

# PRATIQUES DE L'ESCAPE GAME EN FILIÈRE EEA

**INSc@PE**



Jeu d'Évasion Pédagogique sur l'IA

**24 juin 2020**

**E. Chanthery & P.-E. Hladik**

activités menées avec G. Auriol, S. Ben Dhia, D. Le Botlan, G. Le Corre, C. Maranges, D. Vignolles, L. Liard

mail: [elodie.chanthery@insa-toulouse.fr](mailto:elodie.chanthery@insa-toulouse.fr)  
[pehladik@insa-toulouse.fr](mailto:pehladik@insa-toulouse.fr)

# QU'EST-CE QU'UN ESCAPE GAME ?

C'est un jeu d'évasion à pratiquer en **groupe** (2 à 6) construit autour d'une **succession d'énigmes** permettant généralement de sortir d'une pièce en **moins d'une heure**.



# UNE ACTIVITÉ GRAND PUBLIC... ET AUSSI PÉDAGOGIQUE

- ❑ 820 enseignes, 2251 salles en France en juin 2020
- ❑ Colloques
  - ❑ 27 mars 2018, Concevoir un escape game pédagogique : regards croisés & retour d'expérience, Toulouse, Catalyseur
  - ❑ 6 décembre 2018, Journée Escape Game Pédagogique, Montpellier, Science Animation
- ❑ Sites et réseaux
  - ❑ CANOPE, réseau de création et d'accompagnement pédagogiques
  - ❑ S'CAPE, lieu de partage d'escape games pédagogiques
- ❑ Hackathons
  - ❑ 4-6 avril 2019, Game Jam, Laboratoire d'Innovation Pédagogique de l'Université de Fribourg (LIP)
- ❑ Formations
  - ❑ Diplôme inter-universitaire : Apprendre par la jeu, Paris Descartes - ESPE Haut-de-France
- ❑ ...

# 2 PROJETS – 2 BUTS DIFFÉRENTS

## INSc@PE



Jeu d'Évasion Pédagogique sur l'IA

L'escape game est utilisée comme support pour :

une activité pédagogique de type APP  
avec les étudiants INSA

sensibiliser le grand public à l'IA  
comme enjeu scientifique et sociétal

L'escape game est à destination de :

service communication INSA

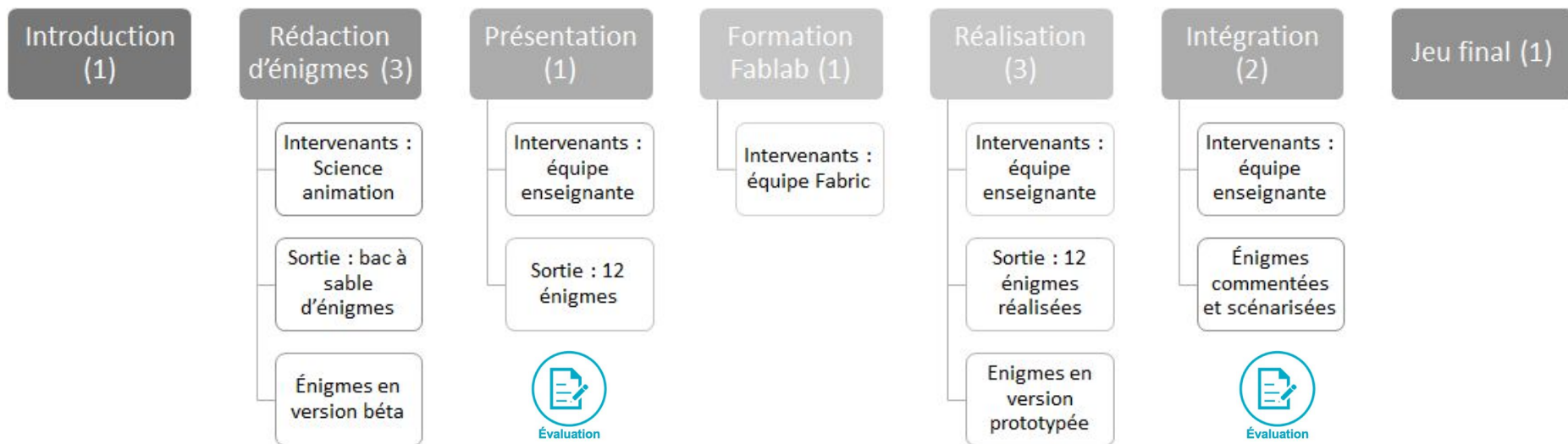
ANITI, Rectorat, Science Animation,  
formation continue INSA

L'escape est réalisée par :

des étudiants INSA

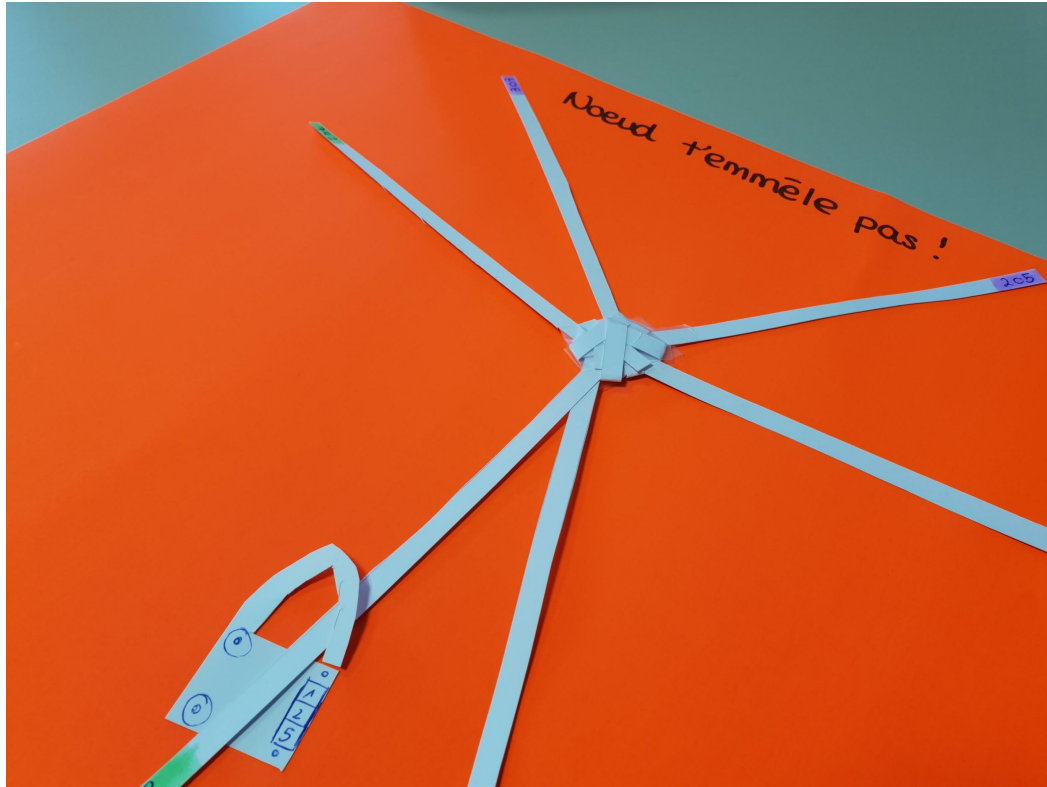
des enseignants INSA et UPS

# ORGANISATION 2018-2019



# EXEMPLE D'ENIGME RÉALISÉE

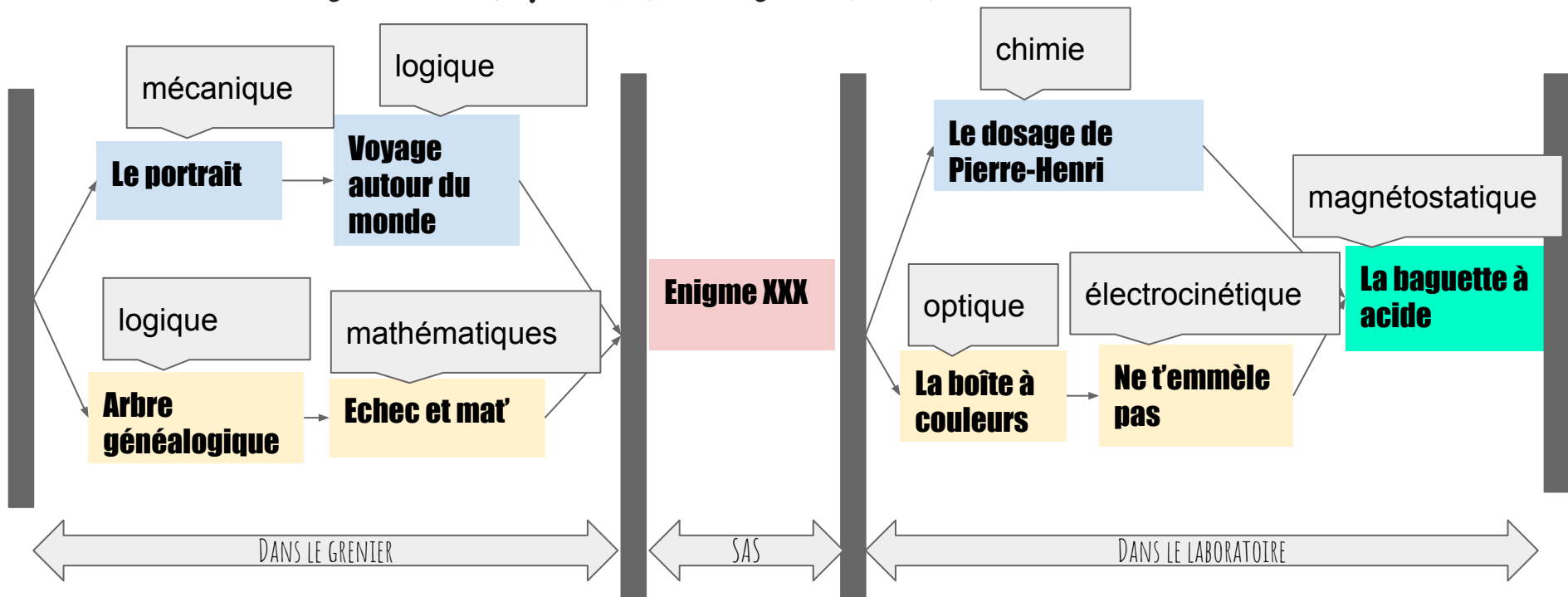
INS@PE



- Illustration de la loi de Kirchhoff (loi des noeuds)
- premier dispositif papier après le brainstorming

# RÉSULTAT : 8 ÉNIGMES POUR 8 NOTIONS

INS@PE



Début du jeu

Ouverture du SAS

Entrée dans le labo

Fin du jeu

# SÉQUENCE D'UTILISATION DU DISPOSITIF PÉDAGOGIQUE

## **Scénario 1 : Sensibilisation**

1. Participation à l'escape game (45 min.)
2. Médiation (15 min.)

## **Scénario 2 : Formation**

1. Participation à l'escape game (1h)
2. Debriefing sur l'activité et formation à l'IA (1h)
3. Ateliers/débat sur l'impact sociétal (1h)



# THÉMATIQUES ABORDÉES (ÉNIGMES ET DÉBRIEFING)

- Histoire de l'IA
  - Domaines d'application de l'IA
  - Fondements de l'IA : raisonnement, optimisation, apprentissage, multi-agent, etc.
  - Représentation culturelle de l'IA
  - Ethique et enjeux juridiques
- 
- Une version beta disponible en numérique  
<https://urlz.fr/cWHF>  
<http://lipsum.webmo.fr/PIR-IA/Enigme1.html>

DES QUESTIONS?