



METROPOLE
vivre en intelligence
Rennes

AMBASSADE
DE FRANCE
EN ARGENTINE
*Liberté
Égalité
Fraternité*

INSTITUT
FRANÇAIS
Argentine

DOCTORAT
BRETAGNE
POLE DOCTORAL
LOIRE / RENNES

Novembre
Numérique

INSTITUT
FRANÇAIS



M
DDL
R2

UNIVERSITÉ
RENNES 2



LIDILE

Formation FLEscape pour formateurs, enseignants et futurs enseignants

FORMATEURS FLESCAPE

- *Dolly RAMELLA*

DIRECTION

- *Elisabeth RICHARD*
- *Dolly RAMELLA*

OBJECTIF

*Concevoir un Escape Game
Pédagogique pour la classe de
FLE : formation FLEscape*

UNITÉ DE RECHERCHE LIDILE EA 3874

Université Rennes 2

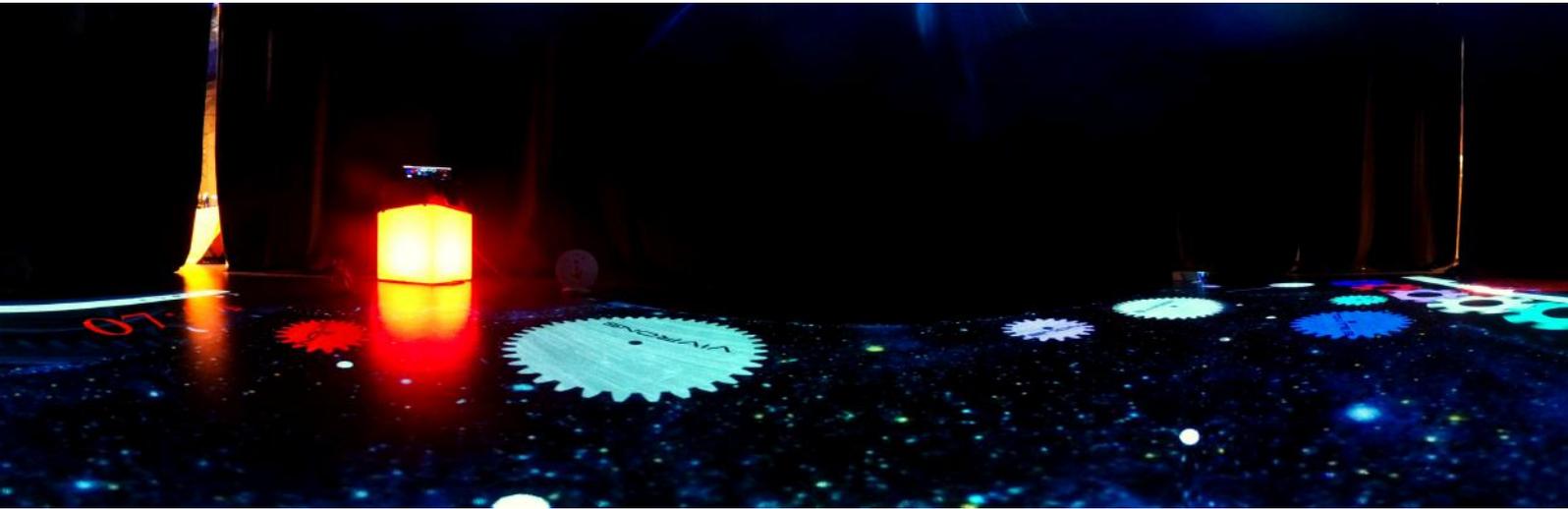


Histoire

Octobre - novembre 2021

Formation FLEscape pour enseignants et ingénieurs pédagogiques

FLEscape : Formation Ludique pour l'Enseignement Supérieur - Escape Game



Inspiré de la perspective actionnelle favorisée par le Cadre Européen Commun de Référence pour les Langues (CECRL), nous avons entrepris de créer et de mettre en place un dispositif ludique et expérientiel d'accueil pour les étudiants internationaux au sein de l'université : un Escape Game «FLEscape ». Lauréat en 2018 d'un Appel à projet « Innovations pédagogiques et numériques » (ANR Dune-Desir), le FLEscape a été créé par les étudiants du master « Didactique des Langues » de Rennes 2 et les doctorants de l'unité de recherche LIDILE EA 3874 pour les étudiants internationaux du bassin rennais.

FLEscape est une activité ludique à visée pédagogique proposée à une équipe de maximum dix personnes. Les participants sont « enfermés » dans une salle remplie d'énigmes, dans un décor étudié. Ils entrent dans la pièce et disposent d'un temps donné pour résoudre les énigmes et pouvoir ainsi en échapper. Les objectifs pédagogiques visés par l'escape game et les connaissances à acquérir à travers le jeu ont été définis en amont. Le bilan réalisé avec les participants à l'issue du jeu est important pour valider l'acquisition des connaissances et disposer d'un retour d'expérience sur le vécu du jeu.

Nous avons choisi pour thématique l'accueil des étudiants internationaux à l'Université Rennes 2. C'est pourquoi toutes nos énigmes ont été conçues pour faire découvrir aux participants le campus de Rennes 2, et plus généralement la structure d'une université française. Néanmoins, bien que les différentes expérimentations menées depuis quatre ans nous ont parfois amené à mettre en place des groupes composés exclusivement d'étudiants internationaux, c'est-à-dire des apprenants de FLE ; le plus souvent, nous avons constitué des groupes mixtes associant des étudiants-apprenants et des étudiants (ou des professeurs) de langue maternelle française.

Dans la dynamique de l'Escape Game Pédagogique, nous avons décidé de mettre en place une stratégie didactique innovante, permettant à tout apprenant, par le biais du jeu et de l'interaction, un apprentissage plus autonome, immersif et libre de tout guidage de la part de l'enseignant. Notre FLEscape vise la confrontation de savoirs multiples, et notamment de savoirs expérientiels, lesquels se construisent dans les groupes par l'interaction et la co-action apprenant-apprenant.



Histoire

Octobre - novembre 2021

Formation FLEscape pour enseignants et ingénieurs pédagogiques

FLEscape : Formation Ludique pour l'Enseignement Supérieur - Escape Game



Les participants sont accueillis par un maître de jeu avec une vidéo explicative qui offre une première immersion dans l'univers de l'escape game (5 minutes). Cette vidéo permet aux participants de mieux comprendre le déroulement du jeu et d'avoir les clefs en main pour résoudre les énigmes dans le temps imparti. FLEscape présente sept énigmes, dont deux sur support numérique et cinq sur papier. Les énigmes sont distribuées de différentes façons dans la salle de jeu (room).

Les énigmes qui composent notre FLEscape ont comme mécanisme principal la nécessité d'accomplir plusieurs tâches simultanément. C'est-à-dire que ces tâches ne peuvent pas être réalisées par un seul participant, elles génèrent donc chez l'apprenant l'envie ou le besoin d'aller vers les autres afin de résoudre les énigmes collectivement. C'est le contexte immersif de FLEscape qui co-construit l'échange. Parfois, celui-ci s'opère naturellement dans la langue native des apprenants, s'ils partagent une langue maternelle qui n'est pas le français ; cependant, dès qu'il s'agit de résoudre une difficulté, les participants se regroupent en langue française exclusivement car la rédaction et le propos des énigmes les y incitent.

Supports : les formateurs auront un panel de supports (cartes, puzzles, tables ouïjas, textes à trous, mots croisés) à disposition. Ce sont des supports numériques et sur papiers. L'organigramme/flow décrit les énigmes et l'enchaînement des énigmes dans le jeu. Cet organigramme se trouve en ligne sur le lien suivant : https://realtimeboard.com/app/board/o9J_kzIB790=/

Exemple de thématique EXPÉDITION SPATIALE :

DESTINATION UNIVREN !

Scénario mis en place : la Planète Rouge

<https://www.youtube.com/watch?v=kUiUDIVNQg4>

Le scénario met en scène un univers fantastique. Il plonge les participants dans une EXPÉDITION SPATIALE. Le but est de familiariser les participants internationaux au système éducatif, ainsi que d'acquérir « une boîte à outil langagière » en langue française.



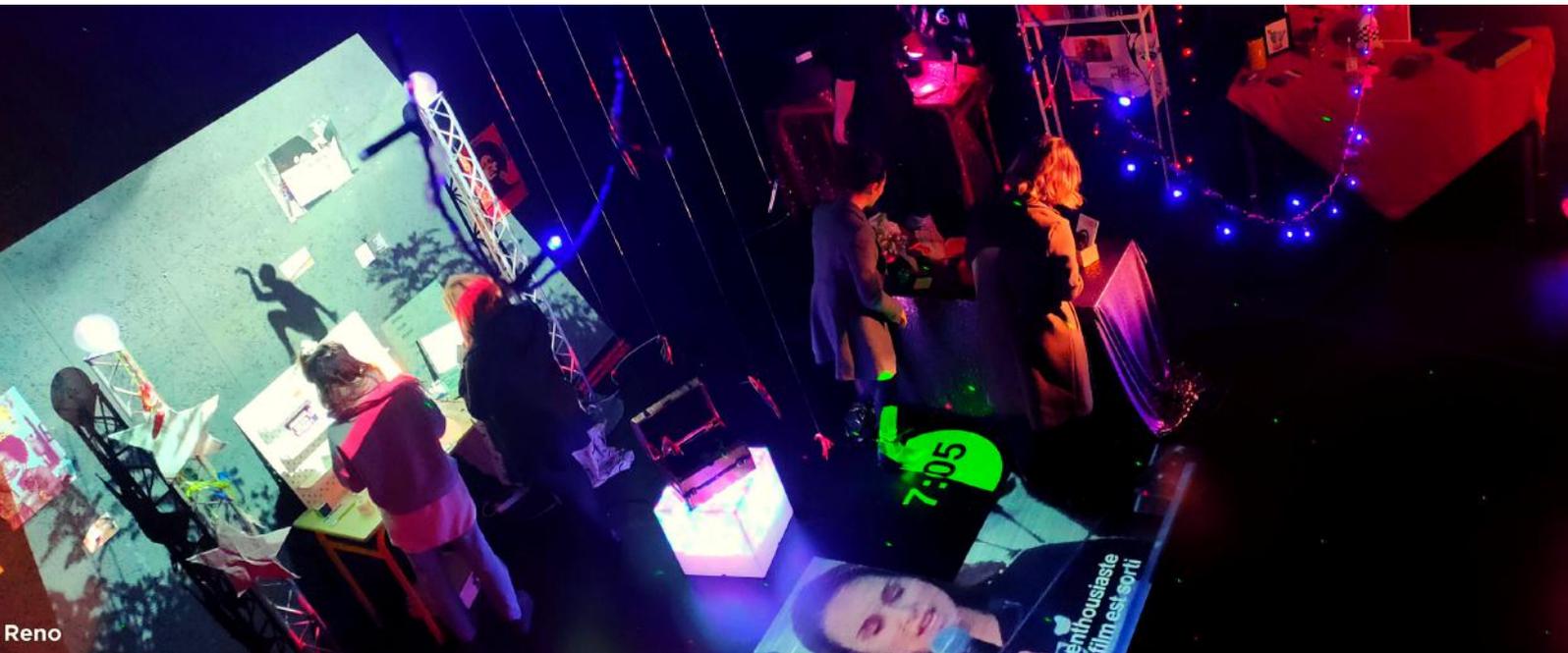
Descriptif

Formation en distanciel

Formateurs, enseignants et futurs enseignants de FLE en Argentine

Octobre - novembre 2021

Octobre -
novembre 2021



QU'EST-CE QU'UN FLECKATHON ?

La formation FLEckathon est un événement durant lequel l'équipe de FLEscape peut former jusqu'à 15 groupes de 12 personnes maximum en même temps. L'objectif est d'initier les participants à la création d'un Escape Game pédagogique (Learning Escape Game) en phase avec leurs problématiques de formation. Processus créatif et collaboratif, la formation immersive FLEckathon se déploie sur deux jours à temps complet et favorise pleinement l'intégration des participants dans leur nouvel univers de formation.

COMBIEN DE TEMPS EST-IL NÉCESSAIRE DE PRÉVOIR POUR LA FORMATION FLECKATHON ?

- **Formation intensive** : 2 jours à temps complet
- **Formation modulable** : 6 ateliers de deux heures par semaine.

LOGISTIQUE DE LA FORMATION

COMBIEN DE PARTICIPANTS ?

Jusqu'à 15 groupes de 8 à 12 personnes maximum selon le nombre de formateurs FLEscape présents.



Descriptif

Formation en distanciel

Formateurs, enseignants et futurs enseignants de FLE en Argentine

Octobre -
novembre 2021



COMBIEN DE FORMATEURS ?

Deux formateurs FLEscape expérimentés. À cela s'ajoute, en fonction du nombre de participants, la présence des co-formateurs assistant.e.s (stagiaires).

>30 participants

entre 30 et 60

<60

1 formateur

2 formateurs + 2 assistant

2 formateurs + 4 assistants
(à adapter en fonction du
nombre de participants)

Programme

Octobre - novembre 2021

Formation en distanciel

Formateurs, enseignants et futurs
enseignants de FLE en Argentine

Octobre - novembre 2021



16 OCTOBRE 2021

11h - 13h

Atelier n°1 : Test des prototypes Escape Game réalisés par les étudiants du master 1 et 2, Didactiques des langues, Université Rennes 2

23 OCTOBRE 2021

11h - 12h30

Atelier n° 2: Début de la Formation et mot d'accueil
Initiation aux Escape Game pédagogiques - Learning Escape

30 OCTOBRE 2021

11h - 12h30

Atelier n°3 : Intervention Didactique de la littérature "L'interculturalité dans les oeuvres des écrivains argentin.e.s en français"

- Laura Alcoba
- Silvia Baron-Supervielle
- Héctor Bianciotti

6 NOVEMBRE 2021

11h - 12h30

Atelier n°4 : Fabrication d'un scénario pédagogique et la scénarisation d'un Learning Escape

13 NOVEMBRE 2021

11h - 12h30

Atelier n°5 : Création d'énigmes pédagogiques avec les outils numériques

25 NOVEMBRE 2021 ← 

19h - 20h30

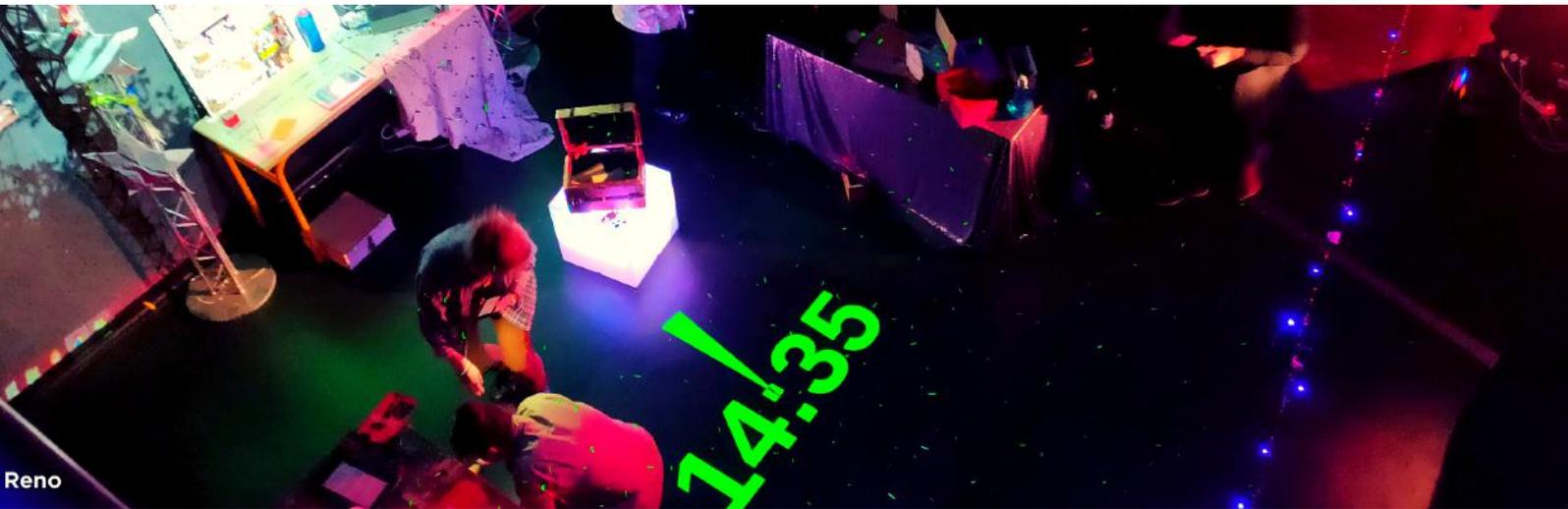
Mise en place des prototypes pour " Le Jour du prof de français "

Les étapes de la formation FLEckathon

Formation en distanciel

Formateurs, enseignants et futurs
enseignants de FLE en Argentine

Octobre - novembre 2021



1/ ATELIER DÉCOUVERTE

Les participants vont jouer par eux-mêmes un plateau de FLEscape version numérique. L'objectif est de leur montrer ce qu'ils seront capables de faire à la fin de la formation et leur donner des idées pour commencer la scénarisation de leurs plateaux.

2/ ATELIER D'INITIATION

Mise en commun pour le cahier de charges animé par les formateurs de FLEscape.

L'équipe FLEscape

Les experts : un en jeu numérique, en outils numériques et en pédagogie (Dolly RAMELLA) et un en pédagogie et scénarisation (Clara DESTAIS). Ils se chargent de :

- la constitution et formation des équipes de travail ;
- le choix des contenus de l'Escape Game Pédagogique par les experts en pédagogie ;
- la création de 4 à 5 équipes de travail équilibrées encadrées par un formateur FLEscape ;
- la création d'un espace de travail et de ressources (le collectif).

Les participants

Les concepteurs : enseignants, ingénieurs pédagogiques, étudiants qui participent à la formation. Ils se chargent de :

- l'identification, l'imagination du scénario de leur Escape Game Pédagogique ;
- la répartition des tâches à effectuer ;
- la décision de la quantité d'énigmes à réaliser.

Les étapes de la formation FLEckathon

Formation en distanciel

Formateurs, enseignants et futurs
enseignants de FLE en Argentine

Octobre - novembre 2021



3/ APPROCHE DE LA PÉDAGOGIE D'APPRENTISSAGE PAR PROJET - PROJECT-BASED LEARNING

Les formateurs FLEscape expliquent le fonctionnement des énigmes (une numérique et une papier) à l'aide d'une des énigmes de l'Escape Game Pédagogique que les participants ont réalisées. Ceci est suivi d'une explication de ce qu'est le flow d'un Escape Game pédagogique.

4/ SENSIBILISATION AUX TECHNOLOGIES INNOVANTES POUR L'ÉDUCATION

Dolly RAMELLA fera la présentation des différents outils numériques pour la création du tableau de bord et les énigmes. Les outils exposés sont aussi exploitables en cours de langues.

5/ APPROPRIATION DES CONTENUS PÉDAGOGIQUES PAR LES CONCEPTEURS

Cinq étapes de création de prototype vont suivre où l'accent est mis sur la création du scénario et des supports des énigmes. Les concepteurs, c'est-à-dire les participants auront une heure et demie de réflexion pour :

- imaginer le scénario ;
- travailler sur le fond des énigmes (les concepts linguistiques à mobiliser) ;
- conception de la forme des énigmes (le fonctionnement) ;
- trouver et imaginer les indices ;
- fabriquer (indices et codes) du tableau de bord.

Une « fiche scénario » à remplir sera distribuée aux participants pendant cette étape de conception.

Les étapes de la formation FLEckathon

Formation en distanciel

Formateurs, enseignants et futurs
enseignants de FLE en Argentine

Octobre - novembre 2021



6/ GUIDAGE PAR LES FORMATEURS FLESCAPE

Intervention personnalisée par groupe. Les formateurs FLEscape vont vérifier le fonctionnement, la faisabilité et l'adéquation des concepts linguistiques avec le scénario didactique. Le formateur FLEscape fera un retour en mettant l'accent sur :

Flow

- l'équilibrage et la difficulté pour le bon public ;
- la durée globale et l'aide nécessaire ;
- la parallélisation et les goulets d'étranglement.

Enigmes

- la durée mécanique ;
- l'intérêt pédagogique ;
- le fun !
- les indices.

Une « fiche énigme » sera distribuée pour que les participants la remplissent une fois l'idée finale des énigmes fixée.

7/ PRODUCTION

Pendant la production, les équipes doivent se répartir les tâches. Quelques personnes doivent être responsables du flow (définir le rôle des MJ entre autres) pendant que les autres fabriquent les énigmes :

- travail de la forme des énigmes, c'est-à-dire le fonctionnement et la fabrication ;
- création des supports matériels des énigmes et du décor de la room.

Les étapes de la formation FLEckathon

Formation en distanciel

Formateurs, enseignants et futurs
enseignants de FLE en Argentine

Octobre - novembre 2021



8/ TEST- ACTION !

La partie la plus importante des journées. Les groupes font tester leur prototype aux autres participants afin d'évaluer les contenus, le fonctionnement des énigmes et la cohérence des scénarios créés. Le but final est de corriger les dysfonctionnements des énigmes ou du scénario à l'aide de tous les participants. La rotation des joueurs est clé pour que tout le monde puisse tester tous les plateaux Escape Game Pédagogiques créés.

QUELS SUPPORTS MATÉRIELS SONT-ILS NÉCESSAIRES ?

Les participants de la formation ont besoin de tester un des plateaux FLEscape. Il est donc nécessaire de fournir aux formateurs la liste des équipements numériques et papier qui se trouvent plus haut. Pour la formation en soi, il suffit d'une salle capable d'accueillir la totalité des participants et un vidéoprojecteur.

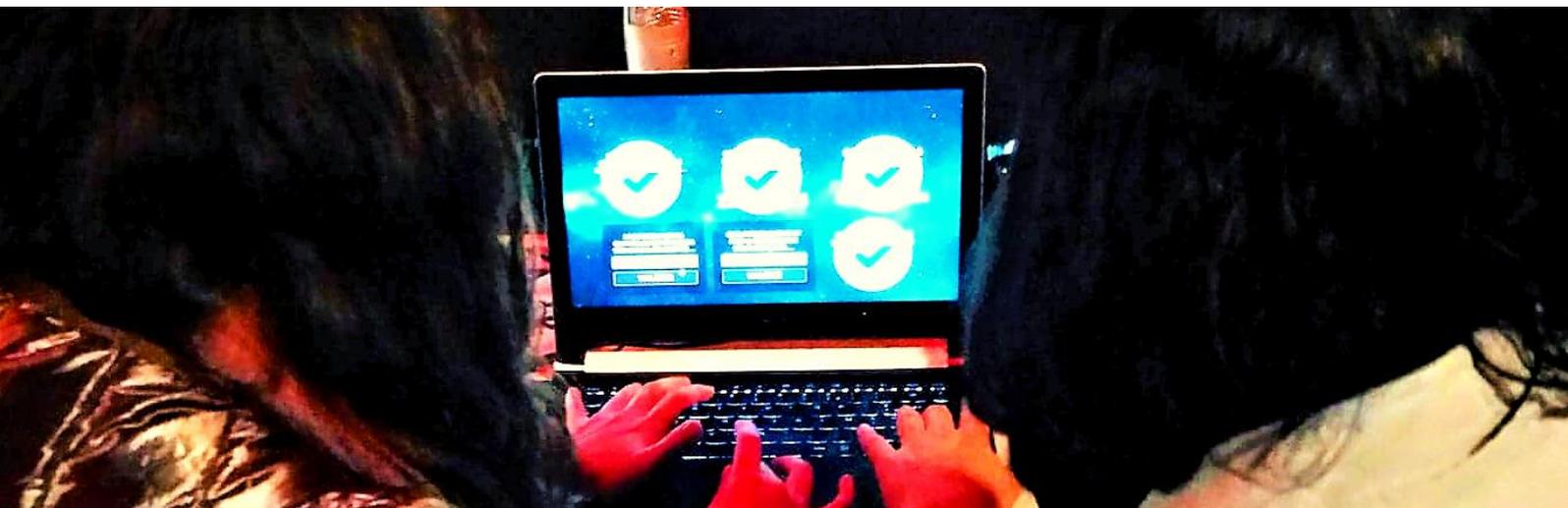
Les participants doivent apporter de quoi réaliser les énigmes (ciseaux, stylos, carton, colle, crayons et tout le matériel qui pourrait être réutilisé pour le décor... tout matériel est le bienvenu !) ainsi qu'un ordinateur portable pour la formation numérique.

Bibliographie

Formation en distanciel

Formateurs, enseignants et futurs enseignants de FLE en Argentine

Octobre - novembre 2021



MOORE, D. et SIMON, D.-L., « Déréalisation et identité d'apprenants », Acquisition et interaction en langue étrangère [En ligne], 16 | 2002, mis en ligne le 14 décembre 2005, consulté le 15 août 2018. URL : <http://journals.openedition.org/aile/1374>

ELLIS, R. 1999. Learning a Second Language through Interaction. In Studies in Bilingualism n° 17.

PEKAREK, S. 1999. Leçons de conversation. Dynamiques de l'interaction et acquisition de compétences discursives en classe de langue seconde. Editions Universitaires du Fribourg, Suisse.

RAMELLA, D. « Du corpus linguistique au serious game : convergences méthodologiques et numériques pour la didactique des langues ». Thèse de doct. Rennes 2. web.

---.« La compétence E-teaching en didactique des langues : « Du corpus aux sMOOC et Serious Games » ». mémoire de Master Ingénierie Pédagogique. Rennes 2, 2019. print.

--.« Le jeu numérique en cours de FLE ». Mémoire de Recherche. Rennes 2, 2018. print.

RICHARD, É. 2017 « Projet de formation et Formation par Projets : une mise en abyme actionnelle pour la formation des professeurs de FLE », in Actes du Colloque International Enseigner le français : s'engager et innover, 19-20 oct. 2017, Association Thaïlandaise des Professeurs de Français, Bangkok, Thaïlande, pp. 186-205.

RICHARD, É., BOURVON M.-F., CHUSSEAU, E., PINEDA, A. 2018. « Du didacticiel actionnel à l'Escape Game FLE : un parcours actionnel de formation à la didactique du FLE », Colloque Abu Dhabi, 1-2 mai 2018. <https://www.emaze.com/@AOLTTTIWL/space>

RICHARD, E., RAMELLA D., PINEDA A. « Jeux sérieux et motivation étudiante ». JE Langageons-nous – Service Universitaire de Pédagogie Rennes 2. Rennes. web.

---.« L'univers immersif ou comment favoriser un apprentissage expérientiel du FLE en contexte universitaire ». proceedings de 8e COLLOQUE INTERNATIONAL SUR LA DIDACTIQUE DES LANGUES SECONDES (CIDLS8)« L'ENSEIGNEMENT ET L'APPRENTISSAGE DES LANGUES SECONDES ET ÉTRANGÈRES : ENTRE CONTINUITÉS ET SPÉCIFICITÉS ». Sherbrooke, CANADA, 2019. print.

--.« Un escape game pour (inter-)agir entre et avec les apprenants ». proceedings de Colloque international « L'apprenant en langue et dans les métiers de la traduction ». Rennes, 31 jan. 2019. print.

SANCHEZ, É., NEY, M. et LABAT, J.-M. « Jeux sérieux et pédagogie universitaire : de la conception à l'évaluation des apprentissages ». Revue internationale des technologies en pédagogie universitaire 8.1. issn : 1708-7570. doi : 10.7202/1005783ar (2011) : 48. Web. 20 déc. 2017. <http://id.erudit.org/iderudit/1005783ar>

FLECKATHON



Mise en forme, design et rédaction :

- Dolly RAMELLA - ramella.dolly@hotmail.com

