

Escape game
Plagiat
Retour d'expérience

#JNFormateursBib

16 et 17 janvier 2020

Créer un escape game pédagogique en peu de temps et sans argent, c'est possible ! Retour d'expérience sur la mise en place du jeu « Accusé de plagiat ! ».

Animé par **Elise Breton, Anne-Louise Hily-Blant et Valentine Verroust**, Pôle Formation des usagers, SCD Paris Diderot

Objectifs du dispositif : sensibiliser les étudiants de niveau licence / master à la question du plagiat et de la réutilisation des sources

Présentation du dispositif : Un escape game ou « jeu d'évasion » pédagogique a été mis en place à la rentrée 2019 au SCD Paris Diderot afin de sensibiliser les étudiants à la question du plagiat.

Comme il est difficile d'éveiller l'intérêt des étudiants sur ce sujet et que notre seul cours dans les cursus sur la question avait été supprimé, la modalité de l'escape game pédagogique nous a paru la plus adaptée pour faire venir les étudiants à la bibliothèque et les faire se questionner, le temps d'un jeu, sur leurs propres pratiques de citation des sources et de respect de la paternité des auteurs.

Le jeu a été conçu assez rapidement et facilement : création d'énigmes simples faisant appel à des compétences de réutilisation correcte des informations et de présentation des sources ; achat de quelques accessoires (lampe UV, cadenas...) et beaucoup de récupération ou de créations en interne pour l'élaboration des énigmes et du décor ; test du jeu sur des collègues puis sur des personnels de l'université et des enseignants avant de le proposer aux étudiants à la rentrée universitaire 2019. Le dispositif a également été conçu pour être peu encombrant et facilement mobile, afin de l'utiliser sur d'autres sites de l'université. Nous avons proposé une durée de jeu courte (30 min) et avons formé des tuteurs-étudiants à être maîtres du jeu, afin de multiplier le nombre de séances proposées à l'inscription pour les étudiants.

L'escape game a très bien fonctionné auprès du public étudiant, hormis des problèmes d'annulation d'inscription lors des grèves de transport de décembre 2019. Les retours des étudiants ont été très positifs. Un autre bénéfice a été de rendre visible certaines actions de la bibliothèque au sein de l'université (enseignants, service de la formation doctorale, personnels administratifs...).

Description de l'atelier (modalités pédagogiques, réalisations, ressources utilisées...) :

Présentation d'un retour d'expérience sur l'escape game pédagogique « Accusé de plagiat ! » puis travail en petits groupes pour expérimenter la méthode de création d'un escape game

elise.breton@u-paris.fr, 01 57 27 66 56
anne-louise.hily@u-paris.fr, 01 57 27 90 80
valentine.verroust@u-paris.fr, 01 57 27 66 70

