



Ludification & narration

Scénario d'escape room pertinent et ressources pour le projet	Cette fiche d'activité accompagne le scénario éducatif « De zéro à viral » et peut être utilisée avec des ressources axées sur des expériences d'apprentissage ludiques et narratives destinées aux jeunes.
Groupe cible et besoin	Jeunes âgés de 14 à 19 ans, travaillant en petits groupes (4 à 6 participants), aucune expérience préalable des escape rooms requise, mais connaissance de base des outils numériques et de l'apprentissage collaboratif.
Durée	90 minutes
Zones de compétences ciblées	Compétences entrepreneuriales (créativité, prise d'initiative, travail en équipe) et compétences numériques (création de contenu, communication, résolution de problèmes dans des environnements numériques).
Objectifs	Les participants développent leur capacité à comprendre et à appliquer les structures narratives de base dans des contextes d'apprentissage ludiques, à intégrer des mécanismes de jeu simples dans un récit et à collaborer efficacement pour résoudre des défis basés sur des scénarios.



Matériel et équipement	Fiches imprimées avec les récits et les tâches à accomplir, stylos et marqueurs, minuteur, ordinateurs portables ou tablettes avec accès à Internet, et outils numériques de base pour consulter le contenu et collaborer (par exemple, plateformes de présentation ou de partage de documents).
Ressources utiles	Courtes vidéos ou articles sur la narration dans l'éducation, modèles de base de ludification (quêtes, rôles, cartes de progression), exemples d'escape rooms éducatives et guides pratiques sur l'engagement des jeunes grâce à l'apprentissage par le jeu.
Mise en place	Préparez l'espace pour favoriser la collaboration en petits groupes, organisez le matériel nécessaire à la narration et aux tâches selon la séquence narrative, et testez tous les outils numériques à l'avance afin de garantir un déroulement fluide et ininterrompu de la narration.
Instructions étape par étape	Etape 1 – Briefing du contexte et des défis (5 min) Les participants découvrent le scénario et confirment qu'ils comprennent leur mission, qui consiste à repenser les énigmes afin qu'elles soient inclusives tout en restant stimulantes. Etape 2 – Détection de la barrière (15 min) Les groupes analysent des exemples de casse-têtes à l'aide d'une liste de contrôle d'inclusion et dressent la liste des obstacles spécifiques à l'accessibilité qu'ils identifient.



	Etape 3 – Reconception inclusive (25 min) Les participants repensent les puzzles afin de supprimer les obstacles identifiés tout en conservant le défi ludique et en respectant les critères de la liste de contrôle. Etape 4 – Tour d'adaptation à la neurodiversité (15 min) Les groupes adaptent leur puzzle repensé afin de prendre en charge un profil de joueur attribué et expliquent comment leurs modifications garantissent l'accessibilité. Etape 5 – Test & Retours (15 min) Les participants testent le puzzle d'un autre groupe à l'aide de la liste de contrôle et vérifient s'il est entièrement accessible, clair et jouable.
Questions de débriefing	Quel rôle l'histoire (scénario « De zéro à viral ») a-t-elle joué dans votre engagement, quels éléments du jeu (codes, rôles) vous ont aidé à collaborer ou à rester motivé, et comment cette approche pourrait-elle être appliquée à d'autres thèmes d'apprentissage (sessions pour les jeunes) ? Quel moment de l'histoire (mission de contenu) vous a le plus captivé et pourquoi, comment les défis ont-ils soutenu ou perturbé le déroulement du récit, et que changeriez-vous pour rendre l'expérience d'apprentissage plus claire ou plus motivante (pour les apprenants) ?



Évaluation & Appréciation	Le formateur évalue les résultats d'apprentissage en observant l'engagement des participants dans l'histoire, leur capacité à relier les défis au déroulement du récit et l'efficacité de la collaboration, complétée par de brèves réflexions en groupe sur la manière dont la narration et les éléments du jeu ont favorisé l'apprentissage.
Variations & adaptation	Le formateur observe l'engagement, la collaboration et la capacité des participants à relier les tâches à l'histoire, et utilise de courtes réflexions de groupe ou des questions de rétroaction pour évaluer leur compréhension des principes de la narration et de la ludification.
Conseils du formateur	Concentrez-vous sur l'histoire plutôt que sur les énigmes elles-mêmes, surveillez la dynamique du groupe pour vous assurer que tout le monde participe et soyez prêt à ajuster le rythme du récit si les participants sont bloqués ou se désengagent.
Références et lectures supplémentaires	• Gee, J. P. (2007). What video games have to teach us about learning and literacy (2nd ed.). Palgrave Macmillan. • Kapp, K. M. (2012). The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education. Pfeiffer.



- Nicholson, S. (2015). [A recipe for meaningful gamification](#). In L. Wood & T. Reiners (Eds.), Gamification in education and business (pp. 1–20). Springer.
- Plass, J. L., Homer, B. D., & Kinzer, C. K. (2015). [Foundations of game-based learning](#). Educational Psychologist, 50(4), 258–283.
- The Interaction Design Foundation. (2025). [What is Gamification?](#)



Cofinancé par
l'Union européenne



Financé par l'Union européenne. Les points de vue et avis exprimés n'engagent toutefois que leur(s) auteur(s) et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne sauraient en être tenues pour responsables.

Code du projet: 2023-2-LT02-KA220-YOU-000183156