

L'ESCAPE GAME : UN NOUVEL OUTIL PÉDAGOGIQUE POUR LA FORMATION

Connus comme activité de loisir, les *escape games*, ou jeux d'évasion en situation réelle, sont désormais aussi utilisés dans la formation. En plein développement, ces "*serious escape games*" ou "*escape games pédagogiques*" constituent une nouvelle approche pour dispenser et évaluer des apprentissages.

Raphaëlle Pienne

LA SOLUTION

QUOI ?

Une nouvelle forme d'apprentissage reposant sur le jeu et la collaboration en équipe.

COMMENT ?

Un scénario et des énigmes à résoudre dans un temps limité.

POUR QUI ?

À tout âge et tout niveau de qualification pour des stagiaires de la formation continue ou des élèves ou étudiants en formation initiale.

POURQUOI ?

Une "gamification" des processus de formation permettant de dynamiser les apprentissages et de travailler à la fois sur les savoir-faire et les savoir-être.



1. École supérieure du professorat et de l'éducation.

2. <http://seg2017.imt-lille-douai.fr>

3. <http://escapegame.strikingly.com> ; <http://scape.enepe.fr> ; www.cquesne-escapegame.com



Lors d'une journée d'études sur les *serious escape games* organisée par Julian Alvarez.

Enfermé dans une pièce, un petit groupe de personnes doit parvenir à s'échapper en un temps limité en résolvant une série d'énigmes : voici posés les principes de l'*escape game*, un jeu d'évasion en situation réelle inspiré du monde des jeux vidéo. On a vu fleurir depuis quelques années un peu partout en France des salles dédiées à cette activité dans un cadre touristique ou de loisirs. Mais depuis peu, professeurs et formateurs se sont eux aussi emparés de l'*escape game* pour en faire un nouvel outil pédagogique.

"J'ai l'impression que c'est un phénomène qui explose", observe Julian Alvarez, professeur associé à l'Espé¹ de Lille et au laboratoire DeVisu, également responsable de recherche du laboratoire de la Serre numérique. En décembre 2017, ce spécialiste de ludopédagogie a initié la tenue à Valenciennes d'une première

journée d'études dédiée aux "*serious escape games*"². "Nous avons été surpris par le nombre de projets reçus : une quarantaine, quand nous n'en attendions pas plus d'une dizaine", indique-t-il. Sur ces projets, les trois quarts étaient en lien avec la formation initiale : signe qui incite à penser que les *escape games* sont aujourd'hui un peu plus mobilisés par le milieu scolaire et universitaire que par celui de la formation continue.

Des jeux mobilisant savoir-faire et savoir-être

À Saint-Jean-d'Angély, en Charente-Maritime, Envol formation fait partie des organismes qui se sont lancés dans l'aventure de l'*escape game* pédagogique. En janvier 2018, ce centre membre du réseau des Ateliers de pédagogie personnalisée (APP) a ouvert deux salles proposant des énigmes autour de l'histoire régionale. "Incluses dans nos par-

Les étapes de création d'un *serious escape game*



Les *serious escape games* peuvent être utilisés pour mettre en place une pédagogie différenciée

cours de formation, elles sont un outil supplémentaire pour dynamiser l'apprentissage et permettre à nos stagiaires de renforcer et valider des compétences de base en français, mathématiques, numérique... ou des compétences transverses comme les règles de sécurité ou la lecture de carte", décrit la directrice du centre, Vanessa Lavenant. L'*escape game* permet également un travail sur la dynamique de groupe : "Nous composons les équipes pour permettre aux personnes un peu effacées en formation de se révéler et de reprendre un peu confiance en elles", expose-t-elle.

Pédagogie différenciée

Pour Julian Alvarez, l'*escape game* se distingue des autres jeux pédagogiques en tant qu'outil permettant de manière privilégiée d'appréhender les savoir-être. "On peut démasquer assez rapidement qui est solidaire, qui est individualiste, qui est à même de communiquer et de partager des informations...", explique-t-il. En cela, il pourra notamment être utilisé par un enseignant souhaitant mettre en place une pédagogie différenciée." En matière d'acquisition de compétences, il est possible de "rapatrier ce que l'on connaît des *serious games* : l'*escape game* permettra de diffuser un message (donner un cours), collecter des données (évaluer) et dispenser un entraînement (faire des exercices)", estime le chercheur.

Des projets du plus modeste au plus ambitieux

Contrairement aux *serious games*, l'*escape game* pédagogique peut être mis en œuvre sans nécessairement recourir aux nouvelles technologies. "Très peu de moyens peuvent suffire : quelques feuilles de papier avec des énigmes à résoudre, des éléments récupérés de jeux de société", décrit Julian Alvarez.

La communauté éducative alimente ainsi plusieurs sites internet³ sur lesquels on trouvera des conseils pour concevoir son propre *escape game* pédagogique. Pour Envol formation, dont les *escape games* proposent une immersion dans de véritables univers (une salle d'archives et un hôpital désaffecté), la création des jeux a représenté un travail de cinq mois et un investissement d'un peu plus de 10 000 euros. "Le projet a été créé à 100 % en interne avec nos équipes pédagogiques, depuis la construction du processus de jeu et des énigmes jusqu'à l'aménagement des salles", indique Vanessa Lavenant.

Le centre de formation charentais a également choisi d'ouvrir ses *escape games* au grand public, ainsi qu'aux entreprises. "Cela permet d'imaginer un retour sur investissement, mais c'est surtout une manière d'ouvrir notre organisme de formation sur l'extérieur et d'amener une valeur ajoutée pour notre territoire", explique-t-elle.

Simple effet de mode ou véritable phénomène, les *escapes games* pédagogiques se démarquent aujourd'hui par leurs utilisations multiples. À l'avenir, Julian Alvarez imagine aussi leur évolution vers un modèle plus ouvert "où l'on sortirait du giron de l'*escape room* pour aller vers un autre principe de jeu alliant énigmes, coopération en équipe et temps limité". ●



Julian Alvarez, professeur associé à l'Espé de Lille et au laboratoire DeVisu.



45 minutes

C'est le temps moyen dont dispose l'équipe pour résoudre les énigmes de l'*escape game*.