

PédagoBoost #5



PédagoBoost, c'est un temps de partage et de production proposé par le Service Universitaire de Pédagogie. Un enseignant témoigne de l'usage d'un outil qu'il utilise. Des enseignants salle PIC à Vannes, des enseignants salle PIC à l'IUT Lorient, des enseignants à distance imaginent ensemble des usages possibles de cet outil.

Vous construisez ensemble et avec les animateurs un document en une heure sur les utilisations possibles de cet outil.

Ce document sera partagé à la communauté.

Pour cette cinquième session, nous avons souhaité parler de l'évaluation des acquis des étudiants.

Témoignage

Kristell Cahic, Professeure d'anglais agrégée, Faculté des Sciences et Sciences de l'Ingénieur à Lorient

Exemples d'activités pratiquées

Dans le cadre de la L1 Sciences pour l'Ingénieur, une vingtaine d'étudiants divisés en groupes de 4 à 6 ont pour mission de créer un Escape Game à destination des autres étudiants. C'est pendant cet Escape Game qu'ils sont évalués.

Compétences visées

- Objectifs disciplinaires :
 - Travailler son anglais hors du cours
 - Travailler l'oral et le storytelling
 - Travailler les objectifs grammaticaux et linguistiques
 - Apprendre à utiliser des outils comme Genially, les dictionnaires en ligne ou autres sites par exemple
 - Avoir des éléments de réflexion pour l'essai (autre évaluation du semestre)
- Objectifs transversaux
 - Travailler en équipe
 - Apprendre à connaître les autres étudiants
 - Réfléchir à son apprentissage
 - Développer un apprentissage autonome

Jeudi 29 janvier 2026

*Repenser l'évaluation
Des étudiants créent un Escape Game pour évaluer leurs acquis*

- Réutiliser les compétences scientifiques dans un autre contexte

Pourquoi ce type d'évaluation ?

Quelle est la plus-value pour les étudiants ?

- Sortir d'un format classique d'évaluation peu satisfaisant ou limité (ex: exposé oral individuel)
- En termes d'implication, de participation :
 - Certains étudiants souhaitent jouer plusieurs fois
 - Retours sur les rédactions réalisées après le jeu
 - Motivation de certains étudiants même si le cours est le lundi matin !
 - Retour très positif
 - Assiduité : certains étudiants reviennent
 - Des étudiants se mettent eux-mêmes à créer des supports (ex: liste de mots de liaison organisée sous forme de Quizlet et partagé avec les autres)
- En termes de résultats :
 - Difficile à dire, les étudiants sont en L1 (niveau très hétérogène)
 - Certains étudiants parlent d'acquisition de vocabulaire, de temps verbaux, de découverte d'applications ou de jeux
 - La prise de parole en langue anglaise est facilitée dès le premier semestre
- Langue anglaise utilisée à temps complet
- Un livret d'évaluation et d'organisation de leur travail sur l'escape game est distribué aux étudiants en langue anglaise
- Nécessite peu de matériel (majoritairement énigmes physiques simples)
- Évaluation : nombreuses options
 - Note par groupe, note envoyée par mail, et les étudiants se « redistribuent » les notes
 - Note par groupe, identique pour tous, sauf si utilisation du français (pénalisée)
 - Note individuelle écrite en supplément, travail de rédaction sur table
 - Note pondérée en fonction de l'observation ?
 - Quelques étudiants en jury observent l'escape game avec une grille d'observation
 - Les joueurs ne sont pas évalués, simple tâche finale
 - Immersion

Quelle est la plus-value pour l'enseignante ?

- les étudiants viennent avec plaisir
- ludification de cours – création d'une ville fictive (Loriangeles) pour servir de fil rouge de tous les cours TD, qui permet de donner des exemples de création d'énigmes pour les étudiants
- plaisir de venir en cours pour l'enseignante
- l'enseignant apprend aussi par ce que les étudiants apportent dans le jeu
- Grille critériée :
 - Cette grille sert dès le début, et est distribuée aux étudiants

- les notes reflètent l'implication
- retour précis de l'enseignant
- pas ou peu de discussion sur la note

Limites

- Utilisation de logiciels spécifiques (gratuites ou payants) **mais on peut faire sans**
- Temps d'utilisation et de prise en main de ces applications
- Difficulté de certaines énigmes, ou au contraire les énigmes peuvent être trop faciles
- Les aléas du travail de groupe, avec les différents types de personnalités, les inégalités de charge de travail, les étudiants qui disparaissent ou ne répondent plus
- Et en amphi ?
- Prévoir un travail en autonomie pour les cours où ont lieu les escape games. Ceux qui ne jouent pas ou n'aiment pas travaillent par exemple la méthode de l'essai, la rédaction etc...

Ressources complémentaires

Ressources internes UBS :

- Les retours des étudiants (qu'ils soient concepteurs ou participants au jeu) sera prochainement disponible sur le site du [Service Universitaire de Pédagogie – Université Bretagne Sud](#)
- [Appréhender les IA génératives dans l'évaluation des apprentissages](#)
- [Comment adapter ses modalités d'évaluations ?](#)
- [Conférence de Jacques Tardif : l'approche par compétences – repenser la formation et l'évaluation](#)

Ressources académiques

- [Concevoir des évaluations en tenant compte des outils d'intelligence artificielle générative \(IAg\)](#)
- [Innover en évaluation des apprentissages](#)
- [L'évaluation des apprentissages à l'université. Quelques défis contemporains](#)
- [Repenser les examens pour aider les étudiants à progresser : l'évaluation universitaire comme dialogue](#)
- [Using digital escape rooms to make learning fun](#)
- [Escape education: a systematic review on escape rooms in education](#)
- [Escape rooms boost pharmacology learning for nursing students](#)

Concernant les escapes games pédagogiques

- [Fenaert, M., Nadam, P., & Petit, A. \(2019\). *S'capade pédagogique avec les jeux d'évasion - Apprendre grâce aux escape games - De la maternelle à la formation d'adultes*. Editions Ellipses.](#)

PédagoBoost #5



- [La gamification à l'université - Une approche basée sur l'analyse des jeux d'évasion pédagogiques réalisés par les étudiants](#)
- Pour donner une ambiance sonore à vos Escape Games <https://www.ambient-mixer.com/>
- Pour générer des cadenas numériques <https://lockee.fr/>

Jeudi 29 janvier 2026

Repenser l'évaluation
Des étudiants créent un Escape Game pour évaluer leurs acquis