

See discussions, stats, and author profiles for this publication at: <https://www.researchgate.net/publication/337113977>

# Conception et animation de deux escape games pour sensibiliser les enseignants aux usages pédagogiques du numérique à l'Université, quel guide pour la scénarisation et l'évaluation...

**Presentation** · November 2018

DOI: 10.13140/RG.2.2.23783.60322

CITATION

1

READS

1,446

3 authors:



**Pascal Vangrunderbeeck**

Université Catholique de Louvain - UCLouvain

14 PUBLICATIONS 6 CITATIONS

SEE PROFILE



**Isabelle Motte**

Université Catholique de Louvain - UCLouvain

11 PUBLICATIONS 158 CITATIONS

SEE PROFILE



**Manuela Guisset**

Université Catholique de Louvain - UCLouvain

6 PUBLICATIONS 2 CITATIONS

SEE PROFILE

# **Conception et animation de deux escape game pour sensibiliser les enseignants aux usages pédagogiques du numérique à l'Université**

Pascal Vangrunderbeeck, Louvain Learning Lab (UCL)

Isabelle Motte, Cellule TICE (UCL)

Manuela Guisset, Louvain Learning Lab (UCL)

**Mots-clés** : escape game, tice, accompagnement

Depuis 2017, le Louvain Learning Lab (LLL) expérimente la conception et l'animation d'escape games pour sensibiliser les enseignants aux usages pédagogiques du numérique. Deux escape games ont été développés. Un premier sur base d'Enigma (Nadam & Dumont, 2017) afin de familiariser les enseignants universitaires aux usages pédagogiques du numérique. Un second conçu spécifiquement pour sensibiliser les enseignants à sept domaines d'usages de la plateforme de formation en ligne utilisée à l'université.

Si les scénarios des deux escape games diffèrent, ils ont en commun de favoriser l'engagement et la motivation des participants, dont la taille des groupes peut varier de 4 à 32 joueurs. Les groupes de participants explorent un environnement mixte (numérique et physique) et résolvent des énigmes de manière collaborative dans un temps limité (Vermeulen, 2016) tout en manipulant les ressources numériques spécifiques au contexte de l'université.

Plusieurs modèles sont proposés pour offrir à l'enseignant la possibilité d'évaluer ses pratiques de manière réflexive en lien avec les activités pédagogiques (Vermeulen, 2016). Les cinq dimensions du modèle évolutif CEPaJe (acronyme de « Contexte », « Enseignant », « Pédagogie », « Apprenant » & « Jeu ») proposé par Alvarez (2017) serviront de fil conducteur au retour d'expérience. La présentation abordera les questions à se poser en termes de conception et d'animation, en particulier pour envisager la phase de débriefing du jeu. Comme le souligne Alvarez, le débriefing est un élément essentiel d'un dispositif d'apprentissage ludique qui permet de dégager collectivement des pistes de travail ou de réflexion sur les usages du numérique. Le débriefing est une transition indispensable et un critère déterminant pour conserver un équilibre entre la dimension ludique de l'activité et sa visée d'apprentissage.

Notre communication aura pour but de partager les retours d'expériences positifs et critiques ainsi que les perspectives issues de ces dispositifs pédagogiques.

## Références

- Alvarez, J. (2014). Serious game : questions et réflexions autour de son appropriation dans un contexte d'enseignement, dans Revue Psychologie Clinique, Tordo. F., Tisseron. S., Paris, Editions L'Harmattan
- Alvarez, J., & Chaumette, P. (2017, Juin). *Présentation d'un modèle dédié à l'évaluation d'activités ludo-pédagogiques et retours d'expériences*. Récupéré sur Recherche et pratiques pédagogiques en langues de spécialité: <http://journals.openedition.org/apliut/5659>
- Le Mauff, G. (2017, Novembre). Les belles échappées. Récupéré sur Réseau des Learning Labs: <https://www.learninglab-network.com/les-belles-echappees/>
- Centre de recherche LICEF. Guide de définition des compétences selon MISA. Récupéré sur [telug.quebec.ca](http://benhur.telug.quebec.ca/SPIP/inf9013/IMG/pdf/GuideDefinitionCompetence.pdf): <http://benhur.telug.quebec.ca/SPIP/inf9013/IMG/pdf/GuideDefinitionCompetence.pdf>
- Nadam, P., & Dumont, J. (2017, Aout). Enigma. Récupéré sur Scape.enepe: <http://scape.enepe.fr/enigma.html>
- Nadam, P., & Dumont, J. (2018). 20 conseils pour concevoir des Escape Game Pédagogiques. Récupéré sur [scape.enepe.fr](http://scape.enepe.fr): [http://scape.enepe.fr/IMG/pdf/scape\\_20conseils.pdf](http://scape.enepe.fr/IMG/pdf/scape_20conseils.pdf)