



SchoolCrafter

DOSSIER PÉDAGOGIQUE POUR LES CLASSES DU SECONDAIRE 2

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 Français / EN (4 périodes)

Quand la fiction raconte le monde: dystopies, normes et résistances.

Fiche 2 : Atelier SHS / Philosophie (2 périodes)

Bourdieu, l'habitus et l'école

Fiche 3 : Atelier Français / Anglais / SHS / Philosophie (1 période)

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

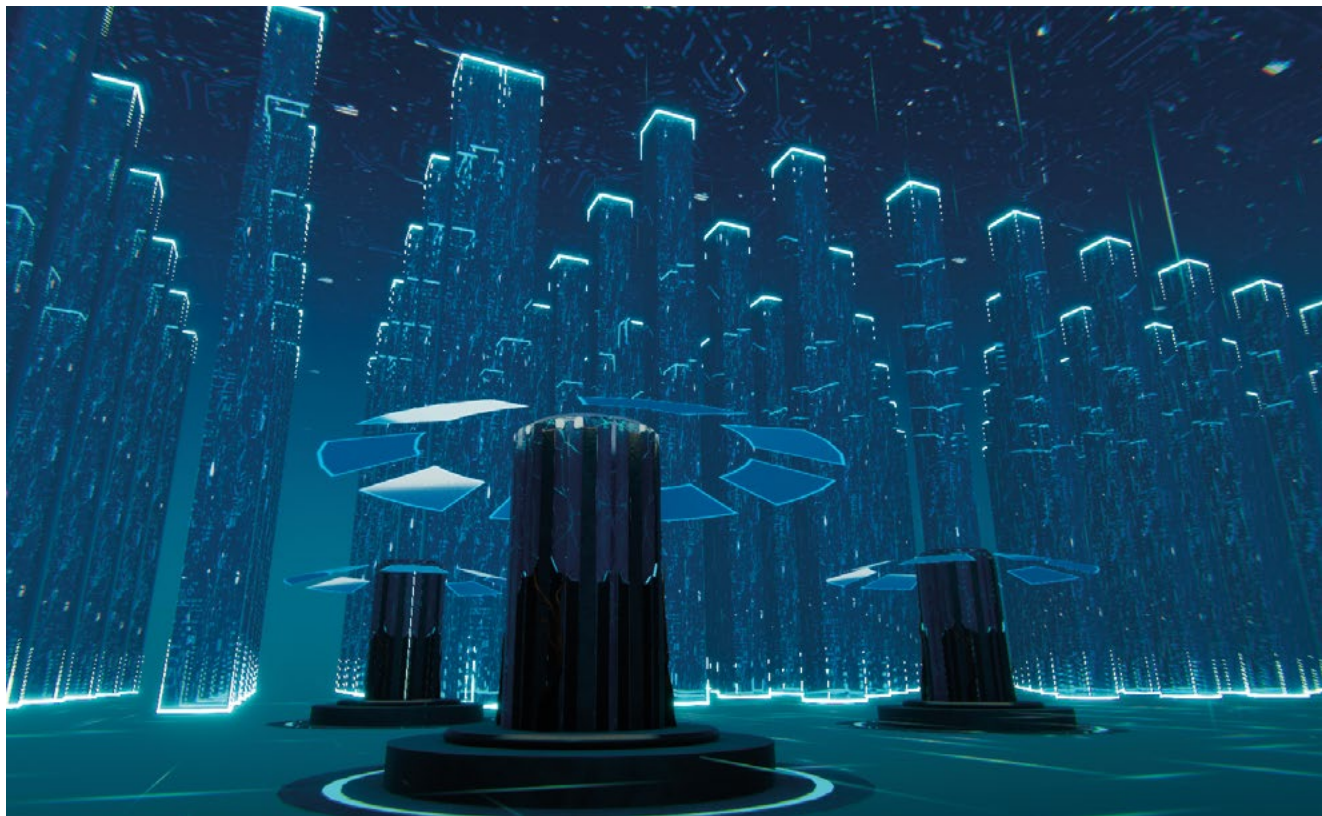
Fiche 4 : Atelier Français / Allemand / SHS / Philosophie (1 période)

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

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
- 10 min ⑥ **SO WHAT – L'AFFICHE COLLECTIVE**
 - Ce qu'on garde · ce qu'on répare · ce qu'on invente

OPTION A : EN PLÉNIÈRE

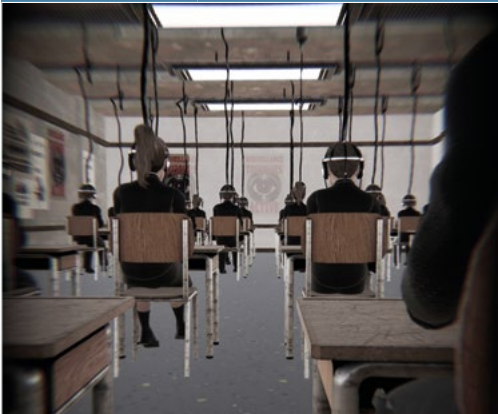
5 min ① PHASE 1 – DÉCOMPRESSION ÉMOTIONNELLE

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 : • « Quelle était la mission à résoudre ? » • « Qu'avez-vous ressenti en voyant ces élèves câblés, notés et évalués en temps réel ? » • « En quoi cette scène fait-elle écho à des situations vécues ou observées ? » • « 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.

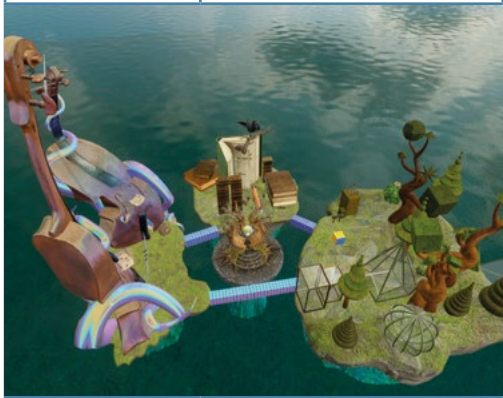


* SchoolCrafter

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 ? » « 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 ? » « Comment comprenez-vous le fait que l'arbre de la pensée créative soit caché, immergé au début ? » « 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 ? » « Pourquoi le soleil s'était-il éteint ? Qui ou quoi incarne l'inspiration dans une école ? » « Que symbolisent les planètes qui réapparaissent à la fin ? » « 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 ? » « Quelles sont les conséquences potentielles de ce tri ? » « 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
10 min	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: • « Quelle était la mission à résoudre? » • « Qu'inspire la scène où on voit ces élèves câblés, notés et évalués en temps réel? » • « 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? » • « 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? » • « Qu'est-ce que le soleil représente dans ce jeu? Est-ce qu'il y a un « soleil » dans notre école? » • « 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? » • « 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 connaît? »
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 <i>Ce qui marche déjà dans l'école aujourd'hui</i>	CE QU'ON RÉPARE <i>Ce qui est cassé et qu'on pourrait reconstruire</i>	CE QU'ON INVENTE <i>Ce qui n'existe pas encore mais qu'on rêve</i>
		

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	QUAND LA FICTION RACONTE LE MONDE : DYSTOPIES, NORMES ET RÉSISTANCES	4 PÉRIODES
Français / Education numérique	Cette séquence utilise <i>SchoolCrafter</i> comme point d'entrée pour analyser la dystopie comme genre littéraire et médiatique, en élargissant le texte au film, à la série et au jeu vidéo. En format puzzle, chaque groupe devient expert d'une œuvre — <i>Squid Game</i>, <i>1984</i>, <i>Black Mirror</i>, <i>Her</i>, <i>La Vague</i>, etc. — qu'il analyse selon quatre axes communs : système de contrôle, mécanismes de norme, rôle de la technologie, possibilité de résistance. La mise en commun crée une vraie nécessité de communication entre groupes, et la séquence se clôt sur un débat qui relie explicitement les fictions analysées au monde réel : école, algorithmes, surveillance.	 shorturl

02	BOURDIEU, L'HABITUS ET L'ÉCOLE	2 PÉRIODES
Sciences humaines et sociales / Philosophie	Les activités autour de Bourdieu, de l'habitus et de la reproduction sociale amènent les élèves à comprendre que l'école peut à la fois favoriser la mobilité sociale et reproduire des inégalités déjà présentes dans la société. À travers des exemples concrets et des situations d'analyse, ils découvrent comment les dispositions sociales et culturelles influencent les parcours scolaires et les réussites. L'objectif est de mettre en évidence, de manière adaptée au niveau des élèves, que l'école n'est pas totalement neutre et qu'elle s'inscrit dans des logiques sociales plus larges.	 shorturl

03	LORD OF THE FLIES – IMAGINER UNE ÉCOLE SUR L'ÎLE	1 PÉRIODE
Français / Anglais / Sciences humaines et sociales / Philosophie	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

04	L'ÉCOLE SOUS SURVEILLANCE : LA STASI ET LE CONTRÔLE IDÉOLOGIQUE EN RDA	1 PÉRIODE
Français / Allemand / Sciences humaines et sociales / Philosophie	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

ANNEXE A

Univers 0

Introduction



Univers 1

L'Archipel



Univers 2

Le Système s(c)olaire



Univers 3

La Monoculture

