



Sciences de l'Éducation  
Métiers de l'Enseignement de l'Éducation et de la Formation  
Formation continue des enseignants



Environ une heure



Escape game : Aborder les notions de pédagogie et de sciences de l'éducation



Le joueur doit sortir du rêve de Camille Martin, une jeune enseignante qui s'est endormie angoissée la veille de son premier jour de classe

Une version escape à mettre en place dans une salle  
Une version escape numérique sur ordinateur



## Présentation

Ce jeu vidéo est une adaptation d'un escape-game du même titre. Il existe donc une version du jeu physique mise à disposition. Dans la version vidéoludique, le joueur est plongé dans un monde onirique et doit trouver la solution à des énigmes afin de retrouver le monde réel. En effet, Camille Martin, une jeune enseignante, s'endort assez angoissée avant de débiter sa première journée de cours le lendemain. Pendant son sommeil, certains concepts de sciences de l'éducation lui apparaissent en rêve. Le joueur, plongé dans les rêves du personnage, doit remettre les choses en ordre et redécouvrir certaines notions de pédagogie afin que Camille se réveille, prête à enseigner dans les meilleures dispositions.

Ces différentes notions de pédagogies peuvent constituer une approche intéressante d'autoformation ou de formation continue pour la communauté éducative, mais également pour aborder certaines notions clés de sciences de l'éducation. On pourra donc proposer ce jeu vidéo aux étudiants ou stagiaires de la formation continue des filières liées aux métiers de l'enseignement et de l'éducation.



## Déroulement du jeu

Cette adaptation permet au joueur d'être autonome dans la prise en main et la résolution des énigmes tandis que la version physique impose la présence d'un animateur de séance. L'enseignant pourra donc revenir sur l'expérience de jeu ou l'intégrer dans une séance d'apprentissage à sa convenance. Le jeu est présenté comme une sensibilisation à la pédagogie. Aussi, les notions abordées pourront faire l'objet d'une première approche qui serait complétée par des apports lors de séances d'enseignement.



## Points forts

Nous avons particulièrement apprécié les notions abordées qui reprennent les fondamentaux de la pédagogie. Il s'agit, par exemple, de découvrir ou revoir le concept d'alignement pédagogique qui pourra ensuite être abordé avec les étudiants. Il est également question de la notion de posture de l'enseignant face à l'apprentissage. Le jeu aborde également la question des contenus pédagogiques utilisés ou encore les facteurs de motivation des apprenants. Une première sensibilisation aux approches pédagogiques renouvelées est également possible avec, par exemple, la pédagogie par essai-erreur, ou l'approche collaborative par îlot. La question des bonnes pratiques d'évaluation, des feedbacks et de contrat pédagogique permet également d'aborder les actions à mettre en œuvre pour favoriser les apprentissages. Ces éléments sont complétés par des conseils et outils pour mettre en place les objectifs pédagogiques, la scénarisation mais également la planification en tenant compte du contexte d'enseignement.