



AXE 1 : Construire des pratiques pédagogiques innovantes

Scénariser « un escape game pédagogique »



05/11 matin
06/11 matin
12/11 matin
21/11 matin



A distance

Lorsque la formation est réalisée à distance, elle se déroule en **visioconférence** avec partage de documents en amont de la réalisation de l'action. Les stagiaires doivent avoir un PC avec une webcam et une connexion internet suffisante afin de pouvoir suivre la formation.



En présentiel

Lorsque la formation est réalisée en présentiel, elle se déroule au **Carif-Oref - 22 Rue Sainte Barbe 3ème étage - 13002 Marseille**.



Prestataire – AGO INGENIERIE FORMATION
Intervenant(es) : Hugues DARGAGNON



Public

Responsables de formation,
responsables pédagogique,
coordinateurs de formation, formateurs



14h (soit 4 demi-journées à distance)

9h → 12h30 13h30 → 17h



Tarifs

700 € / participant

Le Carif-Oref n'est pas assujéti à la TVA



Délais d'inscription

Inscription possible 48h avant le début de la formation



Prérequis

Posséder une culture du jeu (joueur et/ou concepteur), avoir déjà animé un atelier, être à l'aise avec l'outil informatique, disposer d'un smartphone



CONTEXTE

Objectifs généraux

Être en capacité de créer et intégrer un espace game dans un parcours d'apprentissage.

Objectifs opérationnels

Identifier les enjeux pédagogiques de l'escape game

- Appliquer les principes de la motivation par le jeu dans sa posture pédagogique
- S'approprier l'approche Design Thinking pour définir un projet d'escape game pédagogique
- Déterminer les règles et le fonctionnement d'un escape game pédagogique par rapport à un ou des objectifs d'apprentissage.
- Prototyper et évaluer un escape game pédagogique.
- Débriefing un escape game pédagogique à l'intérieur d'une séquence.
- Connaître des ressources matériel et Internet permettant la construction de l'univers d'un escape game pédagogique.

CONTENU

TEMPS 1 (3h30)

Speed Gaming (Atelier de création)

- Prototyper un jeu pédagogique en 30mn

Petite histoire des jeux d'évasion

- Le jeu comme méthode d'apprentissage
- Exploration ou évasion ?
- La dynamique des contraintes

Typologie des énigmes et approche pédagogique basée sur les profils joueurs

- Quelle énigme pour quoi faire ? (Nuage de mots et carte mentale)
- Les mécanismes du jeu comme levier de motivation
- Un parcours d'énigmes, un parcours pédagogique ?

TEMPS 2 (3h30)

Approche Design Thinking

- Dis-moi quel est ton public ?
- Les outils Design Thinking pour créer de l'idée
- Fil rouge : les Personas dans mon projet d'escape game pédagogique

Analyse d'escape game pédagogique à travers une carte mentale



- Exemple : Rythme des épreuves
- Exemple : Un scénario bien ficelé
- Exemple : L'univers du jeu, moteur d'entraînement

Production Fil rouge : Les idées sur mon escape game pédagogique

TEMPS 3 (3h30)

Prototyper pour ne pas se tromper

- La démarche du prototypage en Design Thinking
- Atelier idéation : énigmes, indices, et résolutions
- Les ressources existantes pour créer un univers
- Outils de design simple : images, vidéos et sons via smartphone

Production Fil rouge : Mon escape Game apparaît

TEMPS 4 (3h30)

Évaluer pour améliorer

- Grilles et critères de testing
- Tests des premiers prototypes

Production Fil rouge : Mon escape Game se joue

Fin de la formation

- Bilan et synthèse
- Questionnaire final
- Questionnaire Flash de satisfaction

MÉTHODE ET ORGANISATION PÉDAGOGIQUE

Cette formation, dynamique et concrète, se déroule sur 4 temps à distance, afin de s'appuyer sur la dynamique de groupe pour constituer un premier prototype viable d'escape game pédagogique.

A travers une présentation interactive des concepts des profils joueurs, d'une approche méthodologique collaborative sous forme de carte mentale, et de nombreux exemples analysés, nous aborderons aussi l'importance d'une bonne intégration d'un tel dispositif à l'intérieur d'un parcours pédagogique.

Nous entrerons dans le concret dès la première heure de formation par la conception en sous-groupe d'un premier serious game, nous nous appuyerons ensuite sur cette expérience tout au long de la formation. Après avoir abordé la théorie lors des temps 1 et 2, les temps 3 et 4 de formation permettront de « mettre les mains dans le cambouis » en prototypant son escape game, en s'appuyant sur les piliers de la création d'un escape game pédagogique.

[S'inscrire](#)



EVALUATION

Deux moments permettent d'évaluer l'atteinte des objectifs par les participants :

La production d'un prototype d'escape Game en sous-groupe, répondant aux critères suivants :

- Définition de 3 personas
- Réalisation de 3 énigmes et 3 indices.
- Intégration d'un univers à son escape Game

Un questionnaire final de connaissance de 10 questions sera à effectuer à la toute fin de la formation, dont la note minimale est de de 6/10 pour valider la formation.