Choisir format de communication A, B ou C :

A	☐ Communication orale simple	
	❍ Scientifique	❍ Partage d'expérience ou d'innovation
	Si votre communication fait partie d'un symposium, veuillez en indiquer le titre :	
B	☐ Symposium	
	❍ Court (1h30)	❍ Long (3h00)
C	☑ Atelier pratique (main sur les touches)	
	Indiquez le nombre maximum de participants si nécessaire : **16** Indiquez vos besoins technologiques spécifiques si nécessaire : • **Idéalement, une pièce suffisamment grande pour être séparée en deux** • **Deux tables et quelques chaises** • **Connexion wifi pour tous les participants, qui devront apporter leur téléphone intelligent**	

Thématique :

❍ Intelligence artificielle	❍ Formation à distance
❍ Réalité virtuelle ou augmentée	● Apprentissage et numérique
❍ Programmation informatique	● Formation hybride ou classe inversée
● Jeux sérieux et ludification	❍ *Thématique spéciale* : Robotique

Voir page 2 pour texte de résumé

Conception de jeux d'évasion pédagogiques pour la formation : sortirez-vous à temps de cet atelier?

Sophie Callies, Cédric Félicité, Brainiak
scallies@brainiak.ca, cfelicite@brainiak.ca

Résumé

Cet atelier de 1h30 porte sur les jeux d'évasion pédagogiques et se déroule en trois parties. Durant 45 minutes environ, les participants devront résoudre notre jeu d'évasion, dont l'objectif pédagogique principal est de sensibiliser à la protection des données personnelles et à la détection des fausses nouvelles sur internet. Nous avons conçu pour cet atelier un jeu d'évasion hybride, exploitant tant les compétences numériques que les habiletés d'apprentissage collaboratif en salle. À la fin du temps imparti, nous effectuerons pendant 15 minutes environ un retour sur l'expérience de jeu et donnerons les rétroactions sur la performance des participants. Enfin, nous présenterons et offrirons aux participants, lors des dernières 30 minutes de l'atelier, un court guide de conception de jeux d'évasion utilisés à des fins de formation.

Un jeu d'évasion est traditionnellement un jeu grandeur nature en équipe. Les joueurs, tout en collaborant, découvrent des indices, résolvent des énigmes, et accomplissent des tâches dans une ou plusieurs salles, afin de résoudre un objectif final (le plus souvent, sortir de la pièce) dans un temps limité (Nicholson, 2015). L'idée principale d'un jeu d'évasion *pédagogique* est de reprendre ces caractéristiques des jeux d'évasion pour que les énigmes résolues sollicitent cette fois les connaissances et les compétences des apprenants dans un domaine d'étude ou de formation précis (Guigon *et al.,* 2017; Pan et Neustaedter, 2017). Plusieurs méthodes de conception ont été détaillées dans la littérature (e.g., Clarke *et al.*, 2017); nous en avons extrait pour cet atelier les principes généraux et les bonnes pratiques.

Références

Clarke, S., Peel, D. J., Arnab, S., Morini, L., Keegan, H., et Wood, O. (2017). escapED: a framework for creating educational escape rooms and Interactive Games For Higher/Further Education. *International Journal of Serious Games, 4*(3), 73-86.

Guigon, G., Humeau, J., et Vermeulen, M. (2017). Escape Classroom : un escape game pour l'enseignement. *Dans 9ème Colloque Questions de Pédagogie dans l'Enseignement Supérieur* (QPES 2017).

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

Pan, R., Lo, H., et Neustaedter, C. (2017). Collaboration, awareness, and communication in real-life escape rooms. *Dans Proceedings of the 2017 Conference on Designing Interactive Systems*, 1353-1364.