

université
PARIS-SACLAY

10^e JOURNÉE
INITIATIVES
PÉDAGOGIQUES

JIP
2025



PLACE AUX
ESPACES !

ENSEIGNER, APPRENDRE, SOCIALISER :
LES LIEUX ET LES ESPACES
INSPIRENT-ILS NOS PRATIQUES ?

19 MARS 2025

Site Henri Moissan du pôle
Biologie – Pharmacie – Chimie



université
PARIS-SACLAY

<https://www.universite-paris-saclay.fr/jip2025>

Escape games pédagogiques :
le défi de sortir de la salle, et d'y apprendre
Jacques Antoine, Romuald Drot, Lionel Husson
et les étudiants animateurs

Première partie de l'atelier

- Les participants jouent à un escape game parmi 3 propositions :

Le système d'autodestruction du vaisseau du capitaine Albatruk c'est déclenché verrouillant toutes les issues!

Seuls des experts en codage et en théorie de l'information peuvent stopper la catastrophe !

Décryptez les messages cachés, corrigez les erreurs et trouvez le code d'annulation avant qu'il ne soit trop tard...



Venez relever le défi de l'escape game « les télécoms »

Sur Terre les personnes en situation de handicap ne sont pas des extraterrestres...

Elles existent !

Et ne sont d'ailleurs pas forcément en fauteuil roulant...



Venez relever le défi de l'escape game Le handicap expliqué aux extraterrestres (et aux terriens)

Marcos doit animer une formation en pédagogie à destination d'enseignants-chercheurs.

Ce matin le trafic du RER B est très perturbé !

Il avait prévu de passer par son bureau, afin de récupérer le matériel avant la session, mais il n'aura pas le temps...

Au secours, la formation débute dans 45 minutes !

LA FORMATION
Un escape game pour vous en sortir avec l'approche programme

Marcos, vous demande d'aller récupérer le matériel pédagogique dans son bureau. Vous seuls pouvez sauver cette formation bien mal engagée !

Après avoir joué



Après avoir joué



Les intentions pédagogiques

Quelles sont les intentions pédagogiques portées par les jeux d'évasion pédagogiques ?

Sensibilisation
Découverte

Synthèse
Remobilisation
de concepts

Compétences
transversales
Cohésion

Exploration
d'espaces

Organisation pratique escape game

Mode résidentiel

- Immersion plus aboutie
- Moyens € € € +
- Adaptation lieu <-> énigmes

Mode itinérant, évènementiel

- Moins immersif
- Moyens € -
- Plus facilement duplicable

Étapes

- Conception
- Préparation, installation
- Intro
- Animation
- Debrief
- Rangement

Equilibre entre objectifs pédagogiques et ludification



S'il y a trop d'investissement dans le ludique, on perd l'objectif d'apprentissage → veiller à permettre un retour réflexif pour intégrer les compétences développées.

S'il y a trop de pédagogique, la motivation peut être impactée → veiller à ce que le dispositif stimule l'intérêt.

D'après le site de référence Scape : bit.ly/scape-equilibre

Guide pour la conception d'une activité ludo-pédagogique

Version 2



Isabelle Motte, Pascal Vangrunderbeeck
Manuela Guisset, Emilie Malcourant et Virginie Renson



MOTIVATION



CONCEPTION
ITERATIVE

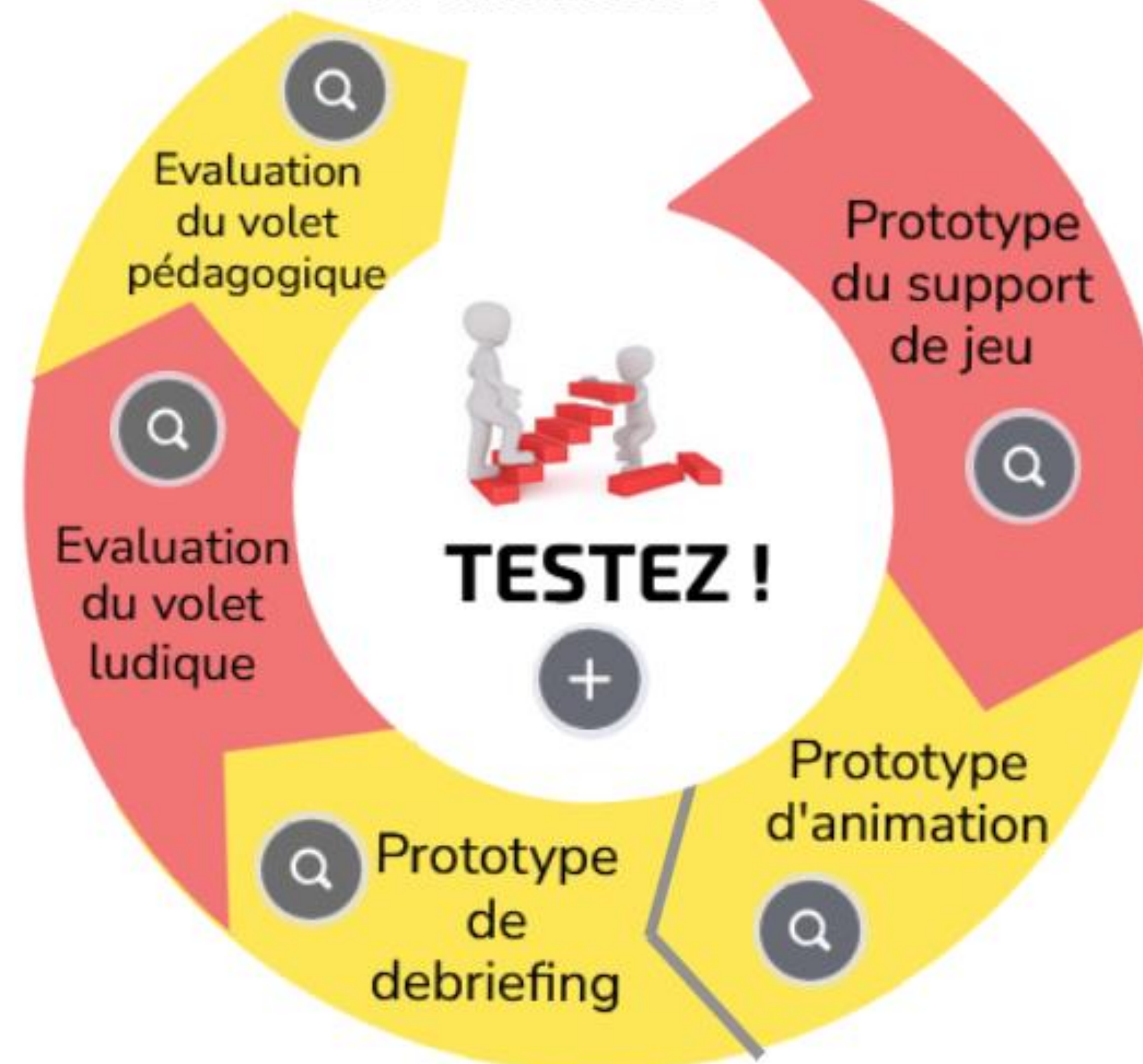


DIFFUSION

Types de jeux



Références



Un jeu
d'évasion
pour
découvrir le
guide de
conception



bit.ly/ludifier-ucl2