



Choisir format de communication A, B ou C :

A	<input checked="" type="checkbox"/> Communication orale simple	
	<input type="checkbox"/> Scientifique	<input checked="" type="checkbox"/> Partage d'expérience ou d'innovation
	Si votre communication fait partie d'un symposium, veuillez en indiquer le titre :	
B	<input type="checkbox"/> Symposium	
	<input type="checkbox"/> Court (1h30)	<input type="checkbox"/> Long (3h00)
C	<input type="checkbox"/> Atelier pratique (main sur les touches)	
	Indiquez le nombre maximum de participants si nécessaire : Indiquez vos besoins technologiques spécifiques si nécessaire :	
Thématique :		
<input type="checkbox"/> Intelligence artificielle <input type="checkbox"/> Réalité virtuelle ou augmentée <input type="checkbox"/> Programmation informatique <input checked="" type="checkbox"/> Jeux sérieux et ludification		
<input type="checkbox"/> Formation à distance <input type="checkbox"/> Apprentissage et numérique <input type="checkbox"/> Formation hybride ou classe inversée <input type="checkbox"/> <i>Thématique spéciale</i> : Robotique		

Voir page 2 pour texte de résumé



Collaborons à distance avec ULKI: le cas d'un dispositif de gamification hybride

Delphine Pemptroad, Jose Parra, Université Bretagne Loire
delphine.pemptroad@u-bretagne Loire.fr ; jose.parra@u-bretagne Loire.fr

Résumé

Pour répondre aux enjeux pédagogiques de l'enseignement à distance via la visioconférence ou la téléprésence et renouveler ses formations de découverte du C@mpus Numérique de Bretagne, infrastructure de communication collaborative unique en Europe, le Service Pédagogie et Innovation (SPI) de l'Université Bretagne Loire a conçu un escape Game pédagogique, nommé ULKI. Cette formation permet de faire vivre aux enseignants-chercheurs et étudiants de l'enseignement supérieur une expérience de gamification générant une meilleure appréhension de ces nouveaux espaces d'enseignement et d'apprentissage. La gamification de cette formation a permis de repenser entièrement la manière dont les acteurs peuvent s'approprier ce type d'espaces en éclairant par le jeu les potentialités d'innovation qu'ils revêtent et, à travers leur expérience, leur donner un sens pédagogique. Ainsi, la formation se déroule sur 2h, avec 30 minutes de présentation, 1h de jeu et 30 minutes de débriefing. Ce dernier temps d'échanges et de réflexivité entre et avec les joueurs est central. Car, si les visées étaient bien pragmatiques, puisqu'il était question de concevoir un dispositif gamifié répondant aux besoins pédagogiques des usagers, elles étaient également heuristiques. En effet, les expérimentations conduites en 2018-2019 (3 tests, 4 itérations) ont contribué à déterminer, d'une part la pertinence de l'escape Game pour ce type de formation, et d'autre part la pertinence de l'échelle de mesure de l'EduFlow (Heutte et all., 2017) pour évaluer l'expérience optimale d'apprentissage avec ULKI. En termes de transfert, un travail de capitalisation de la démarche et des outils développés est en cours. Les résultats seront valorisés largement.

Références

- Clarke, S., J. Peel, D., Arnab, S., Morini, L., Keegan, H., & Wood, O. (2017). EscapED: A Framework for Creating Educational Escape Rooms and Interactive Games to For Higher/Further Education. *International Journal of Serious Games*, 4. <https://doi.org/10.17083/ijsg.v4i3.180>
- Djaouti, D., Alvarez, J., Rampnoux, O. (2016). Apprendre avec les serious games ?. *Futuroscope, FR: Réseau Canopé*.
- Heutte, J. (2017). Apports de la théorie de l'autotélisme-flow à la recherche fondamentale en sciences de l'éducation. <https://doi.org/10.3917/jdp.346.0042>
- Hou, H.-T., & Chou, Y.-S. (2012). Exploring the technology acceptance and flow state of a chamber escape game - Escape the lab© for learning electromagnet concept. *Work-in-Progress Poster (WIPP) Proceedings of the 20th International Conference on Computers in Education, ICCE 2012*, 38-41.
- Kinio, A. E., Dufresne, L., Brandys, T., & Jetty, P. (2018). Break out of the Classroom: The Use of Escape Rooms as an Alternative Teaching Strategy in Surgical Education. *Journal of Surgical Education*. <https://doi.org/10.1016/j.jsurg.2018.06.030>