



INSA

INSTITUT NATIONAL
DES SCIENCES
APPLIQUÉES
TOULOUSE

Utilisation des escapes games pédagogiques dans une formation d'ingénieur

G. Auriol, S. Ben Dhia, E. Chanthery, **P.-E. Hladik**,
D. Le Botlan, G. Le Corre, D. Vignolles

Jeu d'évasion (Escape Game)

C'est un **jeu collaboratif** à pratiquer en groupe (2 à 6)
construit autour d'une **succession d'énigmes** permettant
généralement de sortir d'une pièce en un **temps imparti**



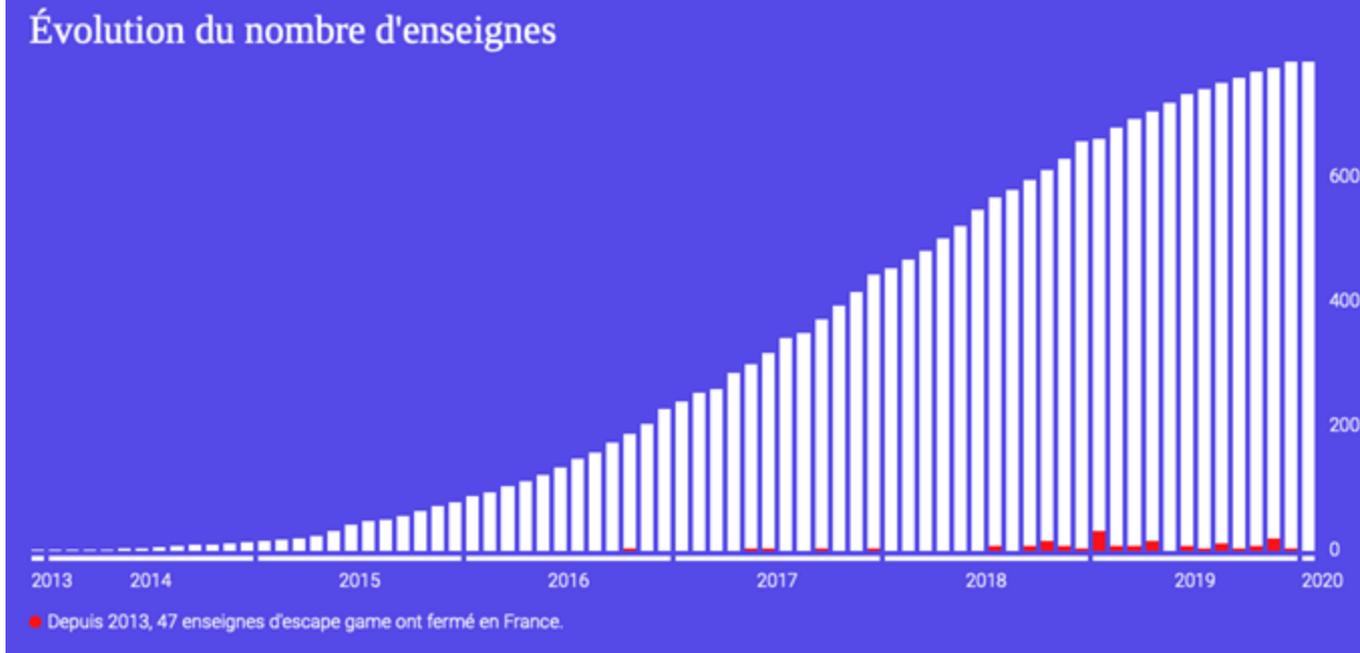
Une activité populaire auprès du grand public

786

ENSEIGNES
dans 485 villes

2151

SALLES
pour 1937 scénarios



Janvier 2020

<https://www.escapegame.fr/statistiques-escape-game-france/>

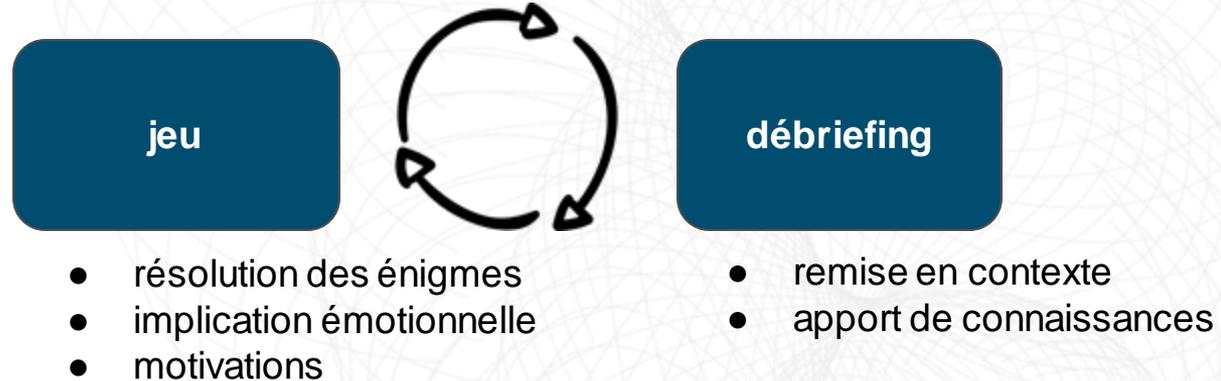
... et aussi en pédagogie et pour la médiation scientifique

- ▶ **Colloques**
 - Concevoir un escape game pédagogique (27/03/18, Catalyseur)
 - Journée Escape Game Pédagogique (06/12/18, Science Animation)
- ▶ **Sites et réseaux**
 - CANOPE, réseau de création et d'accompagnement pédagogiques
 - S'CAPE, lieu de partage d'escape games pédagogiques
- ▶ **Hackathons**
 - Game Jam (04/04/19, Laboratoire d'Innovation Pédagogique de l'Univ. de Fribourg)
- ▶ **Formations**
 - Diplôme inter-universitaire : Apprendre par la jeu (Paris Descartes – ESPE)
- ▶ **Expositions**
 - Luminopolis (08/12/18 - 01/09/19, Quai des Savoirs)
 - Code Alimentation (18/12/19 - 06/09/20, Quai des Savoirs)
- ▶ ...

A quoi peut servir un jeu d'évasion dans un cadre pédagogique ?

L'apprentissage ne se fait pas pendant la séquence de jeu

(même si on apprend beaucoup en jouant)



Exemple d'activité pédagogique : conception d'énigmes scientifiques

- ▶ Objectif
 - concevoir un jeu d'évasion pour promouvoir la formation d'ingénieur (journée portes ouvertes, visites lycéennes, etc.)
- ▶ Cadre pédagogique
 - Module d'ouverture : 35h, niveau L2-L3



Séquence pédagogique

Identification d'un
concept scientifique



Réalisation de POC
et tests



Réalisation d'un
prototype

- Être capable d'expliquer un concept scientifique
- Mettre en place une démarche créative
- Travailler en groupe
- Concevoir et réaliser un produit suivant une approche TDD
- Documenter
- Tester un produit

APP

- ▶ L'apprentissage ne se fait pas pendant la séquence de jeu
- ▶ Utilisation diverses des jeux d'évasion dans un cadre pédagogique
 - motivation pour une activité d'apprentissage par projet
 - sensibilisation à un enjeu scientifique (IA, sécurité, etc.)
- ▶ Développement de la créativité chez les étudiants
- ▶ Transdisciplinarité (ISCID : création ambiance, scénographie)

**Merci de votre
attention**