

Bilan du stage de formation
Escape Game
Du 9 au 11 avril 2019
à Saint-Laurent du Maroni

Responsables Pédagogique :

Mmes Le Contel-Legrand & Niveau,
IA Ipr de lettres
M. Maurel IEN, Langues de Guyane

Formatrice Escape Game :

Mme Karine Gasselin, Directrice de
l'école maternelle d'application, CP

**Conseillers pédagogiques
départementaux LCR :**

Mme Appolinaire, *L.C. amérindiennes*;
Mme Kago, *L.C. businenge(e)*

Public : Personnels du 2nd degré de l'Ouest
Guyanais

Objectifs :

- Créer une situation immersive dans les langues et cultures de l'Ouest de la Guyane pour les participants au stage
- Construire un escape game à destination des néo titulaires arrivant dans un établissement de l'Ouest Guyanais, pour faciliter l'acculturation aux contextes (langues et histoires de SLM et l'ouest en général).
- Mettre en œuvre, tester, analyser les escapes games réalisés.

L'action de formation a lieu en cinq temps :

- Cette formation - commandée par le Rectorat de la Guyane - vise trois objectifs :
 - créer une situation immersive dans les langues et cultures de l'Ouest de la Guyane pour les participants au stage.
 - faire concevoir par les stagiaires qui sont référents de néo-titulaires un escape game.
 - mettre en œuvre des escape games dans l'établissement (ceux conçus lors du stage).
- Cette formation se déroule en deux phases, la première qui est celle de la création en amont de la situation immersive des stagiaires. Cet escape game a été conçu par Mme Gasselin associée à Mme Schoen. L'équipe pédagogique des classes de langue maternelle pilotée par L'IEN-LM a fourni son expertise sur les aspects linguistiques, culturels et historique (Mme Appolinaire, Mme Kago, M. Moese, M. Begin, Mme Siong-Cheng) à cette réalisation.
- Dans la phase deux, après immersion, commence un deuxième temps pendant lequel les stagiaires découvrent les grandes étapes de la conception d'un escape game ainsi que les ingrédients pour que sa réussite soit complète.
- Dans un troisième temps, par groupe, les stagiaires conçoivent, leur propre escape game (objectif : accueillir leurs futurs collègues dans ce secteur de l'Ouest Guyanais). Ils pouvaient s'appuyer sur les stagiaires-locuteurs (d'une des langues de l'Ouest) et sur l'expertise linguistique et culturelle de l'équipe pédagogique des classes de langue maternelle.
- Dans un quatrième temps, chacun peut tester son escape game auprès des autres stagiaires afin de pouvoir cerner les forces et les faiblesses de chacun.

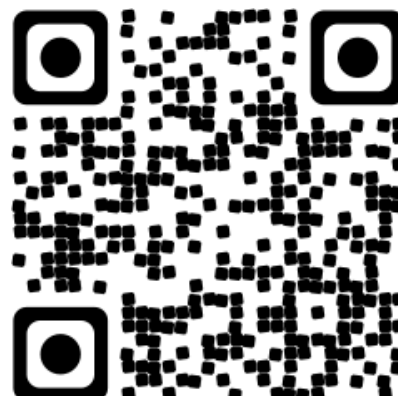
Le dernier temps est consacré à l'analyse des escape games créés et a permis de dresser un bilan de la formation.

1

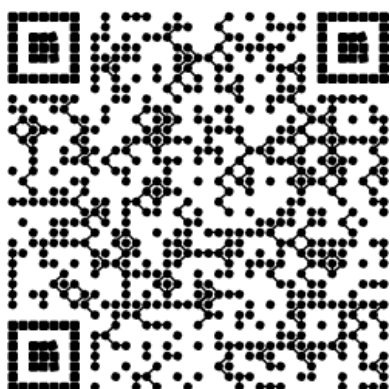
Pee Fu Komoto

Dans un premier temps, les stagiaires ont vécu un escape game conceptualisé à partir des langues et cultures de l'Ouest Guyanais, intégrant aussi de nombreux outils importants dans une perspective d'enseignement du FLSco.

Vidéo récapitulative de la formation



Présentation de Pee Fu Komoto



2

Les étapes de conception d'un escape game

Après avoir vécu un escape game, les stagiaires ont pu découvrir comment il avait été conçu et les grandes étapes pour en construire un. Puis ils ont découvert les ingrédients indispensables au travers du site : scape.enepe.fr

3

Création d'escape game

Répartis en groupe de 5 à 7 stagiaires, trois escape games ont été construits :

- un premier pour déconstruire les idées reçues sur la Guyane
- le second sur la découverte des communes de l'ouest guyanais.
- le troisième à destination d'élèves du premier degré.

Espace de partage des documents

