Le cercle magique

" N'importe quel jeu permet de créer momentanément une parenthèse spatiotemporelle dans laquelle les règles de comportements sont différentes. C'est ce que l'historien Johan Huizinga appelait le « cercle magique ». Dans certains jeux, ce cercle est visuellement matérialisé (un court de tennis, un échiquier, une marelle). La parenthèse s'ouvre quand le jeu commence puis elle se clôt quand le jeu finit. "

Frédéric Kaplan

Chaire de Digital Humanities à l'École Polytechnique Fédérale de Lausanne

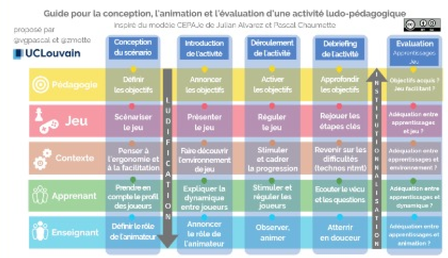
15 minutes

Problème

Comment faire entrer les élèves dans un cercle magique et l'en faire sortir en s'assurant que l'expérience vécue se traduit par une amélioration de compétences ?

Solution

Cherchez les astuces de mise en ambiance et de motivation à partir des ressources disponibles et de l'expérience vécue en début d'atelier. Expliquez pourquoi le debrief est incontournable.



Document en annexe : Modèle CEPAJe adapté (Contexte - Enseignant - Apprenant - Pédagogie - Jeu)

Ressource numérique

Team

Rôles dans l'équipe : un rapporteur, un maitre du temps, un maître du son, un scribe, un organisateur.

Retrouver cette fiche en version numérique interactive
http://opn.to/a/2csAt

CC BY NC SA G. Michnik 2018

Guide pour la conception, l'animation et l'évaluation d'une activité ludo-pédagogique

inspiré du modèle CEPAJe de Julian Alvarez et Pascal Chaumette

CC BY SA

proposé par
@vgpascal et @zmotte
UCLouvain

	Conception du scénario	Introduction de l'activité	Déroulement de l'activité	Debriefing de l'activité	Evaluation Apprentissages Jeu
Pédagogie	Définir les objectifs	Annoncer les objectifs	Activer les objectifs	Approfondir les objectifs	Objectifs acquis ? Jeu facilitant ?
Jeu	Scénariser le jeu	Présenter le jeu	Réguler le jeu	Rejouer les étapes clés	Adéquation entre apprentissages et jeu ?
Contexte	Penser à l'ergonomie et à la facilitation	Faire découvrir l'environnement de jeu	Stimuler et cadrer la progression	Revenir sur les difficultés (technos ntmt)	Adéquation entre apprentissages et environnement ?
Apprenant	Prendre en compte le profil des joueurs	Expliquer la dynamique entre joueurs	Stimuler et réguler les joueurs	Ecouter le vécu et les questions	Adéquation entre apprentissages et dynamique ?
Enseignant	Définir le rôle de l'animateur	Annoncer le rôle de l'animateur	Observer, animer	Atterrir en douceur	Adéquation entre apprentissages et animation ?

LUDIFICATION

INSTITUTIONNALISATION

Pourquoi un escape game ?

Problème

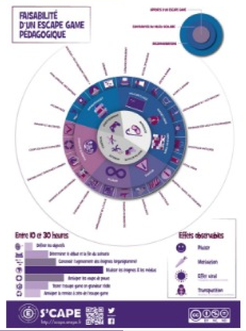
Préparer un escape game et le mettre en oeuvre est très chronophage mais pourtant cela en vaut largement la peine. En quoi est-ce si intéressant ? Quelles sont les limites ?

Solution

Cherchez les plus-values et limites d'un escape game pédagogique (encore appelé Serious Escape Game), identifiez les différences par rapport à un escape game grand public.

" Aucun de nous ne sait ce que nous savons tous, ensemble. "

Euripide



Document en annexe :

Faisabilité d'un escape game pédagogique

Ressource numérique

Team

Rôles dans l'équipe : un rapporteur, un maître du temps, un maître du son, un scribe, un organisateur.

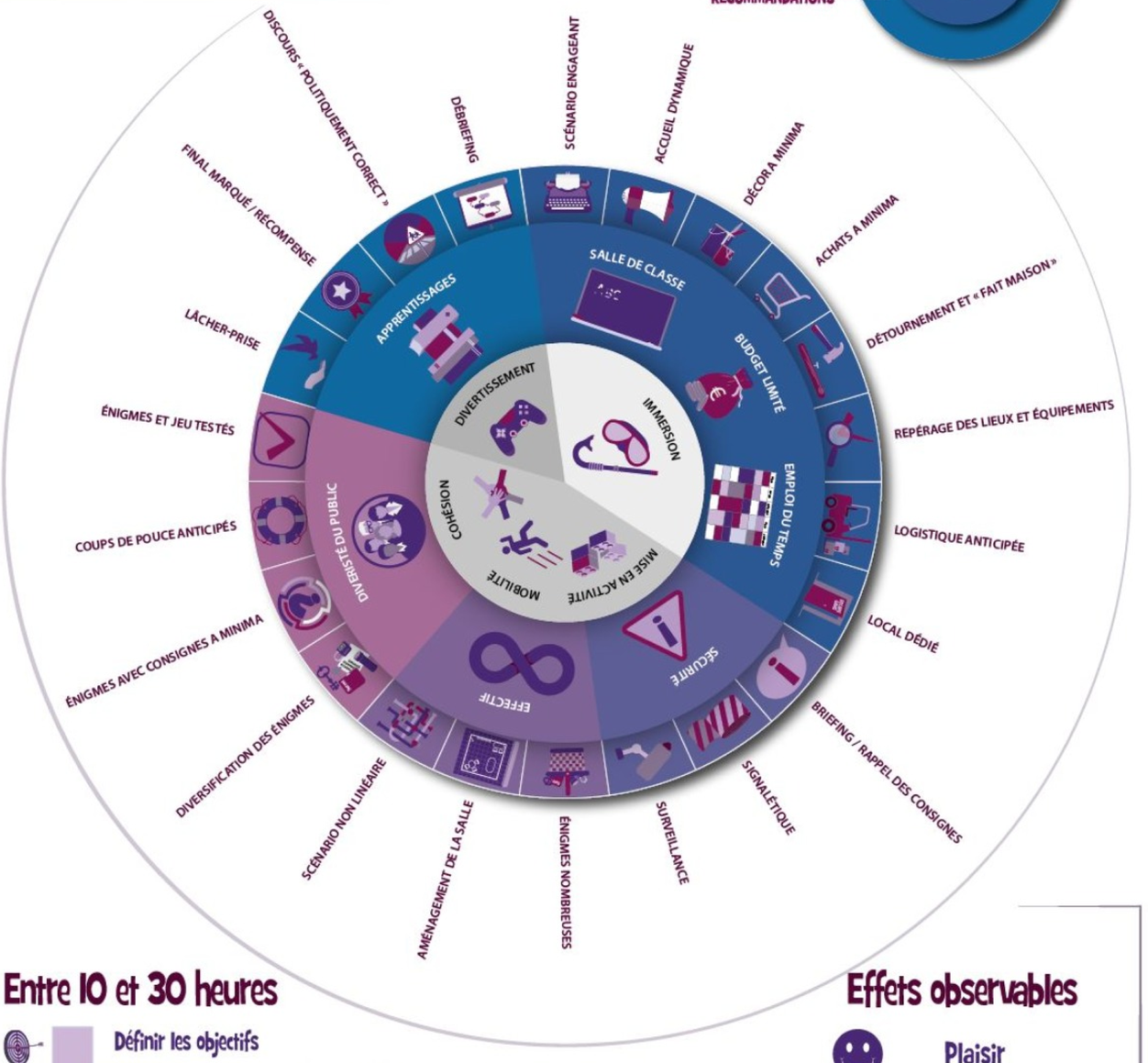
15 minutes

Retrouver cette fiche en version numérique interactive

http://opn.to/a/7yk33

CC BY NC SA G. Michnik M. Fenaert 2018

FAISABILITÉ D'UN ESCAPE GAME PÉDAGOGIQUE



Entre 10 et 30 heures

Effets observables

S'CAPE
http://scape.enepe.fr
@scapedu
BY NC ND

Créer un escape game

Le site ressource indispensable à la création d'un escape game : outils, conseils, trucs et astuces, bibliothèque d'escape games pédagogiques :

http://scape.enepe.fr/

15 minutes

Problème

Préparer un escape game et le mettre en oeuvre est très chronophage. Quels sont les écueils et les pièges à éviter ?

Solution

Repérer les principaux conseils à suivre dans la création d'un escape game et sa mise en oeuvre.

Créer son ESCAPE GAME en 7 étapes

Document en annexe :
7 étapes dans la création d'un EG

Ressource numérique

Team

Rôles dans l'équipe : un rapporteur, un maitre du temps, un scribe numérique, un organisateur

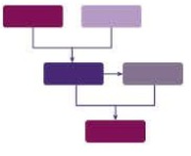
Retrouver cette fiche au format numérique interactif
http://opn.to/a/tNoHZ

CC BY NC SA G. Michnik 2018

Créer son ESCAPE GAME en 7 étapes

Définir les objectifs pédagogiques et les contenus (pluri)disciplinaires.

Déterminer le début et la fin du scénario.



Concevoir les énigmes :
le principe, la solution, leur imbrication.

Réaliser chaque énigme, puis créer l'introduction et le final.

Anticiper les coups de pouce associés.

Tester l'ergonomie, le scénario, les énigmes, l'organisation de la salle.

Anticiper la remise à zéro de l'escape game.

Conseils issus de nos pratiques et observations de terrain, donnés ici à titre indicatif sans obligation de respecter l'ordre des étapes.

S'CAPE
BY NC ND

@scapedu

http://scape.enepe.fr

La Gamification

" La clé pour concevoir la gamification, c'est de la faire agir sur les bonnes impulsions psychologiques. Susciter la curiosité, la stratégie, l'influence sociale, la créativité... "

Yu Kai Chou

Game designer

15 minutes

Problème

Quels sont les caractéristiques d'un jeu qui en font une activité motivante et accrocheuse?

Solution

Relevez dans l'escape game "Formation infernale" dont vous venez de faire l'expérience les éléments de l'octalysis de Yu Kai Chou.

Document en annexe : L'octalysis de Yu Kai Chou

Ressource numérique

Team

Rôles dans l'équipe : un rapporteur, un maître du temps, un maître du son, un scribe , un organisateur

Retrouver cette fiche en version numérique interactive

http://opn.to/a/D4Ibo

CC BY NC SA G. Michnik, M. Fenaert 2018

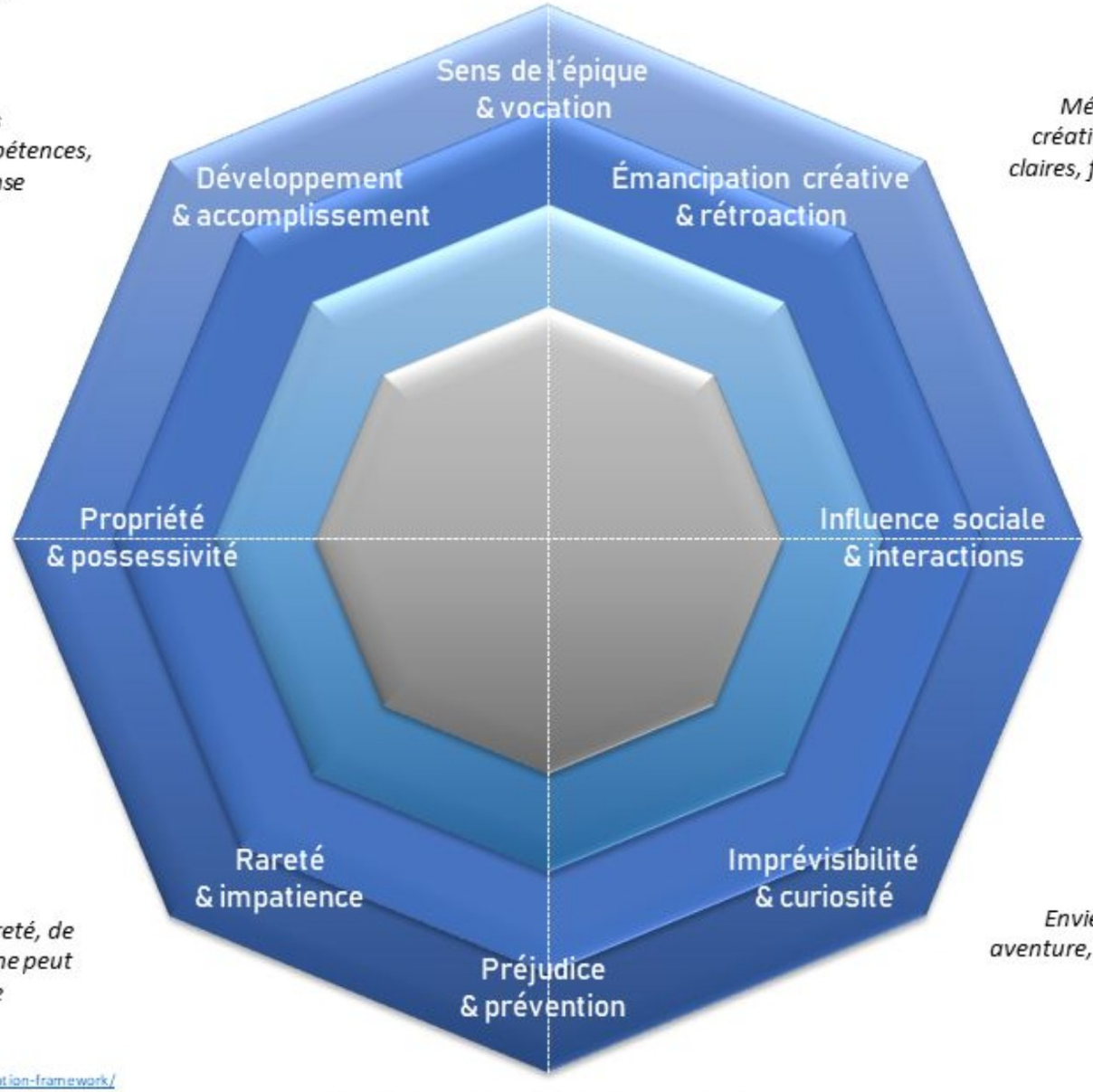
L'octalysis de Yu-Kai Chou

Proposition de version française : M. Fenaert

Appel au défi, à la réalisation de faits grandioses, à être l'Élu

Dynamique de progression via les niveaux, développement de compétences, difficultés surmontées, récompense

Mécaniques favorisant la créativité, avec rétroactions claires, fréquentes et positives



Sentiment de possession : objets, richesses, statut, avatar… et besoin d'en vouloir toujours plus ou mieux

Interactions et pressions sociales, cohésion, collaboration, esprit d'équipe et de compétition

Désir qui naît de la rareté, de l'attente de ce qu'on ne peut pas avoir tout de suite

Envie de découvrir la suite, aventure, évènements soudains et imprévisibles

Stratégies pour ne pas perdre, pour éviter les pièges et les mauvais comportements

Source :
https://yukaichou.com/gamification-examples/octalysis-complete-gamification-framework/
Appuis pour la traduction française :
https://cursus.edu/articles/36016/la-recette-octogonale-de-la-gamification#.XUfjdugzaUk
https://gamificationsphere.wordpress.com/2016/05/07/le-modele-octalysis/
http://www.lagamification.com/fiche-de-perso-yu-kai-chou-le-motive/

Jeu et apprentissages

" Le discours sur les vertus éducatives du jeu méconnaît l'effet de la construction sociale des activités ludiques. Mais n'oublions pas qu'une grande partie du jeu échappe à cette formalisation éducative ; l'initiative du joueur (enfant ou adulte) l'associe à la recherche du plaisir, au divertissement (...) S'il y a des effets éducatifs, ils relèvent d'une logique informelle (...) avec cependant des caractéristiques intéressantes qui peuvent en faire un lieu d'apprentissage. "

Gilles Brougère

professeur en sciences de l'éducation à l'université Paris 13, responsable de la spécialité Sciences du Jeu du Master en Sciences de l'Éducation

15 minutes

Problème

Comment faire en sorte que le jeu vécu en classe constitue une réelle situation d'apprentissages pour les élèves ?

Solution

Cherchez sur quels éléments de jeu ou de l'après-jeu l'enseignant peut s'appuyer pour favoriser les apprentissages. Expliquez pourquoi la phase de débriefing est incontournable.

Document en annexe :
Les apprentissages dans un jeu (d'évasion) équilibré

Ressource numérique

Team

Rôles dans l'équipe : un rapporteur, un maitre du temps, un maître du son, un scribe, un organisateur.

Retrouver cette fiche en version numérique interactive

http://opn.to/a/2K0Vb

CC BY NC SA M. Fenaert 2018

Analyse
Réflexion
Autonomie
Rétroaction
Collaboration
Compétences
Mémorisation
Connaissances
Métacognition
Différenciation
Situation-problème
Plaisir
Magie
Curiosité
Challenge
Motivation
Immersion
Performance
Récompense
Engagement
Règles du jeu
Droit à l'erreur
OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES
LUDIFICATION
APPRENTISSAGES
S'CAPE
LES APPRENTISSAGES DANS UN ESCAPE GAME ÉQUILIBRÉ

Jeu et démarche d'investigation

" La situation de recherche (...) est bien un jeu au sens mécanique. L'enseignant, à l'aide des problèmes et situations qu'il construit, définit l'espace de mouvement de ses élèves. (...) Les détours, retours, errances doivent faire partie des mouvements de jeu possibles au sein d'un projet d'éducation par la recherche."

Jean-Philippe Maître

Chargé de recherche à la Fondation La Main à la Pâte

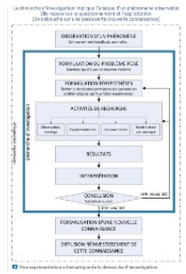
15 minutes

Problème

En quoi jouer en classe est-il compatible avec la démarche d'investigation appliquée en sciences ?

Solution

Indiquez ce qui dans un jeu pédagogique, comme l'escape game "Formation infernale" ou d'autres, peut relever de la démarche d'investigation scientifique.



Document en annexe : la démarche d'investigation scientifique

Ressource numérique

Team

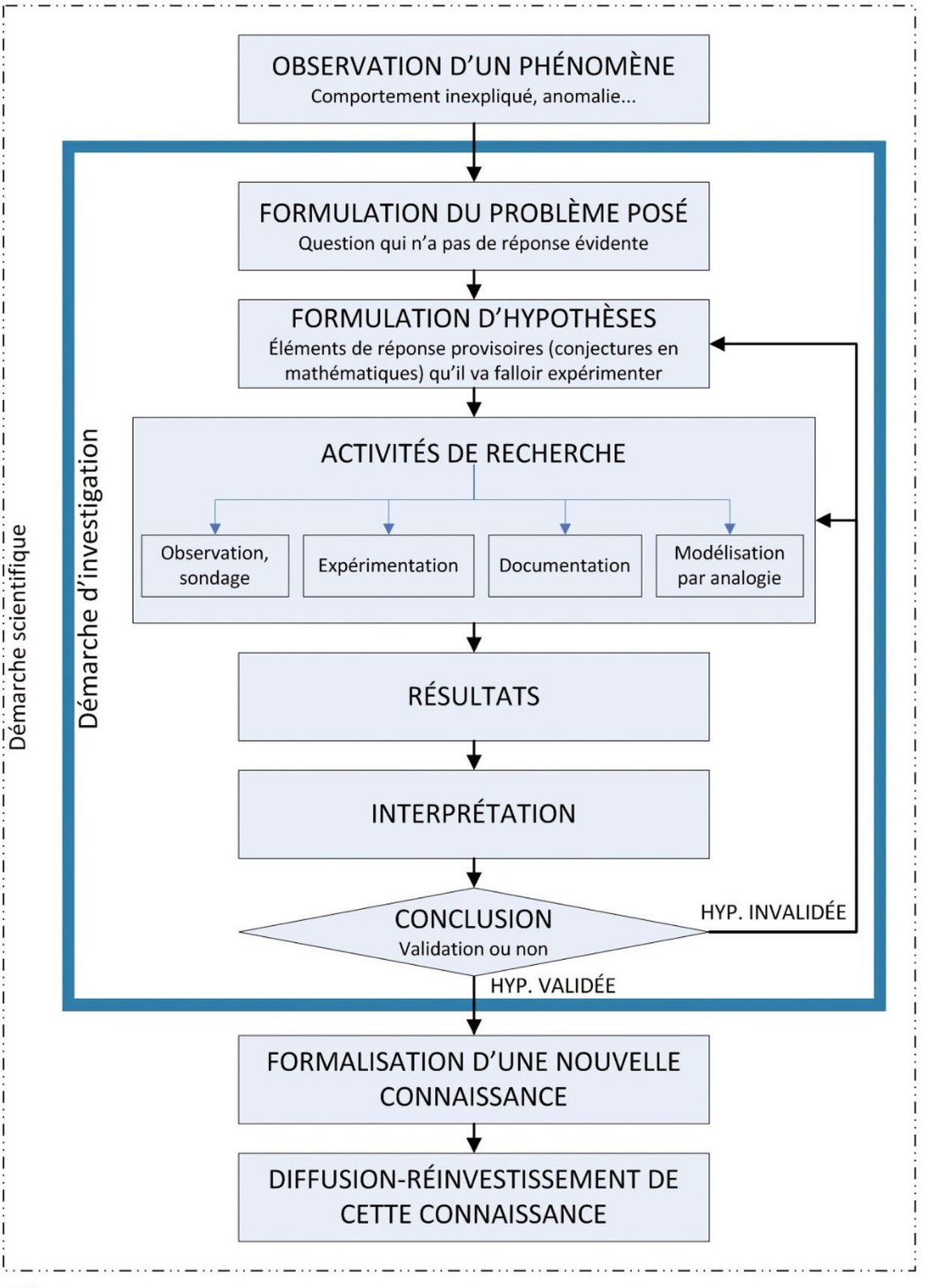
Rôles dans l'équipe : un rapporteur, un maître du temps, un maître du son, un scribe, un organisateur.

Retrouver cette fiche en version numérique interactive

http://opn.to/a/EVfRe

CC BY NC SA M. Fenaert 2018

La démarche d'investigation implique l'analyse d'un phénomène observable.
Elle repose sur le questionnement et l'explicitation.
Elle débouche sur une découverte (nouvelle connaissance).



1 **Une représentation schématique de la démarche d'investigation**