

# Part 2 - A1.2

## Définitions de jeux de salle d'évasion (Escape room/ER) et caractéristiques



NEET SYSTEM

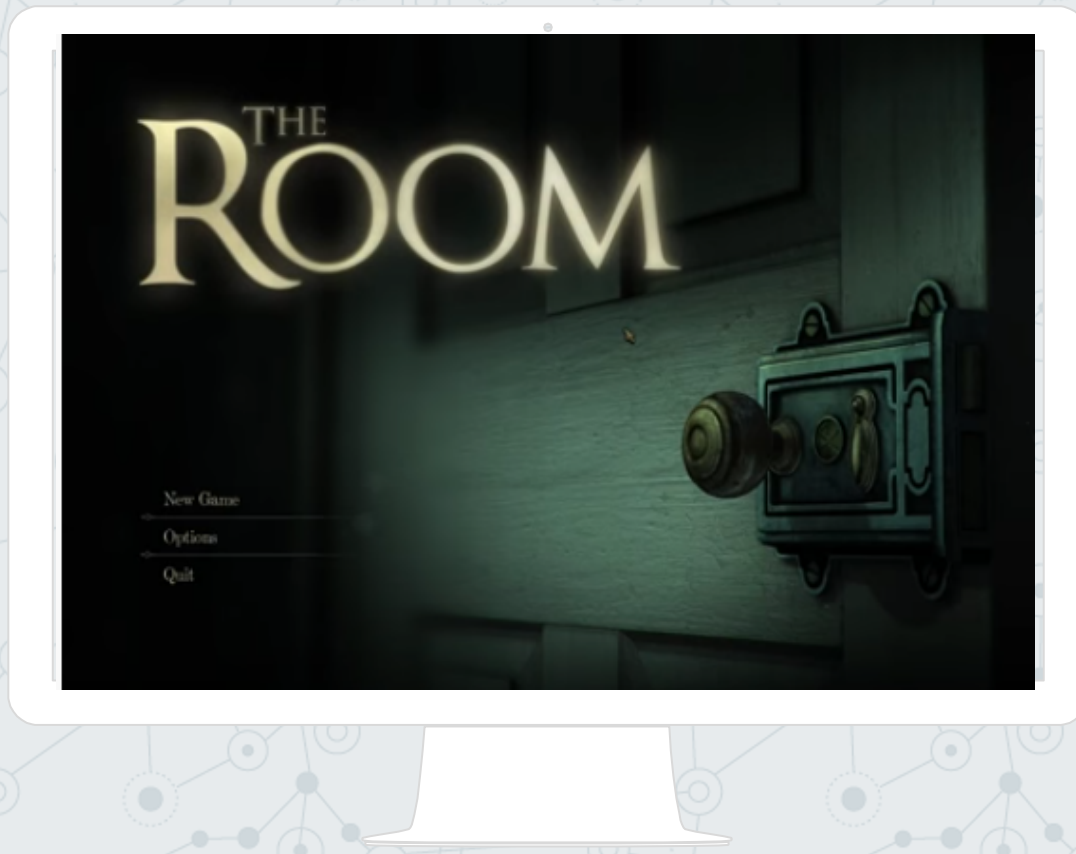
Online Educational Escape Rooms to  
Re-engage ESLs and NEETs



# La montée des salles d'évasion (ER)

Les Jeux d'escape room qui n'ont été présentés que récemment au grand public du monde entier ont gagné l'intérêt et l'attention des jeunes. Que ce soit en jouant dans un espace physique ou dans un environnement électronique, ce type de jeu offre du plaisir, améliore la pensée critique et créative et favorise le travail d'équipe.

Ces dernières années, la recherche a documenté l'utilisation des jeux escape room dans les environnements éducatifs en raison du grand nombre de possibilités qu'ils offrent pour soutenir le processus d'apprentissage (Borrego, Fernández, Blanes, & Robles, 2017; Snyder, 2018).



© L'avenir des jeux de salle d'évasion numérique : un exemple

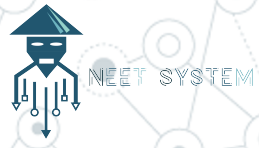
# Définition générale d'une salle d'évasion

“

*“L'ER est utilisé pour décrire le processus au cours duquel un groupe de personnes doit s'échapper d'une pièce qui comprend un certain nombre de défis habituellement dans un délai précis. Dans ce contexte, pour que les joueurs gagnent, ce qui signifie être en mesure de « s'échapper », ils devront résoudre les défis définis qui existent à l'intérieur de la salle”*

*(Wiemker, Elumir & Clare, 2015, p. 2).*

# La définition de Nicholson des Escape Room



Selon Nicholson (2015), les salles d'évasion sont:

***“des jeux en direct basés sur l'équipe où les joueurs découvrent des indices, résolvent des énigmes et accomplissent des tâches dans une ou plusieurs salles afin d'atteindre un objectif spécifique (généralement s'échapper de la salle) en un laps de temps limité” (p. 45).***

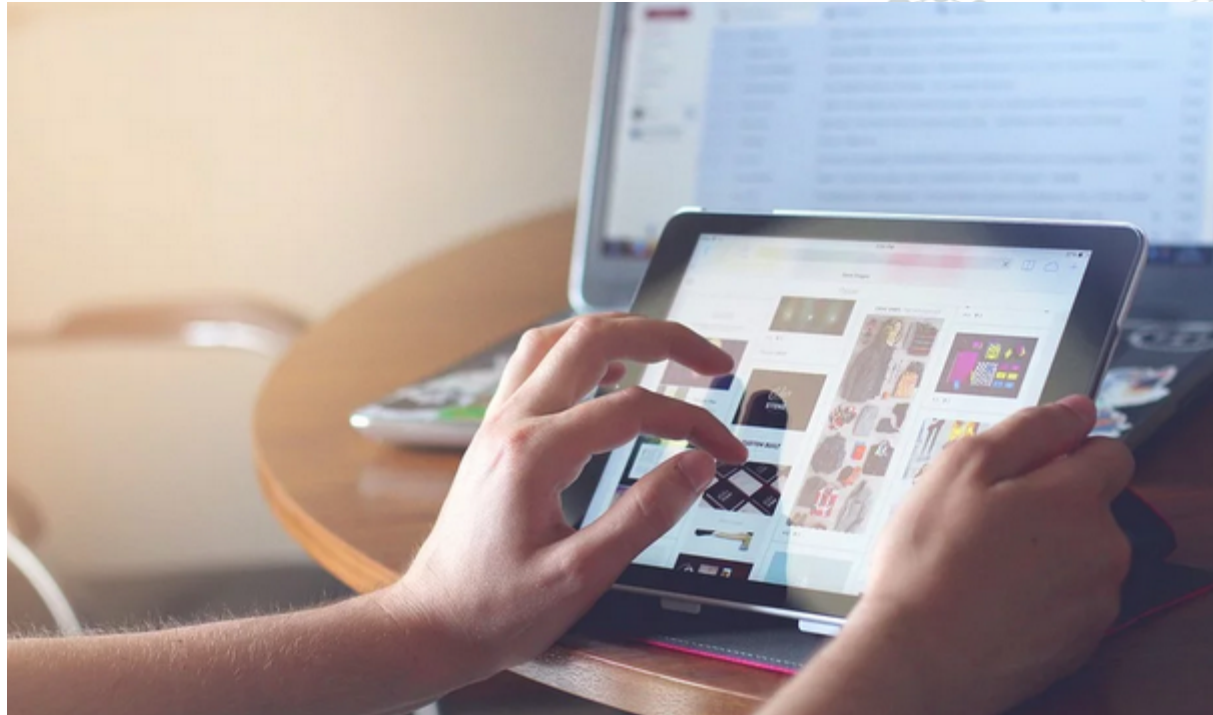


# Utilisation du jeu des salles d'évasion numériquement



En particulier pour les jeux numériques, les ER qui comprennent la résolution d'une série d'indices pour déverrouiller les serrures à l'aide de logiciels en ligne, il n'y a pas besoin d'équipement comme dans les jeux physiques d'ER.

**Tout ce qui est nécessaire est un appareil connecté à Internet.**





**Logiciel?**

**Compétences?**

**Internet?**

**Classe?**

**Multimedia?**



**Comment peut-on jouer à une Escape Room dans un environnement numérique ?**

# Les jeux d'Escape Room suscite l'intérêt des éducateurs



*Comme le suggèrent López-Pernas, Gordillo, Barra et Quemada (2019) :*

*« En plus d'être une forme de loisirs bien-aimé, les salles d'évasion ont attiré l'intérêt des éducateurs en raison de leur capacité à favoriser des compétences précieuses telles que le travail d'équipe, le leadership, la pensée créative et la communication" (p. 31723).*





**Pour l'individu?**

**Pour l'équipe?**

**Dans des contextes éducatifs?**

**Dans le contexte des affaires?**

**Compétences pratiques?**

**Compétences mentales?**



**Quelles sont les compétences précieuses que vous croyez que les jeux d'ER peuvent améliorer pour les joueurs?**

# Les jeux d'Escape Room numériques dans des contextes éducatifs



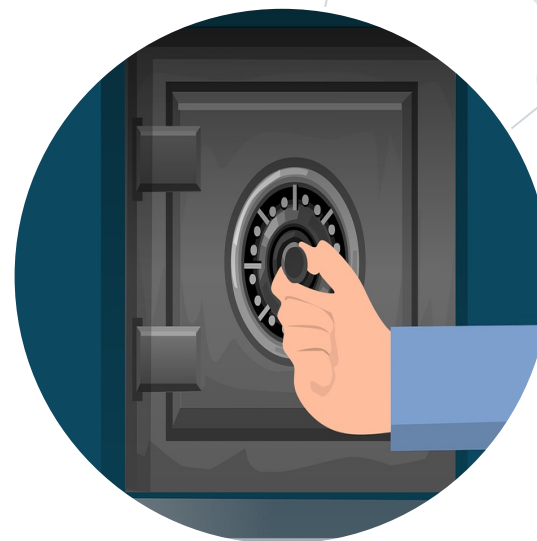
Les salles d'évasion peuvent également être utilisées dans des contextes éducatifs car elles peuvent être développées de manière orientée vers les cours et intégrer les défis du puzzle de manière à ce que les élèves puissent résoudre les défis tout en utilisant les connaissances et les compétences du matériel de cours (López-Pernas, Gordillo, Barra, & Quemada, 2019).

De cette façon, l'apprentissage peut devenir un processus moins ennuyeux et plus créatif.



# Caractéristiques générales des jeux de salle d'évasion

Les salles d'évasion offrent un apprentissage expérientiel et attirent l'intérêt des joueurs à la recherche d'un jeu non traditionnel (Wiemker, Elumir et Clare, 2015). L'apprentissage expérientiel met l'accent sur le processus d'apprentissage et non sur le produit de l'apprentissage.



L'apprentissage expérientiel se produit lorsque des expériences soigneusement choisies sont soutenues par la réflexion, l'analyse critique et la synthèse.

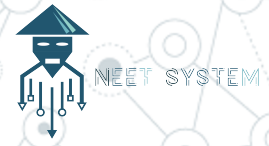
Les expériences sont structurées pour exiger de l'étudiant qu'il prenne des initiatives, qu'il prenne des décisions et qu'il soit responsable des résultats..

Tout au long du processus, les élèves sont activement engagés dans la pose de questions, l'étude, l'expérimentation, la résolution de problèmes, la créativité et la construction de sens.

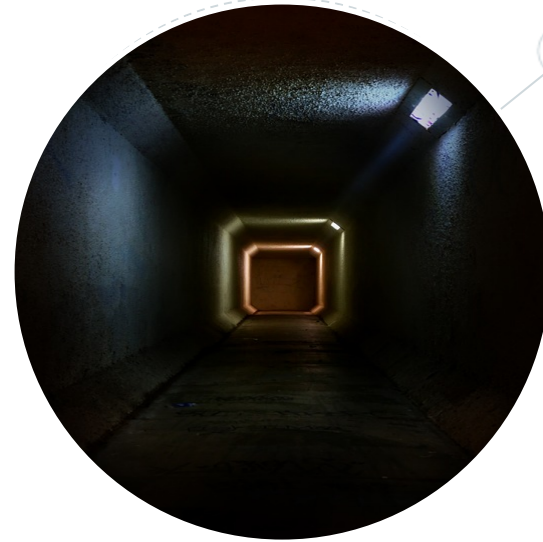
Les élèves sont engagés intellectuellement, émotionnellement, socialement, avec âme et/ou physiquement. Cette implication donne l'impression que la tâche d'apprentissage est authentique.

## Apprentissage expérientiel

# Caractéristiques générales des jeux de salle d'évasion



L'une des principales caractéristiques distincte des ER réside dans la relation entre le joueur et l'avatar. Plus précisément, contrairement aux jeux numériques où il ya une séparation entre le joueur et l'avatar dans le monde du jeu, dans les jeux de salle d'évasion le joueur et l'avatar sont les mêmes (Nicholson, p. 1).



## Le joueur et l'avatar

# Caractéristiques générales des jeux de salle d'évasion



Dans le contexte des jeux de salle d'évasion, le jeu significatif veut dire que les défis qui seront créés et les tâches :

« ne sont pas simplement là pour être des obstacles à gagner le jeu, mais chaque défi a un but et est lié dans le récit plus large, donnant au joueur un moyen de trouver un sens à leurs actions” (Nicholson, 2015, p. 6).



## Le jeu significatif



# Activités du jeu significatif



*Pour qu'un joueur soit engagé dans des activités de jeu significatif, les actions du joueur doivent être **discernables** ce qui signifie que le joueur comprend le résultat de ce qu'il fait, et **intégré** - ce qui signifie que chaque action du joueur fait une différence dans l'intrigue du jeu.*



## Questions pour la réflexion

- ◎ Pouvez-vous fournir quelques exemples significatifs de défis ou d'énigmes d'escape room?
- ◎ Pouvez-vous penser à un certain type de défis ou d'énigmes d'escape room qui favorisent l'apprentissage expérientiel?
- ◎ Pouvez-vous fournir un exemple d'un défi ou d'une énigme d'escape room qui peut être utilisé pour enseigner aux étudiants un concept particulier?

# Merci !

## Des questions?







## Références

López-Pernas, S., Gordillo, A., Barra, E., & Quemada, J. (2019). Examining the Use of an Educational Escape Room for Teaching Programming in a Higher Education Setting. Available at:

<https://ieeexplore.ieee.org/iel7/6287639/8600701/08658086.pdf>

Nicholson, S. (2016). *Ask Why: Creating a Better Player Experience Through Environmental Storytelling and Consistency in Escape Room Design*. Available at <http://scottnicholson.com/pubs/askwhy.pdf>

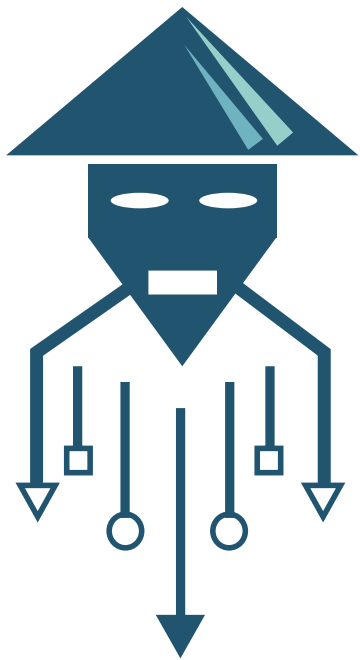
Nicholson, S. (2015). *Peeking behind the locked door: A survey of escape room facilities*. Available at: <http://scottnicholson.com/pubs/erfacwhite.pdf>

Northern Illinois University (n.d.). *Experiential learning*. Available at:

[https://www.niu.edu/facdev/\\_pdf/guide/strategies/experiential\\_learning.pdf](https://www.niu.edu/facdev/_pdf/guide/strategies/experiential_learning.pdf)

Wiemker, M., Elumir, E., & Clare, A. (2015). *Escape room games: Can you transform an unpleasant situation into a pleasant one?*. Available at:

<https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwiVurKYn7HhAhULNBQKHSraBOgQFjAAegQIBBAC&url=https%3A%2F%2Fthecodex.ca%2Fwp-content%2Fuploads%2F2016%2F08%2F00511Wiemker-et-al-Paper-Escape-Room-Games.pdf&usg=AOvVaw3gJRMjw90mMO9gyZIsXaoq>



# NEET SYSTEM



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

Project Number: 2018-1-DE02-KA204-005034

