Révision des connaissances à l'aide d'un Escape Game sous Genially

Marie-Line ZANOTA[1], Naila EVEN[2], Richard DUPONT[3], Carlos GUEDES[3], Laurence VIGNAU[4], Sylvain FERON[5], Paul LEDUCQ[6], Yannis BELATACH[2], Cécile ARNAUD[2], Valérie SUBRA[2], Christelle GUEDON[2]

Affiliation 1 : CPE Lyon, Villeurbanne (69100), France

Affiliation 2 : ENSIACET, Toulouse (31 000), France

Affiliation 3 : ITECH, Lyon (69000), France

Affiliation 4 : ENSCBP, Bordeaux (33000), France

Affiliation 5 : ESCOM, Compiègne (60000), France

Affiliation 6 : ENSCR, Rennes (35000), France

Contexte du projet

Le projet plateforme d'enseignement de la Fédération Gay-Lussac (PE-FGL) fait partie des 15 projets retenus par le ministère de l'Enseignement supérieur, de la Recherche et de l'Innovation dans le cadre de l'appel lancé au moment de la crise sanitaire et dans la perspective d'une possible évolution des enseignements vers plus d'hybridation.

Les 20 écoles de la Fédération (et plus de 70 enseignants) se sont mobilisées pour travailler et mettre en commun des supports d'enseignements du niveau L1 à L3 dans les matières telles que les Sciences pour l'ingénieur et les procédés, la chimie, les langues, ou les soft skills. 12 groupes ont été créés autour de thématiques liées aux disciplines enseignées dans les écoles afin de permettre aux enseignants :

- de co-construire des projets numériques pédagogiques dans des ateliers,
- d'être accompagnés par des ingénieurs pédagogiques sur l'acquisition de nouvelles compétences en médiatisation de contenus,
- d'être sensibilisés aux bonnes pratiques du numérique et de la création de contenu,
- d'échanger entre collègues et partager des retours d'expérience,
- de mutualiser leurs ressources pédagogiques dans une plateforme dédiée.

Co-création d'un Escape Game

Dans le cadre de ce projet, le groupe "Physique-Maths" a mis au point un Escape Game numérique. Partant du constat, que les étudiants arrivant dans nos écoles respectives sont souvent de niveau différent (car issus de différents parcours), les enseignants du groupe ont souhaité construire un outil permettant aux nouveaux entrants de tester/ réviser leurs connaissances. Pour une expérience plus ludique, ils ont souhaité proposer cela sous la forme d'un « Serious Game » (Jeux sérieux).

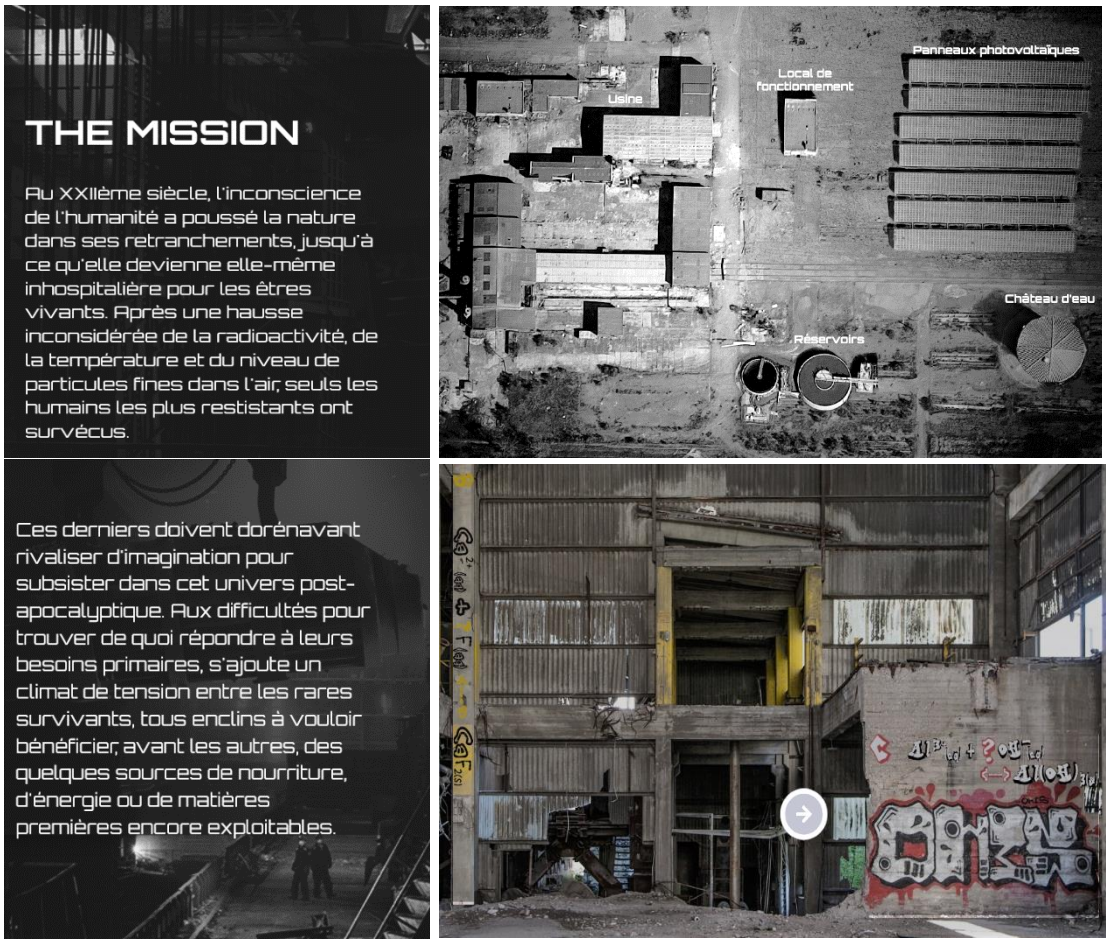

Figure 1 : Images issus de l'Escape Game : à gauche) la mise en contexte, en haut à droite) la carte de la zone avec les différentes missions, en bas à droite) l'intérieur d'un bâtiment dans lequel il est nécessaire de faire « la chasse aux indices ».

L'outil Genially a été choisi pour la construction de cet Escape Game. Les étudiants sont plongés dans un univers post-apocalyptique, ou ils doivent accomplir des missions afin de répondre à leurs besoins primaires.

Des missions faisant appel à des connaissances en électricité, en mécanique des fluides ou encore chimie des solutions ont été développées. Ces missions sont construites afin qu'elles s'enchainent dans l'histoire, mais le choix a été fait de pouvoir les faire individuellement pour 2 raisons

- Permettre aux étudiants de pouvoir choisir le type de notions qu'ils souhaitent réviser.
- Découper le temps de jeux afin de ne pas avoir une expérience trop longue

Les premiers tests auprès d'un panel d'étudiants niveau L1 et L2, ainsi que des enseignants des autres groupes du projet PE-FGL sont en cours. Chaque « testeur » a un questionnaire à compléter afin de récolter les retours d'expérience. Ces retours sont en cours de traitement et pourront donc être présentés en même temps que la démarche de Co-création.