

Projet Escape Game

Comment ça marche ?

Le principe : Les joueurs sont enfermés durant 60 minutes dans une salle, et doivent résoudre l'énigme donnée, grâce aux indices disséminés, cachettes, « ouverture de cadenas » et autres défis ! Le mystère résolu, l'équipe devra découvrir le code final afin de « s'échapper » de la pièce et remporter la partie.

Après cette expérience immersive, l'heure écoulée, les joueurs-enseignants pourront échanger leur expérience.

Pas d'escape game sans « Game Master » qui veille au bon déroulement du jeu et peut aider l'équipe à avancer. Dans celui qui sera proposé, c'est la formatrice Karine Gasselien qui pourra tenir ce rôle. Une fois la formation faite ce rôle pourra être tenu par un des professeurs formés lors de cette session. Il pourra ainsi guider les élèves dans la recherche d'indices, d'objets ou dans l'enchaînement des étapes du scénario.

L'objectif d'un « Escape Game » n'est pas de divertir les élèves, mais aussi d'apporter une certaine plus-value au contenu pédagogique des cours : concertation, motivation des élèves... grâce à la très forte scénarisation de « l'enquête » imaginée par le groupe d'enseignant.

Démarche et conception

Cette formation à un double objectifs

- Le premier objectif est de mettre les enseignants dans le contexte culturel et linguistique de leur élèves. Ils évolueront dans un scénario où ils devront résoudre des énigmes en se basant sur deux choses leur connaissances en utilisant le matériel linguistique et culturel d'une des LM de Guyane (*exemple le nenge(e) tongo*). Durant ces 60 minutes, les joueurs-enseignants feront en accélérer l'expérience du transferts de compétence de la L1 vers la L2 (*voir bilinguisme et Cummins*).
- Le deuxième objectif est principalement de mobiliser les connaissances dans un contexte beaucoup plus accessible et d'apporter des compétences, de permettre le développement chez les joueurs de l'intuition et de la réflexion. Mais aussi de développer une compétence essentielle qui est la capacité à s'adapter et à résoudre des problèmes nouveaux dans un temps restreint.

Ces objectifs, mettent en avant les avantages du jeu dans l'acquisition de connaissances (*participation active, mise en application des connaissances, feed-back immédiat, interactions entre les membres du groupe et implication émotionnelle*) (Hourst & Thiagarajan, 2012),

Cette formation permettra aux enseignants de mettre en place dans leur établissement (*leur réseau*) un/des *escape game* en prenant en compte les contraintes liées à l'enseignement.

Il est important de comprendre que cette activité implique les « moteurs naturels de l'apprentissage » : le jeu, l'exploration de l'environnement, et les interactions entre pairs (Alvarez, Djaouti, & Rampoux, 2016). Elle possède donc tous les atouts pour favoriser l'acquisition de connaissances et de compétences dans la langue de scolarisation.

Sur cette période de formation, les enseignants créeront leur propre scénario. Ils pourront le proposer et le mettre en œuvre dans leur établissement. Il serait intéressant pour maximiser le retour sur le terrain, de proposer que ça soit des groupes de 3 enseignants d'un même établissement qui s'inscrivent.

L'aspect enseignement

1) Objectifs pédagogiques

Réinvestissement des notions des notions vues en cours

Favoriser le travail en équipe, la coopération, le partage des tâches

Compétences mises en jeu

- Connaître

- Coopérer en vue d'un objectif commun

- Écouter pour comprendre un message oral ou un texte lu
- Comprendre des textes, des documents et des images pour les interpréter
- Extraire les informations pertinentes d'un document et les mettre en relation pour répondre à une question.
- Participer à des échanges dans des situations diversifiées
- Apprendre par essai-erreur en utilisant les effets de son action

2) Scénario :

L'aspect ludique peut être amené par différents éléments, ces derniers jouent un rôle primordial concernant l'immersion et l'implication des apprenants selon nos contraintes (éléments de cours, peu de temps disponible, matériel limité). Dans le but de rendre cette activité plus ludique et de favoriser la motivation, « une histoire » est créée et portée à la connaissance des joueurs pour initier l'écape game. Elle donne une trame narrative au jeu et permet de mettre en situation les apprenants en leur faisant jouer un rôle. La salle de cours est aménagée. De plus, les objets à disposition sont également plus ou moins ludiques

3) Organigramme :

La construction d'un organigramme est indispensable pour avoir une vue d'ensemble du scénario.

4) Les énigmes :

Les énigmes sont plus ou moins imbriquées les unes dans les autres. De plus, l'imbrication des énigmes favorise la coopération entre les élèves.

5) Réalisation :

- Le maître du jeu (en général les/l'enseignant) veille au bon déroulement du jeu dans un espace sécurisé. C'est lui qui donne les coups de pouce et rappelle les règles à suivre en cas de besoin.

L'ensemble des notions de/des cours sont parcourues pour créer des énigmes et les mettre en application. Seules les plus pertinentes sont sélectionnées pour s'ajuster au temps imparti.

Un escape Game peut-être montée sur n'importe quelle discipline, mais peut-être l'occasion pour les élèves de mobiliser leurs connaissances dans un travail interdisciplinaire.

Proposition de formation : « Comment faciliter les transferts de compétence de la L1 vers la L2 en s'appuyant sur l'écape game. »

public : référents nouveaux profs

volume horaire : 18h (3 jours)

objectif acculturation aux contextes : langue et histoire de SLM et l'ouest en général

Cette formation sur la conception et la réalisation d'un escape game se compose de deux phases.

La première où les enseignants seront impliquer en tant que joueur dans un escape game sur thématique d'une langue et une culture de Guyane (ex.: *la langue et la culture guianaise*). Les enseignants devront partir de leur connaissance en français et découvrir et s'approprier des connaissances linguistiques, culturelles et artistiques propres à une des cultures de Guyane.

Ainsi, ils sont plongés pendant 60 minutes dans la situation de leurs élèves en phase d'apprentissage d'une autre langue et d'autres références culturels. Les enseignants sont de sociétés de culture écrite et leurs élèves appartiennent à des sociétés de l'orale ou de l'oralité. La réussite de l'écape game démontrera concrètement que l'on peut organiser des transferts de la L1 vers la L2. Ceux qui sous-tend aussi cet escape game, c'est la notion de convergence pédagogique.

Après cette expérience, les enseignants pourront construire ou pas des scénarios classiques (*Réinvestissement des notions de cours*) ou comme dans celui qu'ils auront expérimenté mettre en place des scénarios pédagogiques qui favorisent le transfert de compétences de la L1 <-> L2 en appliquant cet notion de convergence pédagogique.