

# 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 ! »

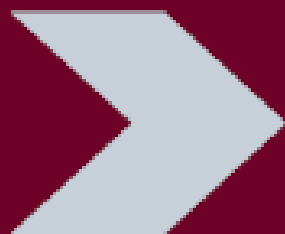


Pôle Formation des usagers, SCD Paris Diderot :

Elise Breton

Anne-Louise Hily-Blant

Valentine Verroust



## **OBJECTIF**

**Sensibiliser les  
étudiants L/M aux  
questions de plagiat**



## **CONTRAINTES**

**Cours dans les cursus supprimé : comment mobiliser les étudiants sur cette question ?**

**➡ Par la forme ludique**

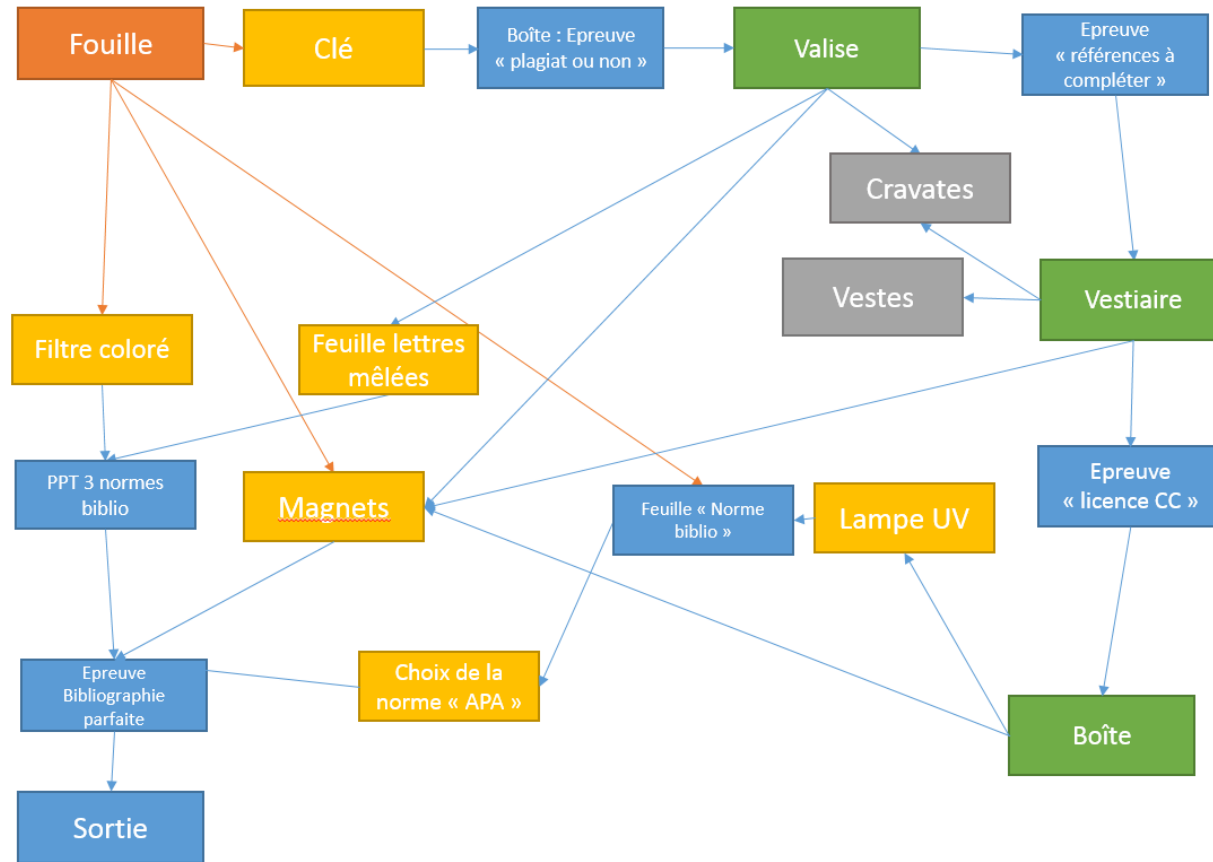
**Mais créer un escape game, ça prend du temps et on touche peu d'étudiants...**

**➡ Comment massifier ?**

# Méthode de création du jeu

- Définir un objectif pédagogique
- Définir un thème
- Lister des compétences à mobiliser (qui découlent de l'objectif pédagogique), les associer à des énigmes
- Assembler les énigmes de manière à ce que le jeu ne soit pas linéaire

# Schéma global du jeu





## MOYENS

**Humains : l'équipe formation + des collègues testeurs + 3 tutrices étudiantes**



### **Matériels :**

- **achats : une lampe UV, un stylo à encre invisible et 3 cadenas**
- **récupération : une valise, un vestiaire, une boîte en métal**
- **utilisation intensive du logiciel de graphisme Canva (gratuit), du site S'cape (partie "aide à la création"), de la plastifieuse du service, d'aimants et de patafix !**

# Mise en œuvre

mars / mai 2019  
Création du jeu

juin 2019  
Test par des bibliothécaires  
Présentation à des enseignants

juillet 2019  
Session de jeu lors de la journée des  
personnels de l'Université de Paris

16 septembre 2019  
Première session de jeu  
pour les étudiants

novembre / décembre 2019  
Grande session de jeu  
pour les étudiants



## MISE EN ŒUVRE

### Réajustements :

- Peu nombreux après les tests avec les bibliothécaires et les enseignants
- Une épreuve simplifiée après les premières sessions avec des étudiants
- Un coffre électronique remplacé par une boîte en métal et un cadenas pour plus de solidité

- Cachettes à systématiser
- Vider la salle complètement
- Obliger à découvrir les « bons » magnets au dernier moment

# Les petits grains de sable

- Petits problèmes techniques :
  - Panne de pile du coffre
  - Cadenas qui s'ouvre trop, cadenas qui ne s'ouvre plus
- Problème d'absentéisme :
  - Gratuité de l'inscription > les étudiants ne se présentent pas forcément
  - Certaines dates proposées tombent dans les mêmes périodes que les examens
  - Grève des transports de décembre 2019





## Que reprenez-vous du jeu ?

« Il était très bien fait et nous permet de revoir certaines choses et d'en apprendre d'autres. Un bon escape game! Il y a des super cravates aussi. »

« Les creatives commons »

« plagier, c'est pas bi1 »

« sans guillemet c est du plagiat!!!! »

« il faut plus regarder en haut et en bas. »

« Intéressant au niveau des règles de citation, mon premier escape game »

« Beaucoup de plaisir malgré beaucoup de texte »

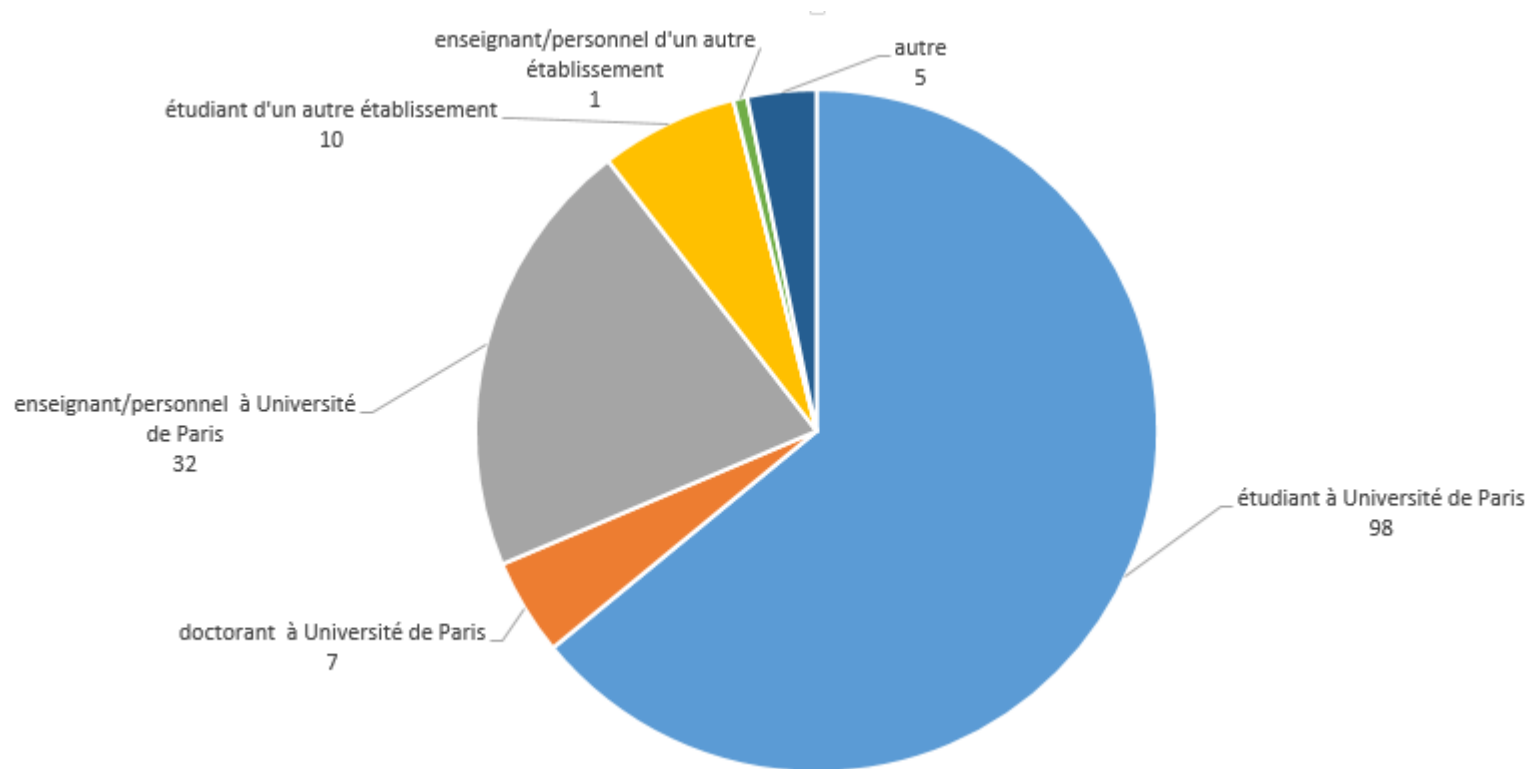
« Stressant mais une bonne manière de réviser les normes biblio en s'amusant ;) »

« C'était super sympa; un petit peu difficile si on n'a pas de connaissances dans le domaine de la "bibliographie". Une super initiative pour rencontre des gens et décompresser un peu. J'y reviendrais tout de suite! »

« C'est une manière amusante de se familiariser avec les normes bibliographiques si ennuyeuses des travaux de recherche à rendre. »

« Pas vu pas pris »

# Participants



- Visibilité et communication auprès de la communauté universitaire : enseignants, personnels administratifs, services de pédagogie universitaire, service de la formation doctorale, etc.
- et hors communauté universitaire : journalistes, enseignants et bibliothécaires d'autres établissements

A vous de jouer !