HEPVS | PHVS

Haute école pédagogique du Valais
Pädagogische Hochschule Wallis

SchoolCrafter

# DOSSIER PÉDAGOGIQUE POUR LES CLASSES DU SECONDAIRE 1

Document pour l'enseignante ou l'enseignant

# INDEX

## Introduction

Pourquoi un escape game ?

L'intérêt de la dystopie

## Escape game ScoolCrafter

Rappel des univers

Les messages clés des univers

## Activité débriefing : 1 période en classe

Option A : en plénière

Option B : en petits groupes

## Pour aller plus loin

**Fiche 1 : Atelier SHS (6 périodes)**

L'archipel des disciplines : l'école, une construction historique en mouvement

**Fiche 2 : Atelier Langues / SHS (1 période)**

Lord of the files - imaginer une école sur l'île

**Fiche 3 : Atelier Langues / SHS (1 période)**

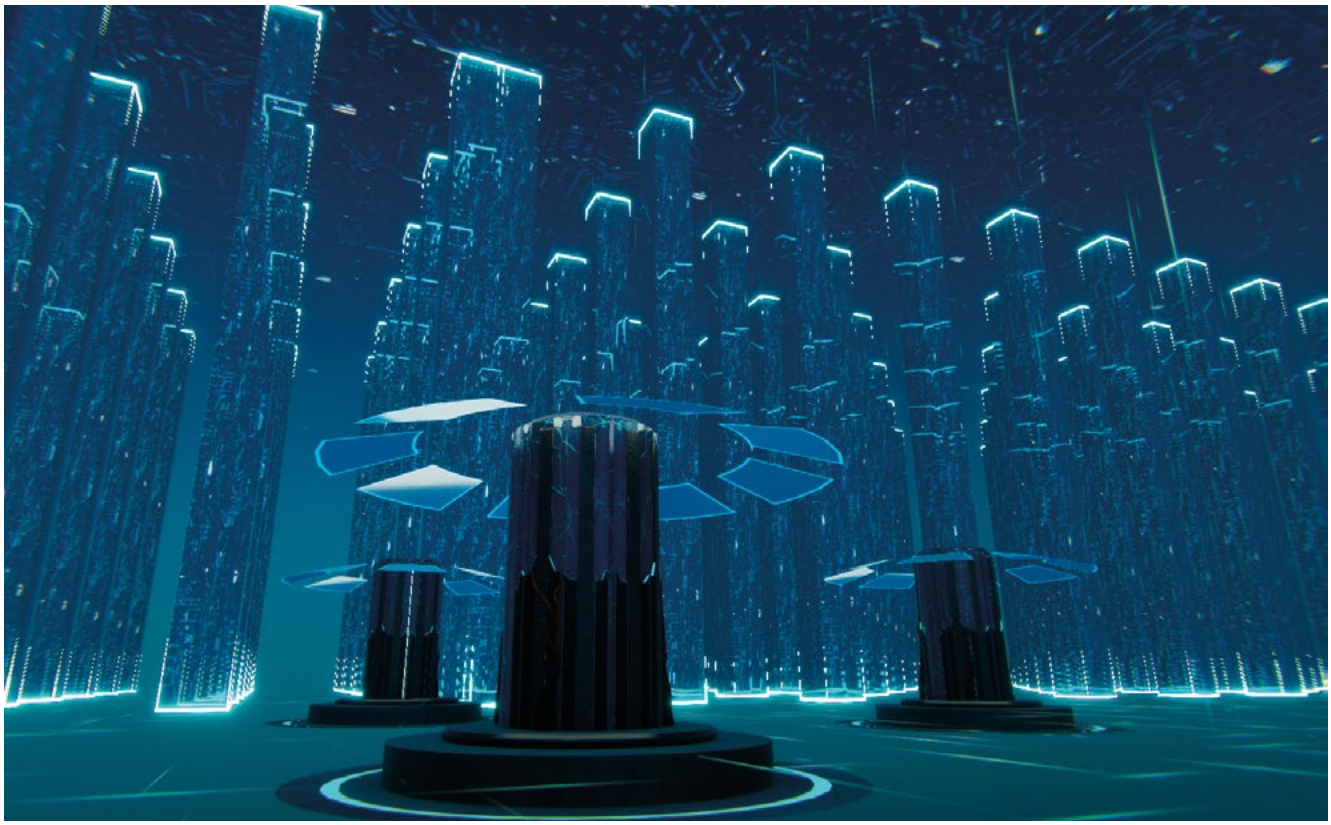
L'école sous surveillance : la stasi et le contrôle idéologique en RDA

**Fiche 4 : Atelier EN / FG / CT (1 période)**

L'algorithme qui te façonne

## Annexe

# 01
# INTRODUCTION



## POURQUOI UN ESCAPE GAME ?

Pour ses 25 ans, la HEP-VS a choisi le jeu comme ressource pédagogique afin d'ouvrir la réflexion sur l'école de demain de manière concrète, engageante et immersive. Grâce à l'escape game en réalité virtuelle, les participantes et participants sont placés en situation d'agir, de coopérer et de décider — des leviers reconnus pour renforcer motivation, attention et mémorisation. Là où les formats traditionnels transmettent des contenus, le jeu fait vivre une expérience et développe des compétences essentielles : collaboration, pensée critique et adaptabilité. Innovant et mobilisateur, ce dispositif constitue un outil puissant pour sensibiliser un large public aux défis éducatifs de demain.

## L'INTÉRÊT DE LA DYSTOPIE

Le choix d'un scénario dystopique répond à un objectif clair : faire réagir pour faire réfléchir.

Là où un univers harmonieux génère peu d'urgence, un monde en crise capte immédiatement l'attention et déclenche l'engagement. En plongeant les participantes et participants dans une école hypothétique fragilisée, ce cadre les pousse à coopérer et à décider sous tension. En exagérant certaines dérives possibles, la dystopie invite aussi à questionner l'école d'aujourd'hui et à imaginer des alternatives souhaitables. Le jeu devient ainsi une expérience marquante et stimulante, au service d'une réflexion collective sur l'éducation de demain.

D'ailleurs, si on prend le temps de se retourner sur ce qu'on vient de vivre, il y a dans cette expérience bien plus que de la désolation — il y a ce qu'on pourrait appeler des **éclats de possible.**

Voici ce qui, sous la surface dystopique, porte en réalité quelque chose de profondément **fertile** :

### La coopération comme condition de réussite.

Dans SchoolCrafter, personne ne gagne seul. Aucun rôle n'est suffisant à lui seul. Ce n'est pas une métaphore plaquée sur le gameplay : c'est la mécanique elle-même. Le jeu démontre, plutôt qu'il ne l'affirme, que la **diversité** est une force opérationnelle.

### La réversibilité.

Chaque univers peut être réparé. Rien n'est condamné. Les îlots se relient, les planètes retrouvent leur orbite, les graines fleurissent. Il y a quelque chose de profondément **réparateur** dans cette structure narrative — l'idée que même un système abîmé peut retrouver de la vie si on s'y met ensemble.

### L'essai et l'itération comme forme de pédagogie.

Il n'y a pas d'échec dans SchoolCrafter — seulement des tentatives. Les blocs qu'on lance dans la mauvaise zone réapparaissent. Les mauvaises graines s'effacent sans pénalité permanente. C'est une vision de l'apprentissage qui est elle-même **libératrice** : on avance, on rate, on recommence, on comprend : l'erreur est permise.

### La beauté des réussites.

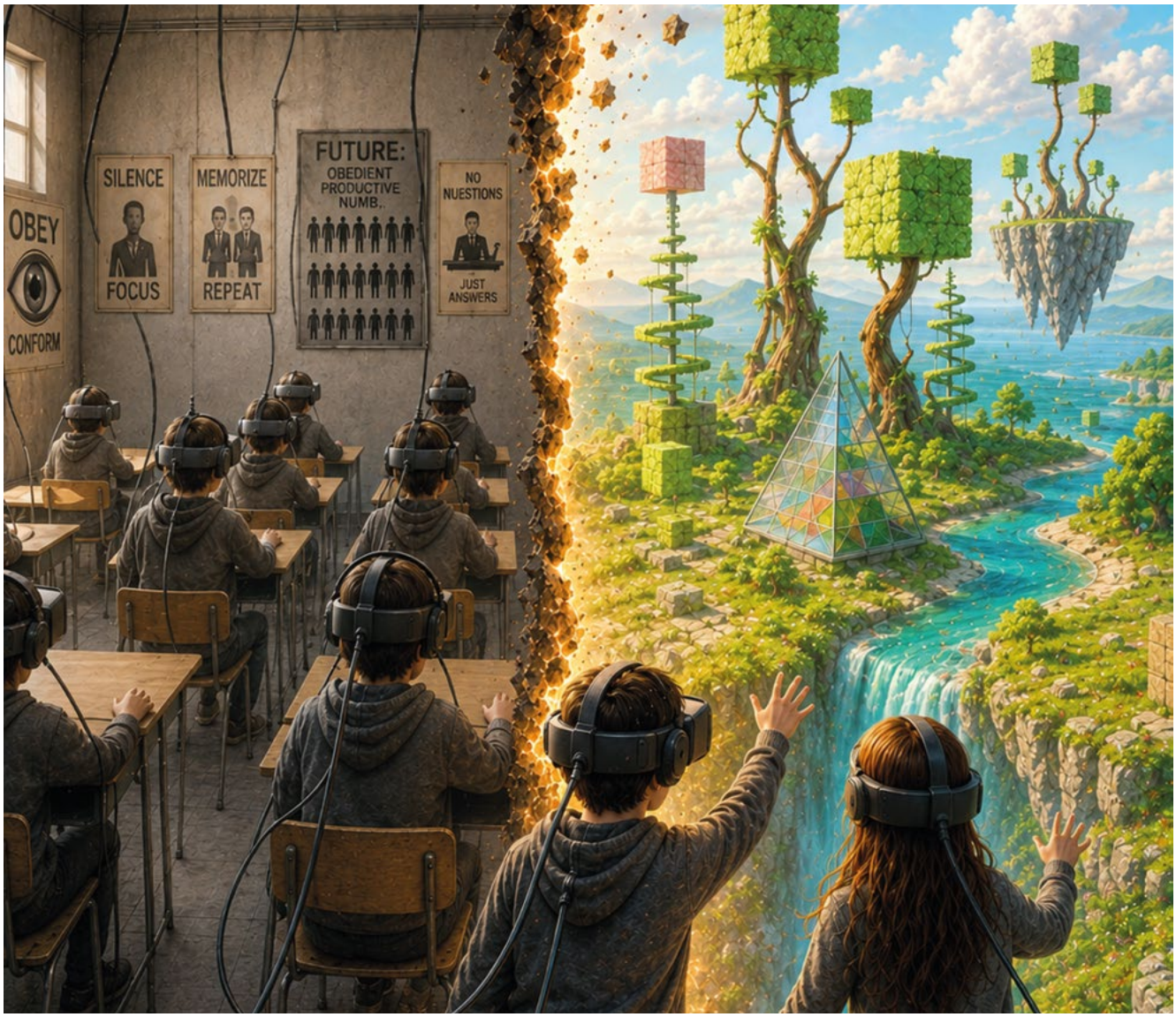
Chaque transformation réussie déclenche une scène contemplative — les îlots qui s'illuminent et se mettent à chanter, les planètes qui entrent en ballet orbital, les fleurs sauvages qui envahissent la monoculture. Ces moments ne sont pas de la récompense gratuite : ils donnent à *voir* ce que peut être une école vivante. Ils offrent une **vision**, pas seulement une critique.

### Le vote et l'autonomie.

Dès le début du jeu, les joueurs choisissent leur propre chemin. Il n'y a pas de parcours imposé. C'est déjà, en soi, une prise de position **émancipatrice** sur ce que peut être l'école : un espace où l'on choisit, où l'on est acteur, où l'on s'implique parce qu'on a dit oui.

02

# ESCAPE GAME : SCHOOLCRAFTER




## RAPPEL DES UNIVERS

SchoolCrafter est un jeu de réalité virtuelle coopératif qui plonge les joueurs dans trois univers métaphoriques représentant les fractures qui peuvent être rencontrées dans le système scolaire actuel :

- Le cloisonnement des disciplines,
- La linéarité du parcours scolaire,
- La logique de tri-sélection.

Par l'exploration, la coopération et le jeu de rôle, les joueurs réparent symboliquement ces univers pour construire ensemble une école plus inclusive, créative et inspirante. Une manière originale et ludique de penser à l'école d'aujourd'hui, d'être critique sur son fonctionnement et de réfléchir à l'école de demain.

# LES MESSAGES CLEFS DES UNIVERS

Vous trouverez les visuels des différents univers en annexe (Annexe A).

| UNIVERS | | MESSAGE CLÉ |
|---|---|---|
| 0 | Introduction | L'école d'aujourd'hui peut être vécue comme un lieu de conformité, de surveillance et d'exclusion silencieuse. |
| 1 | Archipel | Les disciplines isolées appauvrissent la pensée. La créativité naît des connexions entre les savoirs. |
| 2 | Système s(c)olaire | En s'appuyant sur la métaphore du système s(c)olaire, l'élève identifie les différents acteurs qui gravitent autour de lui — famille, enseignants, pairs, société, nature — et analyse comment leurs interactions nourrissent ou éteignent son inspiration, reconnaissant que l'école de demain est un système vivant dans lequel chaque soleil — chaque élève — ne brille pleinement qu'au contact des autres. |
| 3 | Monoculture | Une machine trie les graines jugées « non conformes ». La diversité des profils dans une classe est-elle un problème à gérer ou une ressource à cultiver ? |

| | |
|---|---|
| Rôle des joueurs (transversal) | Ce qu'on perçoit comme une faiblesse ou une différence peut devenir la clé de la réussite collective. |
| Arc global du jeu | L'école de demain ne se décrète pas — elle se construit ensemble, par essai, itération et coopération. |

03

# ACTIVITÉ DÉBRIEFING : 1 PÉRIODE EN CLASSE

Deux options s'offrent à vous pour le débriefing. Poser les questions suivantes à vos élèves (Option A) ou les répartir en groupes (Option B).

## OPTION A : EN PLÉNIÈRE

**5 min** — 1 — **DÉCOMPRESSION ÉMOTIONNELLE**

Sortir du jeu : nommer ce qu'on a vécu, sans analyse encore

**12 min** — 2 — **DÉCODER LES TROIS UNIVERS**

Archipel : cloisonnement disciplinaire

Système s(c)olaire : parcours unique, inspiration éteinte

Monoculture : tri, sélection, exclusion

**10 min** — 3 — **LE JEU DE RÔLE COMME RÉVÉLATEUR**

Diversité vécue : dépendance positive · ce que mon rôle a rendu possible

**13 min** — 4 — **TRANSFERT VERS L'ÉCOLE RÉELLE**

Ce qu'on changerait aujourd'hui

**5 min** — 5 — **CLÔTURE**

Un mot · une intention ·une question ouverte à emporter

## OPTION B : EN PETITS GROUPES

P.14

**3 min** — 1 — **ON SORT DU JEU – DÉCOMPRESSION**

Un mot chacun · une image qui reste · sans analyse

**10 min** — 2 — **ON DÉCODE LES UNIVERS JOUÉS**

Questions par univers · métaphores · liens au réel

**8 min** — 3 — **LE JEU DE RÔLE COMME RÉVÉLATEUR**

Mon rôle · ma contrainte utile · dépendance positive

**10 min** — 4 — **ET DANS LA VRAIE ÉCOLE ?**

Métaphore la plus juste · ce qu'on changerait · numérique

**4 min** — 5 — **CLÔTURE**

Résumé oral · post-its · phrase à compléter

**10min** — 6 — **SO WHAT – L'AFFICHE COLLECTIVE**

Ce qu'on garde · ce qu'on répare · ce qu'on invente

# OPTION A : EN PLÉNIÈRE

5 min

## 1 PHASE 1 – DÉCOMPRESSION ÉMOTIONNELLE

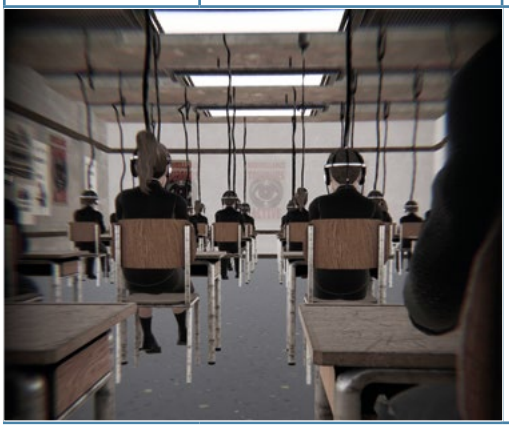
*Sortir du jeu (ou se le remémorer), nommer sans encore analyser*

- *« Y a-t-il un moment du jeu qui vous a particulièrement marqué ? »*
- *« Y a-t-il une image, un son, une scène qui reste avec vous ? »*
- *« En un mot : comment vous êtes-vous sentis durant le jeu ? »*

12 min

## 2 PHASE 2 – DÉCODER LES UNIVERS

*Relier les métaphores au monde réel — Ne passer en revue que les questions qui correspondent aux univers joués par le groupe.*

| Univers 0 | Introduction | Questions |
|---|---|---|
|  | | **La scène du régime des Précepteurs :**<br>• *« Quelle était la mission à résoudre ? »*<br>• *« Qu'avez-vous ressenti en voyant ces élèves câblés, notés et évalués en temps réel ? »*<br>• *« En quoi cette scène fait-elle écho à des situations vécues ou observées ? »*<br>• *« Comment décririez-vous chacune des deux IA* présentes dans cet univers ? Qu'est-ce qui les distingue ? »* |

* **Critère**

Héritée du Régime des Précepteurs, Critère prend une forme différente dans chaque univers. Elle incarne la norme, le contrôle et la standardisation.

* **SchoolCrafter**

Née des souvenirs d'enseignantes et enseignants passionnés, SchoolCrafter incarne une autre vision : elle inspire, questionne, encourage et invite à coopérer.

## 2 PHASE 2 – DÉCODER LES UNIVERS (SUITE)

| Univers 1 | L'Archipel | Questions |
|---|---|---|
| | | • *« Que peut représenter l'isolement des îlots au départ ? Quel lien avec l'école, s'il y en a un ? »*<br>• *« Sur une échelle de 1 à 10, à quel point la construction des passerelles vous a-t-elle semblé difficile ? Et qu'est-ce qui l'a rendu possible ? »*<br>• *« Comment comprenez-vous le fait que l'arbre de la pensée créative soit caché, immergé au début ? »*<br>• *« Que représente l'image de l'arbre, selon vous ? »* |

| Univers 2 | Le Système s(c)olaire | Questions |
|---|---|---|
| | | • *« Que représente la planète plate et comprimée du départ ? »*<br>• *« Pourquoi le soleil s'était-il éteint ? Qui ou quoi incarne l'inspiration dans une école ? »*<br>• *« Que symbolisent les planètes qui réapparaissent à la fin ? »*<br>• *« Quelle place occupent les personnes qui vous inspirent dans votre vie ? D'autres éléments ou situations qui vous inspirent ? »* |

| Univers 3 | La Monoculture | Questions |
|---|---|---|
| | | • *« La machine de tri broie les graines « non conformes ». Avez-vous déjà vécu ou observé des situations qui vous rappellent le fonctionnement de cette machine de tri qui broie les graines « non conformes », notamment dans le contexte scolaire ? »*<br>• *« Quelles sont les conséquences potentielles de ce tri ? »*<br>• *« Qu'avez-vous appris sur le compagnonnage — l'idée que certaines plantes ont besoin des autres pour prospérer ? »* |

10 min

## 3 PHASE 3 – LE JEU DE RÔLE COMME RÉVÉLATEUR

*Faire parler l'expérience de la diversité vécue dans le gameplay*

- *« Quelles caractéristiques avez-vous identifiées dans le(s) rôle(s) que vous avez eu(s) ? Comment vous êtes-vous senti au début ? »*
- *« Y a-t-il eu un moment où votre rôle est devenu une ressource essentielle pour l'équipe ? »*
- *« Auriez-vous pu avancer sans les autres rôles ? Qu'est-ce que ça dit sur la notion de dépendance positive ? De collaboration ? »*
- *« Si ces rôles représentaient des élèves réels, quelles places pourraient-ils occuper ? »*

13 min

## 4 PHASE 4 — TRANSFERT VERS L'ÉCOLE RÉELLE

*Relier ce qui a été vécu à ce qui existe — et à ce qui* ***pourrait changer*** *et ce qui ne* ***doit pas changer***

1. *« Laquelle des trois métaphores — l'archipel, le système s(c)olaire, la monoculture — décrit le mieux l'école que vous connaissez aujourd'hui ? »*
2. *« Qu'est-ce que le jeu a mis en lumière que vous saviez déjà, mais que vous n'auriez peut-être pas formulé ainsi ? »*
3. *« Si vous pouviez changer une seule chose dans votre école ou votre classe dès demain, qu'est-ce que ce serait ? »*
4. *« Le numérique dans le jeu joue deux rôles très différents : outil de surveillance chez les Précepteurs, outil de création pour SchoolCrafter. Comment est-ce que vous voyez ce double visage dans la société ? »*
5. (Question éthique centrale) : *« Vers quel type de société l'école actuelle semble-t-elle préparer les élèves ? Quelles places y sont possibles pour chacune et chacun ? »*

5 min

## 5 PHASE 5 — CLÔTURE

Ancrer, laisser une intention, ouvrir vers la suite

- *« Si les univers utopiques de SchoolCrafter étaient une école réelle, est-ce que vous aimeriez y être ? »*
- *« En un geste ou un mot : ce avec quoi vous repartez après avoir vécu ce jeu ? »*

# OPTION B : EN PETITS GROUPES

3 min ①

## ON SORT DU JEU – DÉCOMPRESSION

Un mot chacun · une image qui reste · sans analyse

**Animateur : lit les 2 questions**

Scribe : note les mots exprimés

10 min ②

## ON DÉCODE LES UNIVERS JOUÉS

Questions par univers · métaphores · liens au réel

**Animateur : choisit les questions**

Scribe : capture les idées fortes

8 min ③

## LE JEU DE RÔLE COMME RÉVÉLATEUR

Mon rôle · ma contrainte utile · dépendance positive

**Animateur : veille à la rotation**

Scribe : note les tensions et accords

10 min ④

## ET DANS LA VRAIE ÉCOLE ?

Métaphore la plus juste · ce qu'on changerait · numérique

**Animateur : pose la question éthique**

Scribe : prépare le résumé oral

4 min ⑤

## CLÔTURE

Résumé oral · post-its · phrase à compléter

**Animateur : valide ou corrige**

Scribe : lit le résumé au groupe

10min ⑥

## SO WHAT – L'AFFICHE COLLECTIVE

Ce qu'on garde · ce qu'on répare · ce qu'on invente

# OPTION B : EN PETITS GROUPES

*Les questions sont formulées pour être lues directement par l'animateur (l'élève), sans intermédiaire adulte.*

3 min

## 1 PHASE 1 — ON SORT DU JEU - DÉCOMPRESSION

1. Chacun dit un mot — juste un mot — pour décrire ce qu'il a pensé de SchoolCrafter
2. Quelle image du jeu reste le plus en tête ? Et pourquoi ?

10 min

## 2 PHASE 2 — ON DÉCODE LES UNIVERS JOUÉS

L'animateur choisit les questions qui correspondent aux univers joués par le groupe.

| Univers 0 | Introduction | Questions |
|---|---|---|
| | | **La scène du régime des Précepteurs :**<br>• *« Quelle était la mission à résoudre ? »*<br>• *« Qu'inspire la scène où on voit ces élèves câblés, notés et évalués en temps réel ? »*<br>• *« Qu'est-ce qui distingue les deux IA* présentes dans cet univers ? »* |

* **Critère**

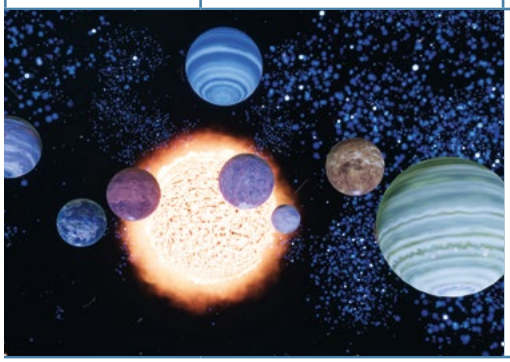
Héritée du Régime des Précepteurs, Critère prend une forme différente dans chaque univers. Elle incarne la norme, le contrôle et la standardisation.

* **SchoolCrafter**

Née des souvenirs d'enseignantes et enseignants passionnés, SchoolCrafter incarne une autre vision : elle inspire, questionne, encourage et invite à coopérer.

## 2 PHASE 2 – ON DÉCODE LES UNIVERS JOUÉS (SUITE)

| Univers 1 | L'Archipel | Questions |
|---|---|---|
| | | • *« Qu'est-ce qui fait que les îlots sont isolés au départ ? Quels liens peut être fait avec l'école ? »*<br>• *« Qu'est-ce qui a permis de construire les passerelles ? C'était facile ? »* |

| Univers 2 | Le Système s(c)olaire | Questions |
|---|---|---|
|  | | • *« La planète plate du début — qu'est-ce qu'elle écrasait exactement ? »*<br>• *« Qu'est-ce que le soleil représente dans ce jeu ? Est-ce qu'il y a un « soleil » dans notre école ? »*<br>• *« Quelle place occupent les personnes qui inspirent nos vies ? Pourquoi ces personnes ? »* |

| Univers 3 | La Monoculture | Questions |
|---|---|---|
| | | • *« Qu'est-ce que la machine de tri représente dans cet univers ? Quels liens peuvent être faits avec certaines situations vécues à l'école ? »*<br>• *« Est-ce qu'il existe des moments ou des contextes où certaines personnes peuvent avoir le sentiment de ne pas correspondre aux attentes du groupe ou du système ? »* |

8 min

## 3 PHASE 3 — LE JEU DE RÔLE COMME RÉVÉLATEUR

- *« Il y a différents rôles dans le jeu. Quelles étaient les forces et les limites de ce(s) rôle(s) ? »*
- *« Y a-t-il eu un moment où ce rôle a pris une place importante dans l'avancée du groupe ? »*
- *« Qu'est-ce qui a rendu la collaboration nécessaire entre les différents rôles ? »*
- *« Si ces rôles représentaient des élèves réels, quelles places pourraient-ils occuper dans une école ou dans une classe ? »*

10 min

## 4 PHASE 4 — ET DANS LA VRAIE ÉCOLE ?

1. *« Laquelle des trois métaphores — l'archipel, le système solaire, la monoculture — ressemble le plus à l'école que l'on connait ? »*
2. *« Si nous étions directeur ou directrice de notre école de demain, quelle est la première chose que l'on changerait ? »*
3. *« Le numérique dans le jeu sert à surveiller chez les Précepteurs, et à créer pour SchoolCrafter. Dans notre école, il sert plutôt à quoi ? »*
4. (Question éthique) : *« Vers quel type de société l'école actuelle semble-t-elle préparer les élèves ? Quelles places y sont possibles pour chacune et chacun ? »*

4 min

## 5 PHASE 5 — CLÔTURE

1. Le scribe lit son résumé à voix haute — le groupe vérifie si c'est juste.
2. Le groupe complète le tableau ci-dessous, soit à l'aide de post-its soit en écrivant directement dans le tableau, en identifiant des idées pour faire évoluer l'école de demain:

## Débriefing

Contribuer avec des post-its ou en écrivant directement dans le tableau ci-dessous :

| Pour faire évoluer l'école de demain... | ...nous pourrions | ...et cela demanderait |
|---|---|---|
| Décloisonner les disciplines | Créer des projets qui croisent maths, arts et sciences | Du temps dédié, des équipes enseignantes qui collaborent |
| Cultiver la diversité | | |
| Ouvrir l'école sur le monde | | |
| Apprendre par le jeu et l'erreur | | |
| Inspirer des parcours professionnels | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |

10 min

## 6 PHASE 6 — SO WHAT — L'AFFICHE COLLECTIVE

1. Répartissez-vous en petits groupes. Chaque groupe reçoit des post-its et dispose de 4 minutes pour échanger et proposer des idées pour chacune des colonnes du tableau.
2. À partir de votre expérience du jeu et de vos réflexions, imaginez ensemble ce qui pourrait faire évoluer l'école de demain et complétez le tableau collectif.
3. Chaque groupe vient ensuite coller ses post-its sur l'affiche commune de la classe afin de partager ses idées avec les autres groupes.

| ET DONC ? L'affiche collective · chaque groupe colle ses post-its sur ·10min | | |
|---|---|---|
| **CE QU'ON GARDE**<br>*Ce qui marche déjà dans l'école aujourd'hui* | **CE QU'ON RÉPARE**<br>*Ce qui est cassé et qu'on pourrait reconstruire* | **CE QU'ON INVENTE**<br>*Ce qui n'existe pas encore mais qu'on rêve* |
| | | |

# 04
# POUR ALLER PLUS LOIN

Si l'expérience *SchoolCrafter* a suscité des questions, des échanges ou l'envie d'explorer certaines thématiques plus en profondeur, cette section propose une sélection d'activités pédagogiques à approfondir en classe.

Conçues dans une approche transdisciplinaire, ces activités permettent de prolonger les réflexions initiées dans les différents univers du jeu et d'ouvrir des espaces de discussion, de création et d'expérimentation.

## 01 L'ARCHIPEL DES DISCIPLINES : L'ÉCOLE, UNE CONSTRUCTION HISTORIQUE EN MOUVEMENT

6 PÉRIODES

Sciences humaines et sociales

Cette activité de 6 périodes de 45 minutes amène les élèves à interroger l'évolution de l'école à travers différentes approches historiques (Antiquité, Moyen Âge, Temps modernes, modèle prussien), en observant que chaque période construit une organisation scolaire différente selon ses besoins et sa vision du savoir. À travers des activités d'analyse, de classement et de débat, les élèves comparent ces modèles pour comprendre la diversité des formes d'enseignement et leurs transformations. La séquence se clôt par une synthèse sur l'école actuelle, permettant de mettre en évidence ce qui relève des héritages du passé et ce qui constitue des innovations contemporaines.

shorturl

## 02 LORD OF THE FLIES – IMAGINER UNE ÉCOLE SUR L'ÎLE

1 PÉRIODE

Langues / Sciences humaines et sociales

Les activités autour de Lord of the Flies amènent les élèves à réfléchir à la manière dont une école pourrait être imaginée sur une île en fonction des visions du monde des différents protagonistes (ordre, liberté, autorité, coopération). À travers des jeux de rôle et des débats, ils doivent construire des règles, des modes d'organisation et des objectifs scolaires en incarnant des points de vue contrastés. L'objectif est de comprendre que toute organisation scolaire repose sur des choix de valeurs et qu'elle reflète une certaine conception de l'humain et de la société.

shorturl

## 03 L'ÉCOLE SOUS SURVEILLANCE : LA STASI ET LE CONTRÔLE IDÉOLOGIQUE EN RDA

1 PÉRIODE

Langues / Sciences humaines et sociales

Les activités sur l'école en RDA et la surveillance idéologique par la Stasi amènent les élèves à comprendre comment l'école peut être utilisée comme un outil de contrôle politique et de diffusion d'une idéologie. À travers la lecture guidée d'un rapport de police secrète concernant des comportements considérés comme "subversifs", ils analysent la manière dont les autorités surveillent, classifient et interprètent les pratiques scolaires. L'objectif est de montrer que l'école n'est pas neutre et qu'elle peut devenir un lieu d'enjeu politique, entre éducation, contrôle et liberté.

shorturl

## 04 L'ALGORITHME QUI TE FAÇONNE

1 PÉRIODE

Education numérique / Formation générale / Capacités transversales

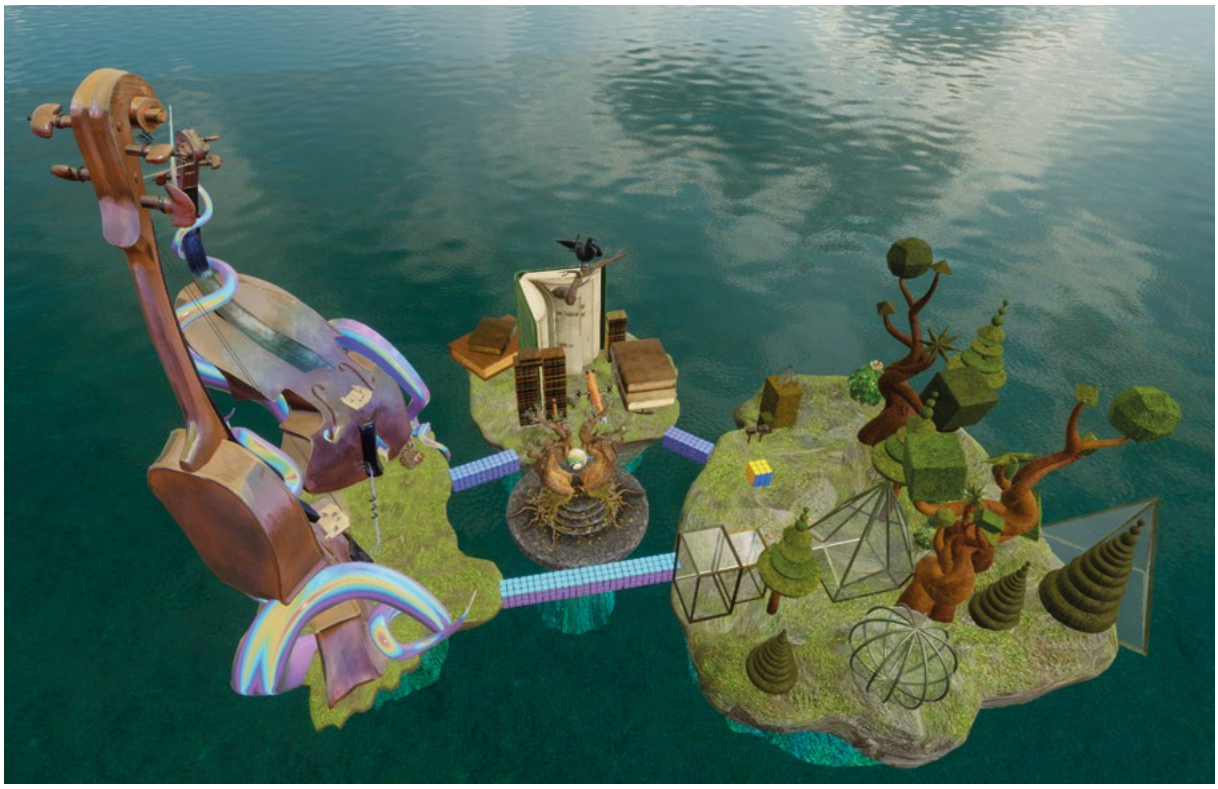
Cette séquence prolonge la métaphore de la machine de tri vers une réalité quotidienne : les algorithmes de recommandation des plateformes que les élèves utilisent eux-mêmes. En manipulant leur propre smartphone selon un protocole d'observation guidé, ils formulent des hypothèses sur les règles qui orientent leur feed. La séquence se conclut sur un choix personnel concret, des actions pour rester le maître de son algorithme, et des contenus consultés au quotidien.

shorturl

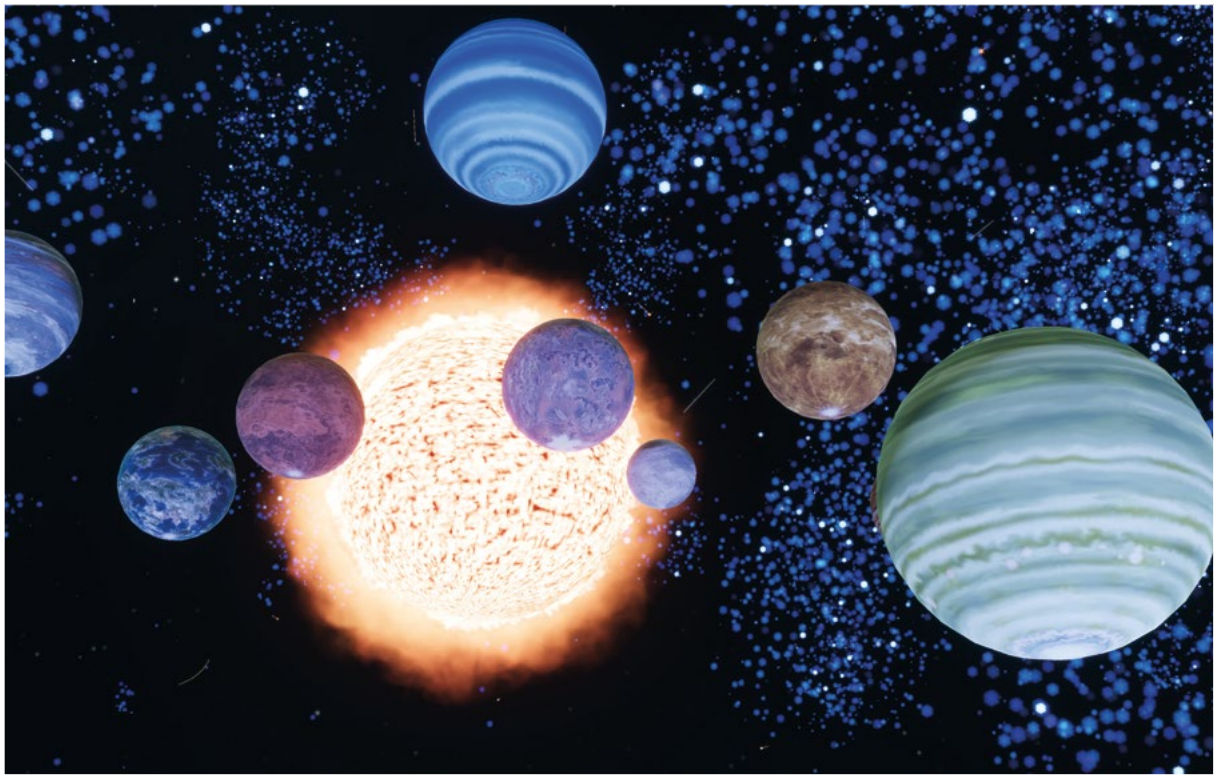
# ANNEXE A

| Univers 0 | Introduction |
|---|---|

| Univers 1 | L'Archipel |
|---|---|



## Univers 2 | Le Système s(c)olaire



## Univers 3 | La Monoculture