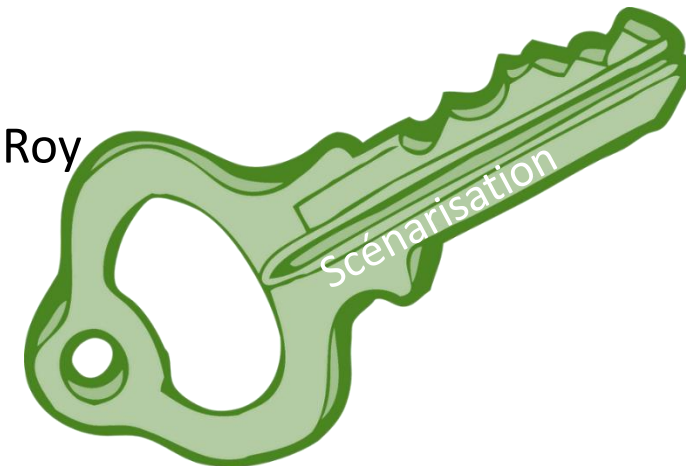
29 mars 2023



Alain Huot et Laurence Murray-Dugré

Département des sciences de l'éducation

Avec la collaboration de Marie-Claude Lachance, UQTR et CSS Chemin-du-Roy



Plan de la rencontre



- C'est quoi le jeu d'évasion
 - Préalables
 - Bénéfices pour les étudiants
 - Implications pour la personne qui enseigne
 - Quelques outils
 - Trousse d'accompagnement
 - Période de questions
 - Exemple en ligne
 - Exemple en présence
 - D'autres questions ?
 - Références
- } et expérimentation

C'est quoi un jeu d'évasion pédagogique

Qu'est-ce qu'un jeu sérieux?

Le jeu sérieux inclut des objectifs pédagogiques clairement définis (dimension sérieuse), qui se manifestent dans un environnement de jeu réaliste ou artificiel (Sauvé, 2008), comportant des règles, des actions et des rétroactions, des défis stimulants, tenant compte de la progression, et surtout, motivant la personne joueuse à s'engager (Plass et al., 2020) (dimension ludique). Ainsi, le jeu sérieux numérique est conçu spécifiquement pour l'apprentissage et la formation (Plante, 2016) et s'écarte du simple divertissement (Plante, 2022).



Présentation de Patrick Plante dans une rencontre du
GRIIP, 2023-03-28

C'est quoi un jeu d'évasion pédagogique

- Petit *et al.* (2019) :
- En termes de définition, un escape game, traduit littéralement par « jeu d'évasion » grande nature, propose à une équipe de joueurs d'être enfermée dans une pièce, avec décor, ambiance et scénario à l'appui. L'objectif est de s'en échapper en un temps limité. Pour ce faire, les participants devront résoudre des énigmes, collecter des indices et des objets, débloquer des mécanismes, ouvrir des cadenas, découvrir des pièces secrètes afin d'accomplir la mission qui leur a été allouée.
- "une activité ludique qui permet d'atteindre des objectifs pédagogiques et de développer des aptitudes telles que la collaboration, l'esprit logique, la communication, l'estime de soi et la gestion du stress." ([École branchée, 2018](#))

The Escape The Room ^{Review} guide to answering the question:

"Hi I've never played an online escape room before, what do you recommend?"

Created January 2021
and almost certainly updated
within a month

"This is just a small, arbitrary selection of frequently recommended games, purely as a starting point - there are many other excellent games to discover!"

I want to play a different game every night for a month and they all have to be from the same company

THE FRANK ROOM
you can look up a list of escape rooms online, you can also look up a list of escape rooms on YouTube

The only reason I'm recommending this game is because it's the only one I've played

Actually, I live in a place where the escape rooms are illegal

I'm happy for you and definitely not proud at all. Please just try to do a play from home game instead.

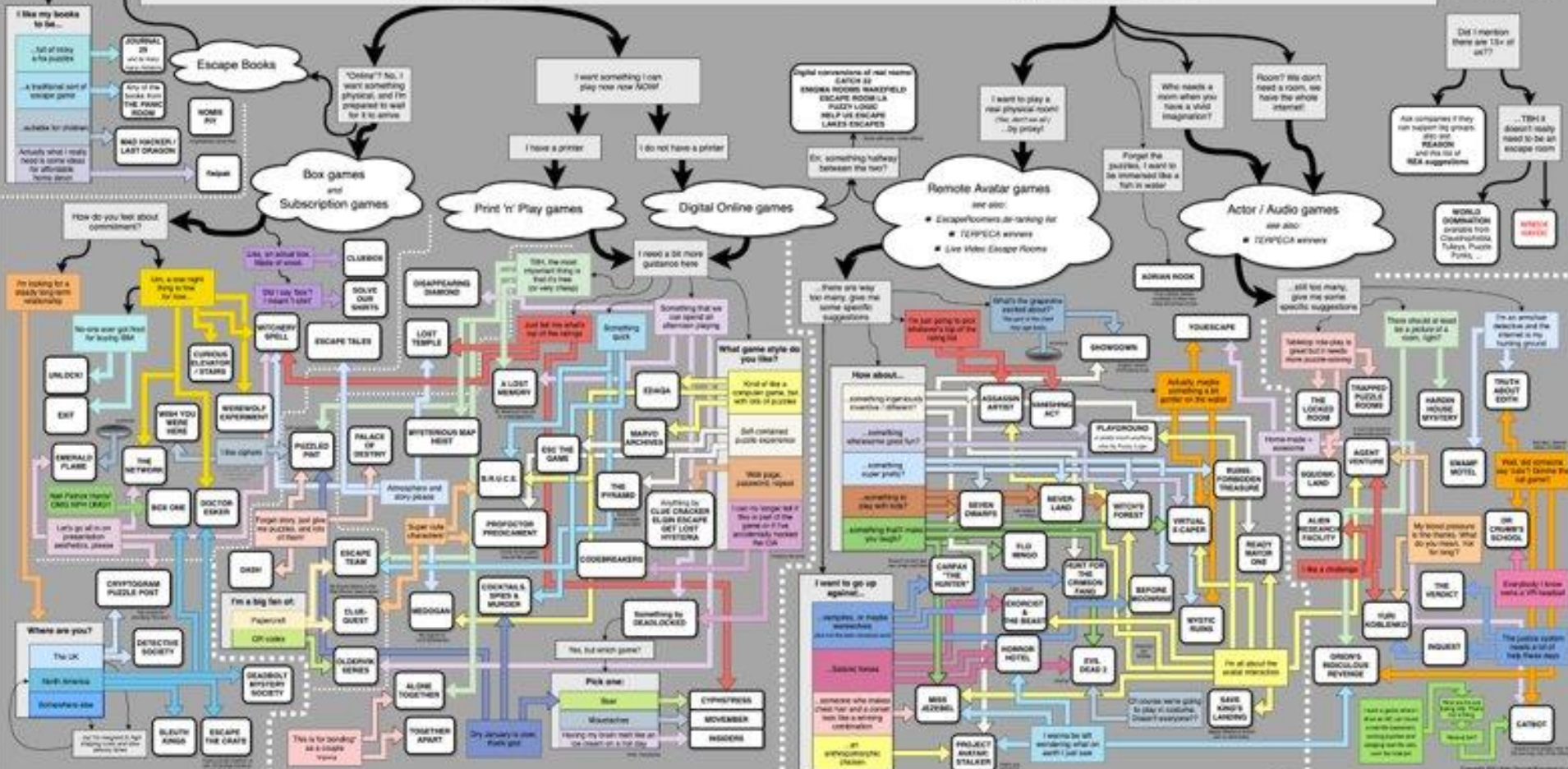
EXPECT ROOM TO BE THE ROOM
HOUSE OF DA VINCI RUSTY LAKE

I just want a computer game. Full of puzzles, naturally.

I want a game that I can play at my convenience with no live host

OR

I want a game with a live host and a fixed timeslot (usually pricier, often more immersive)



Préalables



Pour l'enseignant

- Réflexion importante :
 - Intention pédagogique (apprentissage/découverte ou évaluation/synthèse)
 - Scénarisation
 - Précision du contenu
- Rétroaction rapide (réussite ou pas)
- Éveiller les participants au "souci du détail"

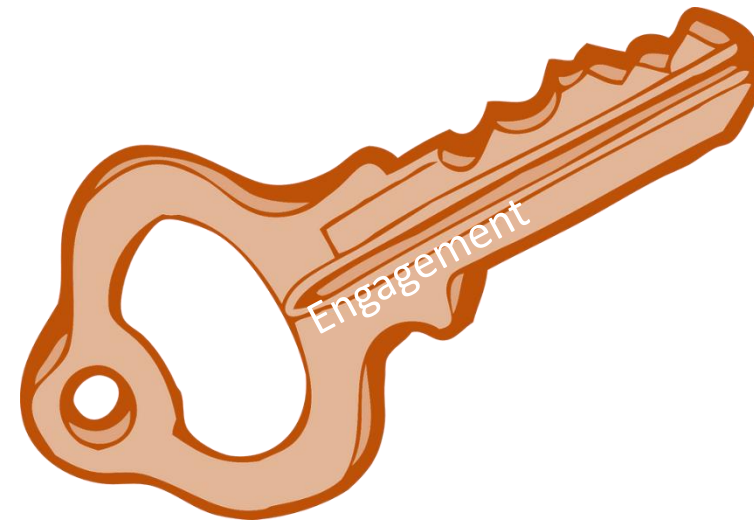
Pour les étudiants

- Accepter de "jouer le jeu"



Bénéfices pour les étudiants

- Engagement +++
- Réflexion nécessaire "post-partum" sur :
 - ce qui a été appris (contenu)
 - et le cheminement parcouru (contenant: processus + technique)



Implication pour la personne enseignante

- Réflexion + planification en amont (lors de la création)
- Durant la mise en œuvre -> dépend de l'intention pédagogique (interventions nécessaires ou pas?)
- Après l'activité, retour sur l'apprentissage (contenu) et sur le processus utilisé (dépend toujours de l'intention)



Quelques outils pour s'aider



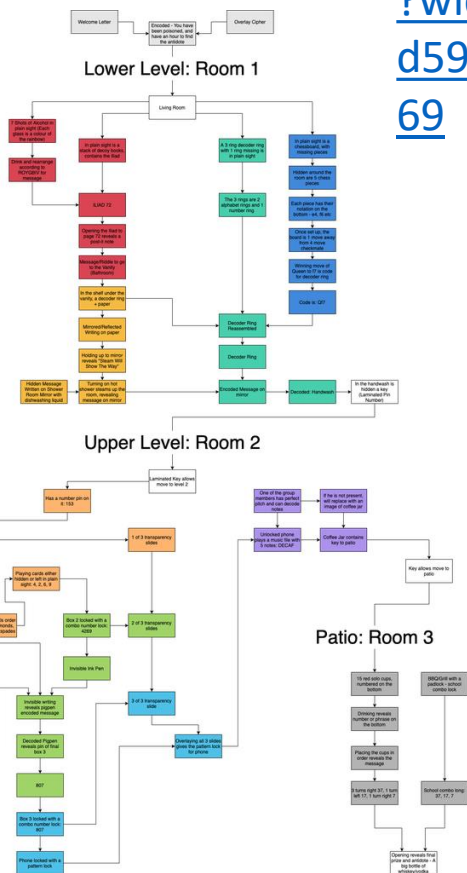
- Outils de cadenas numériques:
 - [Lockee](#)
 - [Sur Genially, par RÉCIT FGA](#)
- Arbres de scénarisation
 - Logiciel de *mindmapping* / diagrammes de flux
 - [Miro](#)
 - [Mindmeister](#)
 - [Visio](#)
 - [Lucidchart](#)



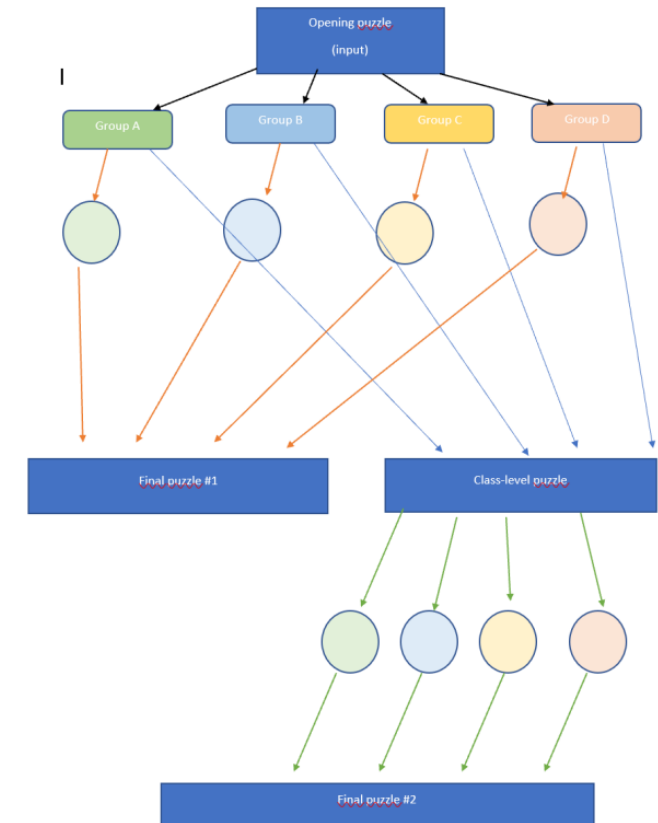
Arbres de scénarisation

<https://preview.redd.it/60e778qayiy61.png?width=640&crop=smart&auto=webp&s=2d59063e6007ef9821f5acca64f9866515d21b69>

<https://amyklipp.files.wordpress.com/2020/02/setup-escape-room.png?w=606&h=836>



General setup of an escape room: four groups, with simultaneous puzzles at group and classroom level.



Trousse d'accompagnement

- Guide de conception d'un jeu d'évasion
- Boite de matériel

- Disponible à la bibliothèque au trimestre d'automne 2023!

Période de questions



Exemple en ligne



- <https://view.genial.ly/606b03ef0a21410d69144428/interactive-content-synthese>

Exemple en présence



Une mise en contexte permettant d'obtenir la clé #1



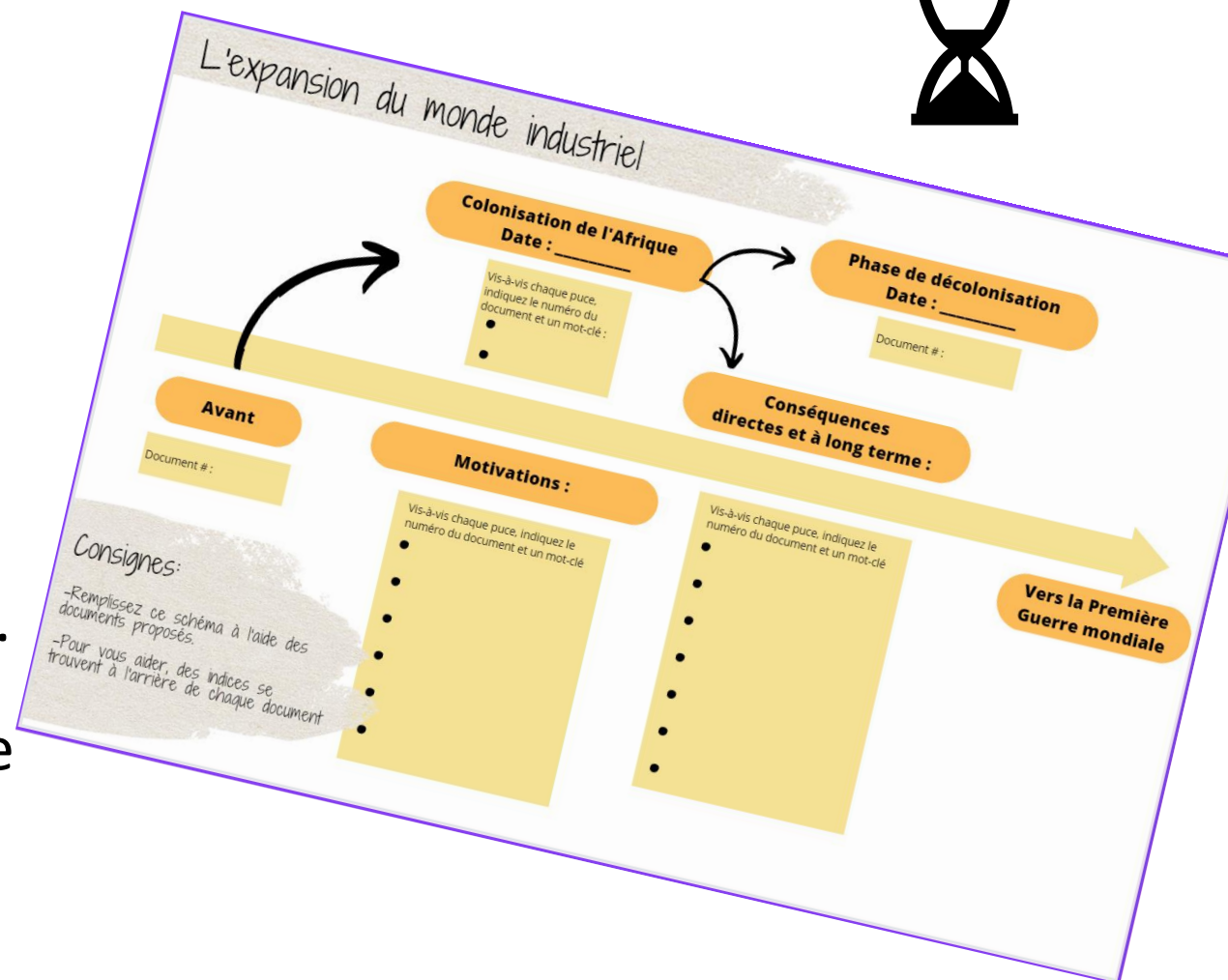
4 enveloppes avec un plateau de jeu par enveloppe



Chaque plateau de jeu nécessite une recherche à travers différentes sources. Après chaque recherche, une question est posée et la réponse doit être tentée via un code QR et un cadenas numérique



La dernière question mène l'étudiant à tenter d'ouvrir un vrai cadenas



D'autres questions?



Pour sortir du local:

<https://lockee.fr/o/80CG7j5x>



Références utiles


- Akatsu, Haruko, Yuko Shiima, Harumi Gomi, Ahmed E. Hegab, Gen Kobayashi, Toshiyuki Naka, et Mieko Ogino. « Teaching “medical interview and physical examination” from the very beginning of medical school and using “escape rooms” during the final assessment: achievements and educational impact in Japan ». *BMC Medical Education* 22, n° 1 (2022). <https://doi.org/10.1186/s12909-022-03130-2>.
- Antin, Rica Simona. « Le serious escape game 146, un outil de formation sur le thème des violences conjugales ». *Sages-Femmes* 21, n° 1 (1 janvier 2022): 43-49. <https://doi.org/10.1016/j.sagf.2021.11.011>.
- Chabrier, Amélie, Suzanne Atkinson, Pascal Bonnabry, et Jean-François Bussi eres. « Utilisation des jeux d’ vasion en sant  : une revue de litt rature ». *The Canadian journal of hospital pharmacy* 72, n° 5 (2019): 388-402.
- DugnoI-Men endez, Julia, Est baliz Jim enez-Arberas, Mar a Luisa Ruiz-Fern andez, David Fern andez-Valera, Allen Mok, et Jes s Merayo-Lloves. « A collaborative escape room as gamification strategy to increase learning motivation and develop curricular skills of occupational therapy students ». *BMC Medical Education* 21, n° 1 (2021). <https://doi.org/10.1186/s12909-021-02973-5>.
- Gomez, Miguel. « A COVID-19 Intervention: Using Digital Escape Rooms to Provide Professional Development to Alternative Certification Educators ». *Journal of Technology and Teacher Education* 28, n° 2 (2020).
- Moore, Leigh, et Narelle Campbell. « Effectiveness of an escape room for undergraduate interprofessional learning: a mixed methods single group pre-post evaluation ». *BMC Medical Education* 21, n° 1 (2021). <https://doi.org/10.1186/s12909-021-02666-z>.
- Morard, Simon, et Eric Sanchez. « Conception collaborative d’un jeu d’ vasion p dagogique dans le cadre d’une game jam : du design du jeu au design du jouer ». *Sciences du jeu*, n° 16 (2021). <https://doi.org/10.4000/sdj.3517>.
- Neumann, Kallianne L., Frances Alvarado-Albertorio, et Andrea Ram rez-Salgado. « Online Approaches for Implementing a Digital Escape Room with Preservice Teachers ». *Journal of Technology and Teacher Education* 28, n° 2 (2020).
- Olombel, Guilhem, Paola Vianez, et Damien Djaouti. «  valuation de l’efficacit  p dagogique d’un jeu d’ vasion au lyc e ». *Sciences du jeu*, n° 16 (2021). <https://doi.org/10.4000/sdj.3667>.
- Pellon, Ga elle. *Cahiers du LLL n  8–2020: Jouer pour apprendre dans l’enseignement sup rieur? Play-t-il?* Presses universitaires de Louvain, 2020.
- Pinard, Myl ne. « Un jeu d’ vasion pour d velopper les comp tences informationnelles ». *Documentation et biblioth ques* 66, n° 3 (2020): 29-37. <https://doi.org/10.7202/1071199ar>.
- Rodr guez-Ferrer JM, Manzano-Le n A, Cangas AJ, Aguilar-Parra JM, Fern andez-Jim enez C, Fern andez-Campoy JM, Luque de la Rosa A, et Mart nez-Mart nez AM. « Acquisition of Learning and Empathy Towards Patients in Nursing Students Through Online Escape Room: An Exploratory Qualitative Study » 15 (2022): 103-10.
- Vion, M., C. Barbillon, A. Fauchon, C. L ger, V. Courtel, G. Renard, P. Verleye, C. Dupuis, et S. Rodier. « Jeu d’ vasion (escape game) m dicamenteux : un apprentissage ludique et coop ratif ». *Le Pharmacien Hospitalier et Clinicien* 55, n° 2 (2020): 136-42. <https://doi.org/10.1016/j.phclin.2019.11.001>.

Sources des images

- Bibliothèque clipart Microsoft
- Logo JePEU : Pascale Ouimet
- Types de jeux: https://escapethereview.co.uk/wp-content/uploads/2021/01/PlayAtHomeFlowchart_Preview.png

Envie d'en discuter ?

- Alain.Huot@uqtr.ca
- Laurence.Murray-Dugre@uqtr.ca



TA DIRECTION EST PLUS
IMPORTANTE QUE TA VITESSE.
BEAUCOUP VONT TRES VITE
NULLE PART.