



B1.3

Considérations
pédagogiques pour la
conception des jeux de
la salle d'évasion
(Escape room)




NEET SYSTEM

Online Educational Escape Rooms to
Re-engage ESLs and NEETs

Travaillez en binôme afin de répondre aux exercices suivants.

Activité 1 : Réfléchissez attentivement au jeu suivant d'Escape Room du projet NEET-SYSTEM « Évasion du cyberspace, niveau Expert » (Domaine de compétence numérique) :

"Vous êtes piégé dans un ordinateur. Des gouttes de café renversées s'écoulent lentement de la table, créant une flaque de plus en plus grande sur le sol. Malheureusement, le liquide n'a pas atteint l'ordinateur. Cependant, vous ne renoncez pas à votre idée de provoquer un court-circuit dans l'espoir de pouvoir sortir du cyberspace avec la même méthode que celle qui vous a piégé. La vision de la destruction de l'équipement ne vous semble pas aussi effrayante que celle de la perte du document sur lequel vous travaillez aujourd'hui, et d'autres données précieuses non encore sauvegardées. La meilleure idée semble être de les envoyer dans le cloud, mais les données du document sont trop confidentielles pour que vous puissiez les partager dans un cloud public, alors vous essayez de vous connecter à votre NAS (serveur) privé en entrant un mot de passe".



ASCII

Code	Char	Code	Char	Code	Char	Code	Char	Code	Char	Code	Char
32	[space]	48	0	64	@	80	P	96	-	112	p
33	!	49	1	65	A	81	Q	97	a	113	q
34	"	50	2	66	B	82	R	98	b	114	r
35	#	51	3	67	C	83	S	99	c	115	s
36	\$	52	4	68	D	84	T	100	d	116	t
37	%	53	5	69	E	85	U	101	e	117	u
38	&	54	6	70	F	86	V	102	f	118	v
39	'	55	7	71	G	87	W	103	g	119	w
40	(56	8	72	H	88	X	104	h	120	x
41)	57	9	73	I	89	Y	105	i	121	y
42	*	58	:	74	J	90	Z	106	j	122	z
43	+	59	;	75	K	91	[107	k	123	{
44	,	60	<	76	L	92	\	108	l	124	
45	-	61	=	77	M	93]	109	m	125	}
46	.	62	>	78	N	94	^	110	n	126	~
47	/	63	?	79	O	95	_	111	o	127	[backspace]

Decrypt the ASCII code to get the NAS password
 67 76 79 85 68 32 83 84 79 82 65 71 69

Password: CLOUD STORAGE *

Your answer

Next

Activité 2: Réfléchissez attentivement au jeu suivant d'Escape Room du projet NEET-SYSTEM « Trip to Mars, Niveau intermédiaire » (Compétences culturelles et de communication) (cette escape room n'a pas été traduite en français):

"Il semble que vous ayez réussi à trouver des moyens communs de communiquer avec les habitants de la planète Mars. Maintenant, on vous demande d'expliquer votre propre chronologie. Vous devez parler de la vie sur Terre à l'époque où vous y étiez et de la façon dont différents peuples survivaient ensemble sur la même planète. Vous commencez par expliquer que vous viviez sur une planète où certains domaines de communication non verbale, comme les expressions du visage, étaient universels. Ces expressions aidaient les gens à s'identifier les uns aux autres et à mieux comprendre les sentiments des autres. Pour ce faire, vous leur avez montré des images de signes non verbaux universels. Sélectionnez les images que vous avez montrées".

Question 2: Quelles technologies numériques proposeriez-vous pour créer l'énigme suivant ?

Indice pour réponse 2 : Clarke et al. (2017) affirment que l'apprentissage par le jeu devrait s'inspirer de l'adoption de diverses technologies et préférences en matière de jeux numériques comme moyen de produire des expériences éducatives riches et d'explorer les techniques permettant de maintenir la motivation et l'engagement, souvent au détriment des différents matériels, approches et pédagogies.

Activité 3: Réfléchissez attentivement au jeu suivant d'Escape Room du projet NEET-SYSTEM « The time traveller, niveau intermédiaire » (Compétences civiques) : (cette escape room n'a pas été traduite en français)

"Vous vous êtes échappé de l'hôtel de ville, vous marchez dehors mais vous remarquez qu'il n'y a pas de voitures dans la rue, le McDonald's n'est plus dans la rue principale et l'éclairage public est démodé. Où est-ce que Heinz-Fiction vous a piégé maintenant ? »

Vous trouvez une page de journal sur le sol - elle parle du "Mouvement des suffragettes"



The newspaper looks so old – but what is it doing here? What could have happened? Could you have travelled back in time?

Next

Never submit passwords through Google Forms.

Google Forms This content is neither created nor endorsed by Google.



Question 3: Créez un défi qui fera suite à celui que vous avez lu. Pourquoi avez-vous choisi ce défi ?

Indice pour réponse 3 : Nicholson (2016) suggère que lors de la conception d'un jeu "Escape Room", l'un des principes de base que le concepteur peut suivre est le concept du "Asking Why" (Demander pourquoi). Plus précisément, au cours de ce processus de "demander pourquoi", le concepteur doit réfléchir à la valeur de chaque élément de l'expérience du joueur en demandant "Pourquoi est-ce ici ? » De plus, Nicholson (2016) conseille aux concepteurs de jeux de connaître exactement la raison pour laquelle chaque énigme, tâche et objet de la salle d'évasion a été placé dans une position spécifique afin d'être cohérent avec les concepts généraux qui sous-tendent la conception de la salle, du jeu (Nicholson, 2016).

NEET
SYSTEM



Activité 4: Réfléchissez attentivement au jeu suivant d'Escape Room du projet NEET-SYSTEM « The Window, niveau avancé » (Compétences sociales):

(cette escape room n'a pas été traduite en français)

"Super, vous avez résolu le problème de la fenêtre et soudain le mur s'est effondré. Mince, toute la maison ressemble à une ruine ! Mais attendez, il y a une autre fenêtre. Soudain, vous vous rendez compte que vous n'êtes plus seul. Attrapez un ami pour passer à autre chose..."

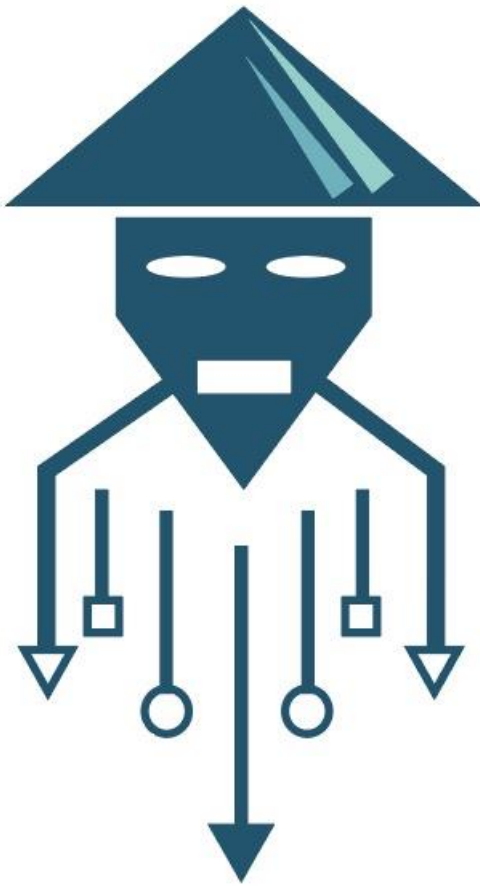
[après avoir sélectionné un membre de l'équipe, l'histoire continue]

"juste quand vous avez traversé le trou dans le mur, vous voyez une boîte à trésor. Woohoo, voyons voir..."

Equipe 1	Equipe 2
<p>Il y a beaucoup de pièces là-dedans. Elles ont toutes la même image au dos. De quel pays proviennent-elles?</p>  <div data-bbox="272 1003 715 1227"> <p>treasure box</p> <p>Which country do the coins come from? 0 points</p> <p>Your answer</p> <p>Submit</p> </div>	<p>Il y a beaucoup de pièces là-dedans. Elles ont toutes la même image au dos. De quel pays proviennent-elles?</p>  <div data-bbox="887 1016 1329 1240"> <p>treasure box</p> <p>Which country do the coins come from? 0 points</p> <p>Your answer</p> <p>Submit</p> </div>
<div data-bbox="320 1391 1246 1854"> <p>key lock</p> <p>Together you have two of the missing letters now... 0 points</p> <p>Your answer</p> <p>Submit</p> </div>	

Question 4: Quelles théories et stratégies pédagogiques peuvent être appliquées à la solution de ce défi particulier ?

Indice pour réponse 4 : outre la position de chaque élément de l'expérience du joueur dans les défis des Escape rooms, une autre considération importante qui doit être prise en compte selon Tang et Hanneghan (2015) est le fait que les jeux éducatifs doivent être conçus avec "des théories pédagogiquement solides afin d'encourager la poursuite de l'apprentissage lorsqu'on est déconnecté de l'environnement virtuel".



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