

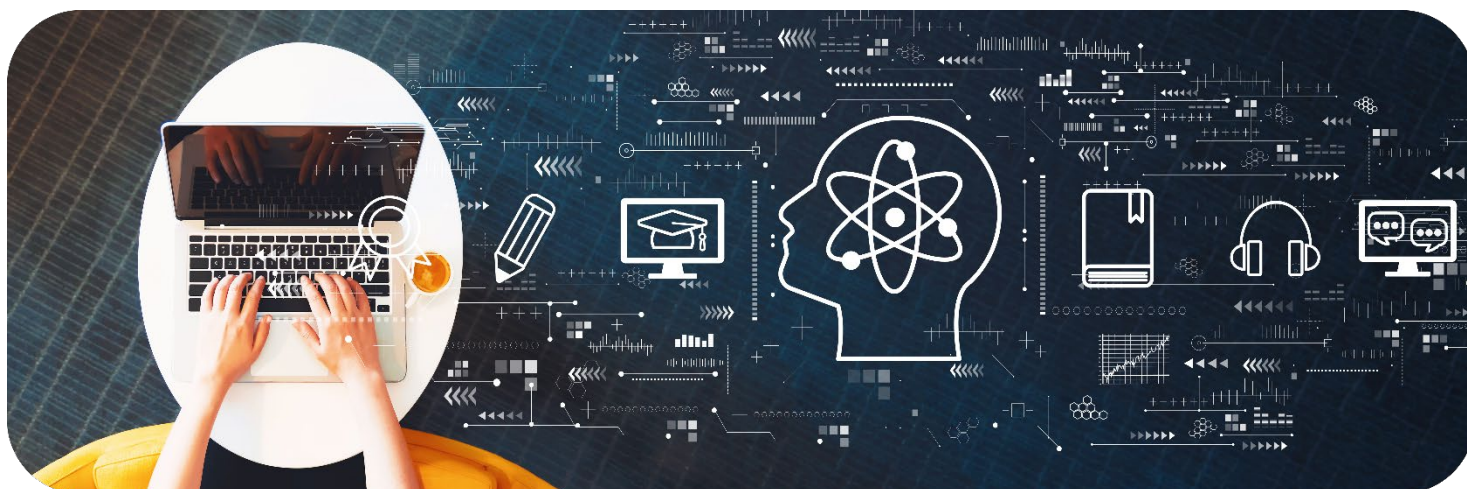


## AXE 1 : Construire des pratiques pédagogiques innovantes

### Scénariser « un escape game pédagogique »



04/11/25 matin  
06/11/25 matin  
20/11/25 matin



#### A distance

Lorsque la formation est réalisée à distance, elle se déroule en **visioconférence** avec partage de documents en amont de la réalisation de l'action. Les stagiaires doivent avoir un PC avec une webcam et une connexion internet suffisante afin de pouvoir suivre la formation.



#### En présentiel

Lorsque la formation est réalisée en présentiel, elle se déroule au **Carif-Oref - 22 Rue Sainte Barbe 3ème étage - 13002 Marseille**.



#### Intervenant(e) :

**Hugues DARGAGNON – AGO  
INGENIERIE FORMATION**



#### Public :

Personne en charge du projet de certification : responsables qualité, animateur qualité, référent qualité, formateurs expérimentés, dirigeant ou responsables de structures, responsables de formation ou pédagogiques.



**1 jour ½ soit 10h30 (3 demi-journées)**

**Horaires : 9h à 12h30**



#### Tarifs :

**525 €/participant**

Le Carif-Oref n'est pas assujéti à la TVA



#### Délais d'inscription

Inscription possible 48h avant le début de la formation



**Prérequis :** Posséder une culture du jeu (joueur et/ou concepteur), avoir déjà animé un atelier, être à l'aise avec l'outil informatique, disposer d'un ordinateur, avec haut-parleur, micro, caméra et une bonne connexion internet, Disposer d'un smartphone.



## CONTEXTE

### Objectifs généraux :

Être en capacité de créer et intégrer un espace game dans un parcours d'apprentissage

### Objectifs opérationnels :

- Identifier les enjeux pédagogiques de l'escape game
- Appliquer les principes de la motivation par le jeu dans sa posture pédagogique
- S'approprier l'approche Design Thinking pour définir un projet d'escape game pédagogique
- Déterminer les règles et le fonctionnement d'un escape game pédagogique par rapport à un ou des objectifs d'apprentissage.
- Prototyper et évaluer un escape game pédagogique.
- Débriefing un escape game pédagogique à l'intérieur d'une séquence.
- Connaître des ressources matériel et Internet permettant la construction de l'univers d'un escape game pédagogique

## CONTENU

EN AMONT DE LA FORMATION (plateforme Learn Ago)

- Questionnaire de besoins
- Questionnaire de compétences en entrée de formation

### TEMPS 1 (3h30)

Speed Gaming (Atelier de création)

- Prototyper un jeu pédagogique en 30mn

Petite histoire des jeux d'évasion

- Le jeu comme méthode d'apprentissage
- Exploration ou évasion ?
- La dynamique des contraintes

Typologie des énigmes et approche pédagogique basée sur les profils joueurs

- Quelle énigme pour quoi faire ? (Nuage de mots et carte mentale)
- Les mécanismes du jeu comme levier de motivation
- Un parcours d'énigmes, un parcours pédagogique ?



## **TEMPS 2 (3h30)**

Approche Design Thinking

- Dis-moi quel est ton public ?
- Les outils Design Thinking pour créer de l'idée
- Fil rouge : les Personas dans mon projet d'escape game pédagogique

Analyse d'escape game pédagogique à travers une carte mentale

- Exemple : Rythme des épreuves
- Exemple : Un scénario bien ficelé
- Exemple : L'univers du jeu, moteur d'entraînement

Production Fil rouge : Les idées sur mon escape game pédagogique

## **TEMPS 3 (3h30)**

Prototyper pour ne pas se tromper

- La démarche du prototypage en Design Thinking
- Atelier idéation : énigmes, indices, et résolutions
- Les ressources existantes pour créer un univers
- Outils de design simple : images, vidéos et sons via smartphone

Production Fil rouge : Mon escape Game apparaît

## **Fin de la formation**

- Bilan et synthèse
- Questionnaire final
- Questionnaire Flash de satisfaction

# **MÉTHODE ET ORGANISATION PÉDAGOGIQUE**

Cette formation, dynamique et concrète, se déroule sur 4 temps à distance, afin de s'appuyer sur la dynamique de groupe pour constituer un premier prototype viable d'escape game pédagogique.

A travers une présentation interactive des concepts des profils joueurs, d'une approche méthodologique collaborative sous forme de carte mentale, et de nombreux exemples analysés, nous aborderons aussi l'importance d'une bonne intégration d'un tel dispositif à l'intérieur d'un parcours pédagogique.

Nous entrerons dans le concret dès la première heure de formation par la conception en sous-groupe d'un premier serious game, nous nous appuierons ensuite sur cette expérience tout au long de la formation.



## EVALUATION

Deux moments permettent d'évaluer l'atteinte des objectifs par les participants :

- La production d'un prototype d'escape Game en sous-groupe, répondant aux critères suivants :
  - o Définition de 3 personas
  - o Réalisation de 3 énigmes et 3 indices.
  - o Intégration d'un univers à son escape Game.
- Un questionnaire final de connaissance de 10 questions sera à effectuer à la toute fin de la formation, dont la note minimale est de de 6/10 pour valider la formation