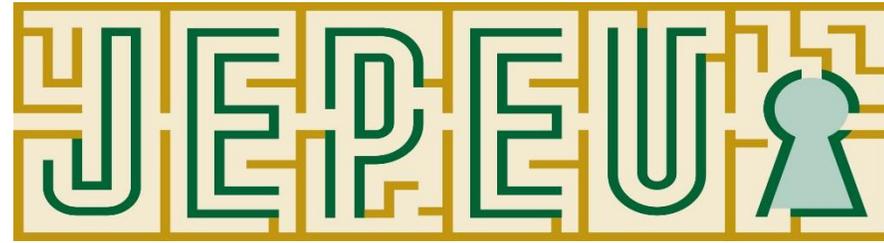


Jeu d'évasion pédagogique en
enseignement universitaire :



Comment
s'en sortir?

MP

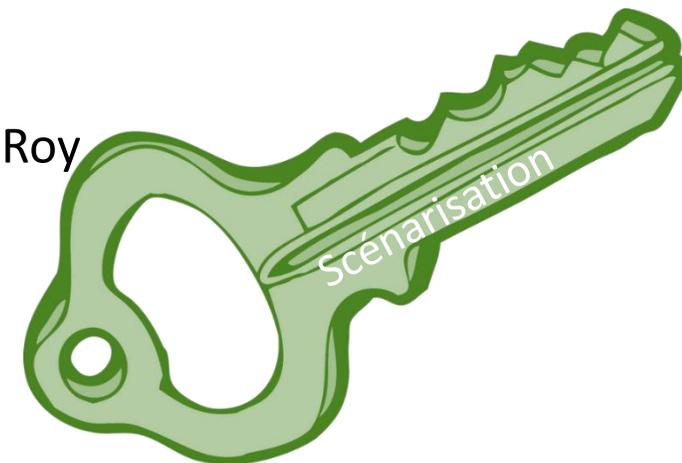
Midi pédagogique
29 mars 2023



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](#))

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



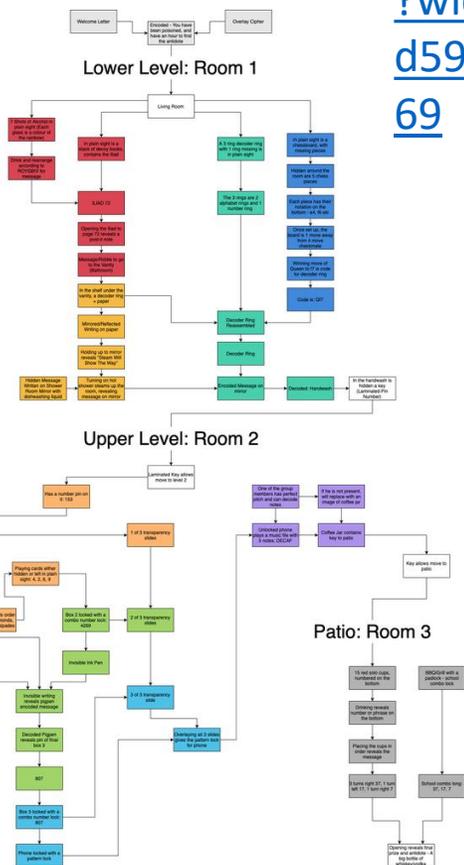
- Outils de cadenas numériques:
 - [Lockee](#)
 - [Sur Genially, par RÉCIT FGA](#)
- Arbres de scénarisation
 - Logiciel de *mindmapping* / diagrammes de flux
 - [Miro](#)
 - [Mindmeister](#)
 - [Visio](#)
 - [Lucidchart](#)



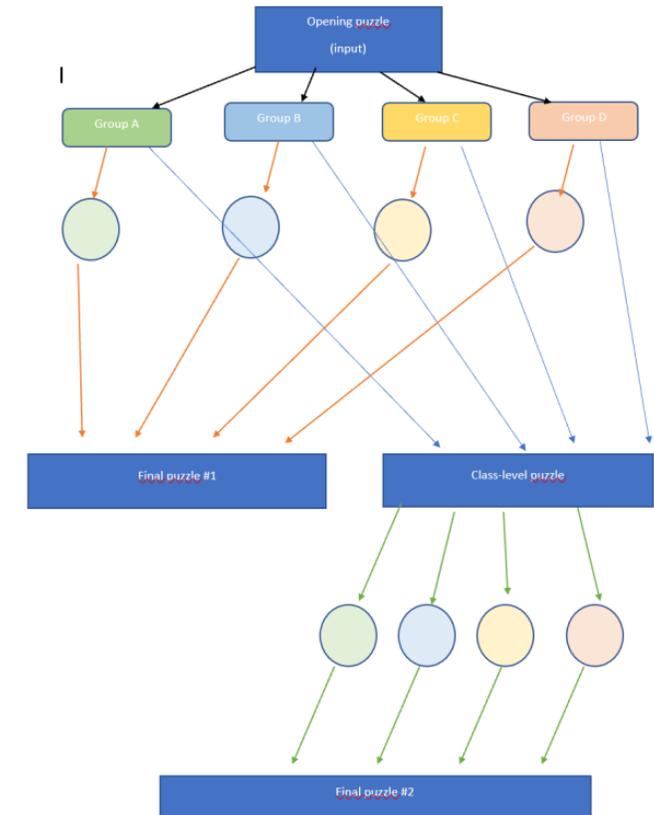
Arbres de scénarisation

<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



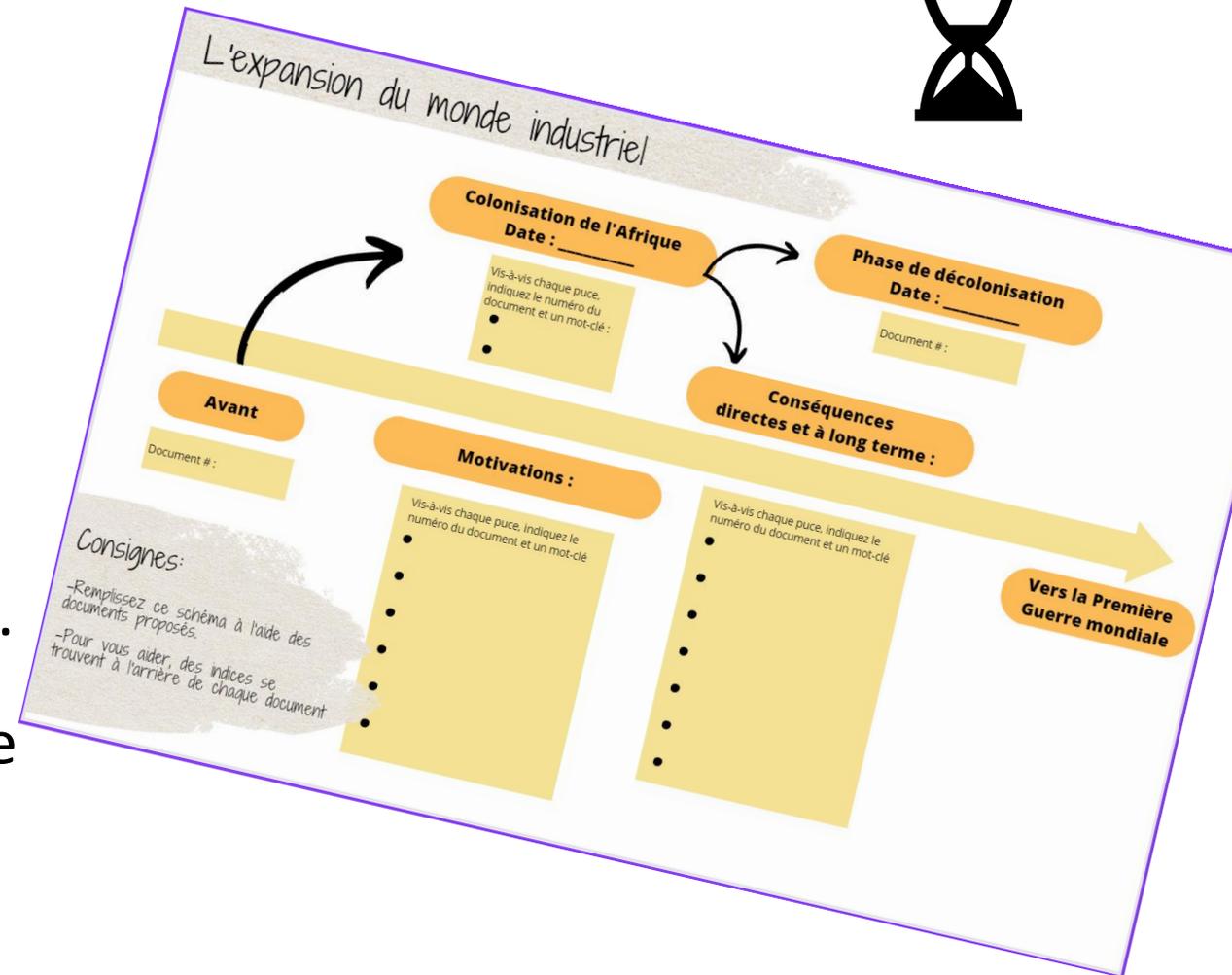
4 enveloppes avec un plateau de jeu par enveloppe



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 Bussières. « Utilisation des jeux d'évasion en santé : une revue de littérature ». *The Canadian journal of hospital pharmacy* 72, n° 5 (2019): 388-402.
- Dugnot-Menéndez, Julia, Estíbaliz Jiménez-Arberas, María Luisa Ruiz-Fernández, David Fernández-Valera, Allen Mok, et Jesús 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'évasion pédagogique 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 Ramírez-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. « Évaluation de l'efficacité pédagogique d'un jeu d'évasion au lycée ». *Sciences du jeu*, n° 16 (2021). <https://doi.org/10.4000/sdj.3667>.
- Pellon, Gaëlle. *Cahiers du LLL n° 8–2020: Jouer pour apprendre dans l'enseignement supérieur? Play-t-il?* Presses universitaires de Louvain, 2020.
- Pinard, Mylène. « Un jeu d'évasion pour développer les compétences informationnelles ». *Documentation et bibliothèques* 66, n° 3 (2020): 29-37. <https://doi.org/10.7202/1071199ar>.
- Rodríguez-Ferrer JM, Manzano-León A, Cangas AJ, Aguilar-Parra JM, Fernández-Jiménez C, Fernández-Campoy JM, Luque de la Rosa A, et Martínez-Martínez 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. Léger, V. Courtel, G. Renard, P. Verleye, C. Dupuis, et S. Rodier. « Jeu d'évasion (escape game) médicamenteux : un apprentissage ludique et coopératif ». *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

A vertical signpost with several arrows pointing in different directions is silhouetted against a vibrant sunset sky. The sky transitions from a deep blue at the top to a bright orange and red at the bottom. The signpost is positioned on the right side of the image.

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