



ESCAPE GAME - MISSION RADIOPROTECTION

Conception et mise en œuvre par le SPR de Cadarache d'un outil ludique pour développer la culture de radioprotection.

David GRAVIER – D3S/SPR/LRIC (CEA CADARACHE)

Ludopédagogie & Ludification

L'apprentissage actif, notamment en utilisant le jeu est un concept reconnu. Cependant l'arrivée de la « Ludification - Gamification » dans le milieu professionnel est relativement récente. L'aspect ludique de ce format permet de s'extraire du modèle pédagogique descendant d'un sachant vers des apprenants.

SERIOUS GAME OU LE JEU SÉRIEUX:

- Impact positif sur la motivation des participants.
- Possibilité d'essayer et de se tromper sans impact sur la réalité.
- Avancer selon son niveau et son rythme.
- Permet les échanges entre les participants (joueurs).

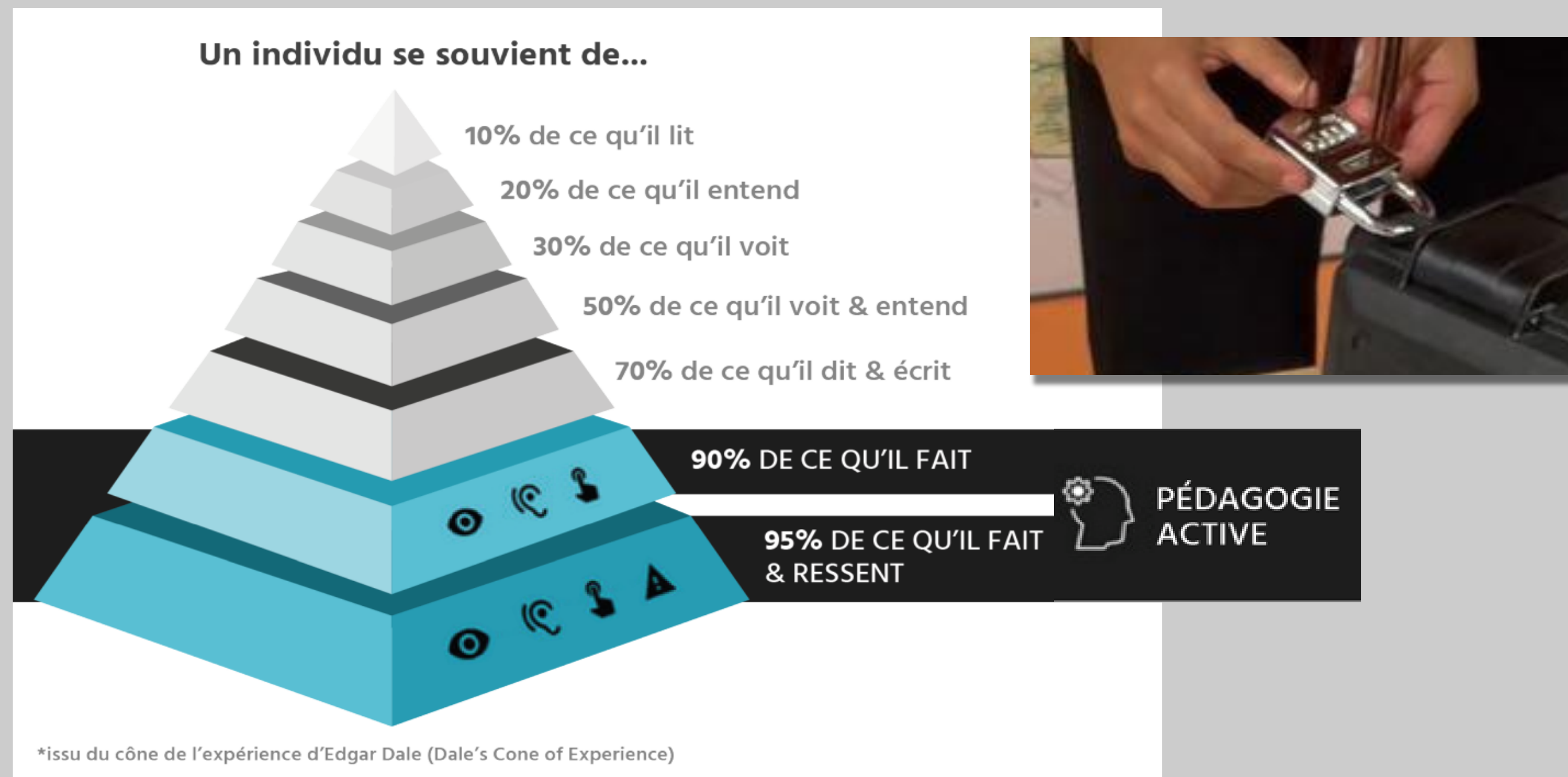
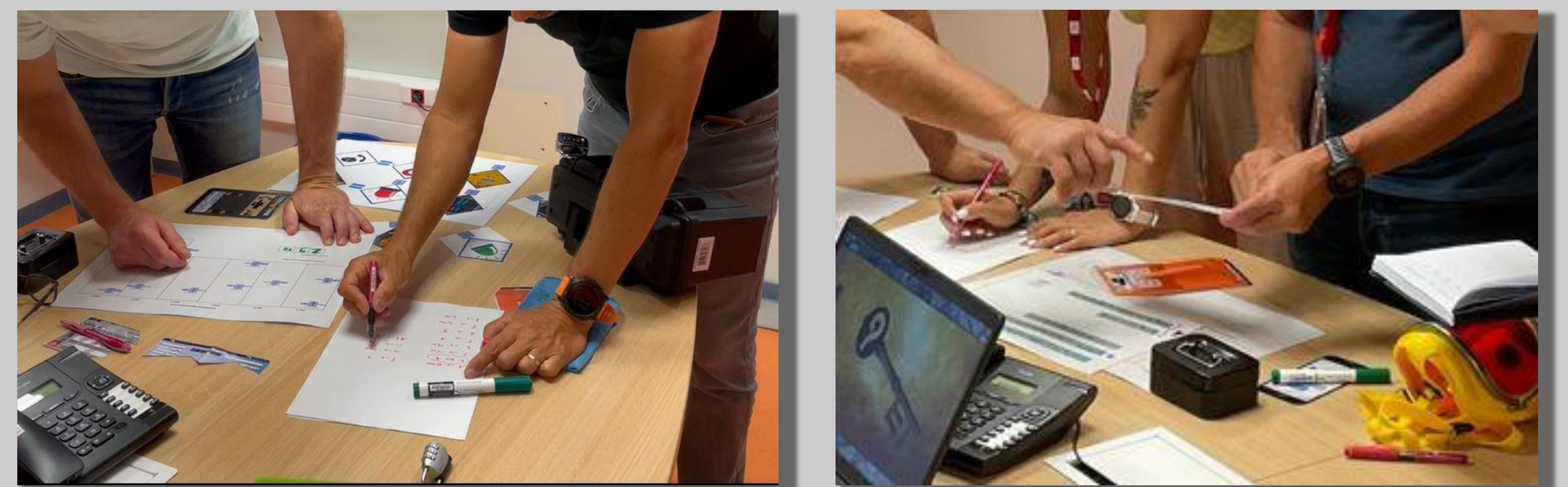


Fig 1. Exemple de pyramide « d'Edgar Dale »

Remarque: ces pourcentages ne sont pas validés en sciences de l'éducation et en psychologie cognitive.

Le choix de l'Escape Game

- Evasion du réel générateur de motivation.
- Temporalité précise (60 minutes) favorise l'immersion et l'engagement.
- Enigmes variées en soutien à l'intention pédagogique.
- Le collectif utilisé dans ses dimensions coopérative et collaborative.
- Equilibre entre jeu et sérieux qui assure l'engagement.
- Le rôle et la posture de l'intervenant-facilitateur.
- La phase de débriefing essentielle.



GAMIFICATION-LUDIFICATION

Utilisation des codes et des mécanismes du jeu dans d'autres domaines, dans le but de stimuler la participation (applications collaboratives, apprentissage, ressources humaines, etc.).

Larousse

ESCAPE GAME

Un jeu d'enquête collaboratif qui se déroule dans un temps imparti. Plongés au cœur d'une histoire, les joueurs doivent résoudre une série d'énigmes pour mener à bien leur mission avant la fin du compte à rebours.

Objectifs pédagogiques: Améliorer la Culture Radioprotection des équipes.

- Présenter/aborder les risques radiologiques.
- Rappeler les principes fondamentaux de radioprotection.
- Rappeler les principes de prévention.
- Rappeler les bonnes pratiques.
- Présenter les dernières évolutions réglementaires et documents SPR.



- Mettre en œuvre une communication de groupe.
- Collaborer entre collègues.
- Accessible à un public sans connaissance en radioprotection.



Les Etapes de Création

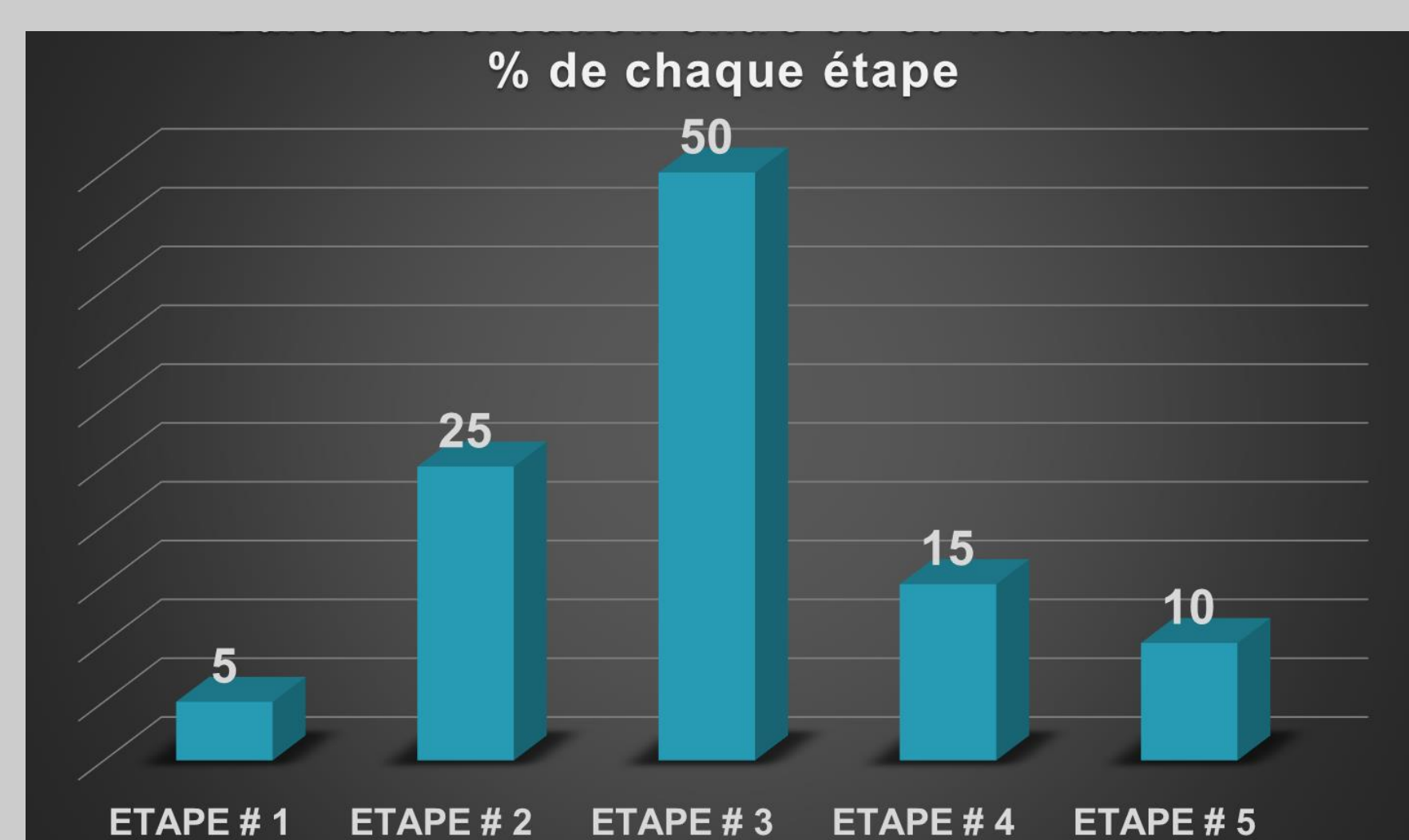


Fig 2. Temps de création environ 120 h.



Fig 3. Etapes de création données à titre indicatif.

Mise en oeuvre et REX

Cet escape game a été mis en œuvre durant la semaine sécurité de plusieurs installations. Ce qui représente 33 sessions pour environ 200 participants. Les retours ISI et participants sont très positifs.

- Règles simples.
- Eveille l'intérêt des participants.
- Plaisir de collaborer.
- Motivation (challenge du chrono).
- Effet Viral (bouche à oreille).
- Débriefing pédagogique et convivial.



Perspectives et Evolutions

- Création de plusieurs kits.
- Déclinaison pour un public extérieur (Elèves & Fête de la science).



"Il faut jouer pour devenir sérieux" - Aristote