

Escape game tout numérique avec des tablettes

- Numérique et innovations pédagogiques -



Date de mise en ligne : lundi 13 novembre 2017

Description :

Mise en oeuvre d'un escape game

Quelles plus-values pédagogiques ? Quelles recommandations ?

Copyright © Anglais - Académie de Rouen - Tous droits réservés

Les jeux d'évasion connaissent actuellement une vogue considérable : Les offres se multiplient dans les grandes villes telles que Rouen. De quoi s'agit-il ? Concrètement, une équipe est « enfermée » dans une pièce et doit coopérer afin de résoudre les énigmes qui lui permettront de s'évader de la pièce en un temps imparti.

Pourquoi cet engouement ?

Les joueurs sont souvent plongés dans une ambiance mystérieuse, inquiétante ou dans une autre époque. Le créateur du jeu veille à la crédibilité du scénario, à la mise en scène, à la qualité des énigmes qui doivent être à la fois motivantes et réalisables, au bon dosage des indices pour que tous les joueurs s'investissent dans la réalisation de la mission.

Lorsqu'on consulte les avis des joueurs sur le net, certains mots sont récurrents : « motivant, équipe, découverte, plaisir, ludique, mission, immersion, bon scénario, coopération ». Le résultat final n'est visiblement pas très important au regard des joueurs, ce qui prévaut c'est le plaisir qu'ils ont à se plonger dans un autre monde et à coopérer pour résoudre les énigmes.

Ce type de jeu a inspiré plusieurs professeurs de l'académie qui se sont transformés en « maître de jeu » et ont mis en place des scénarios motivants pour que leurs élèves soient acteurs de leurs apprentissages et s'investissent en équipes dans la résolution d'énigmes.

J'ai eu le plaisir de me rendre dans le collège de Gasny pour observer la mise en oeuvre d'un jeu d'évasion. J'y ai rencontré Mme Haquet, professeure d'anglais et ses élèves de 6^eC, D et F.

En entrant dans la classe, j'ai été directement plongée dans l'ambiance du jeu. En effet, Mme Haquet avait soigné les détails : une décoration de classe et de nombreux accessoires qui permettaient de comprendre le thème abordé : Halloween.



Mme Haquet avait déjà mis en oeuvre plusieurs jeux d'évasion l'année précédente, mais la particularité de celui-ci était de faire un jeu tout numérique.

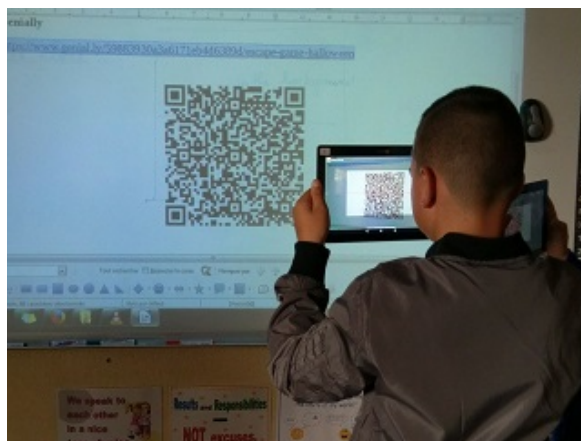
L'organisation de la salle de classe

Les tables sont placées en îlots. La classe est richement décorée pour permettre un véritable bain linguistique. Des affiches d'aides sont disposées sur les murs, en plus des travaux d'élèves.

Le professeur avait déposé une ou deux tablettes pour chaque îlot, et la mallette avec la borne wifi était branchée dans un coin de la salle.

Découvrir la mission

Les élèves ont commencé par visionner un *teaser* pour connaître leur mission.



Résoudre les énigmes

La mission consistait à dérober une recette de tarte à la citrouille. Pour ce faire, les élèves ont dû résoudre des énigmes :

- Associer les noms des déguisements aux bonnes images
- Ecrire 5 mots épelés (révision de l'alphabet)
- Retrouver des mots liés à Halloween dans une grille
- Comprendre trois documents audio ('l'origine du mot 'Halloween', les traditions d'Halloween, 'The Mystery House') The Mystery House est une ressource de la [BRNE](#) anglais cycle 4

Les récompenses

Dans chaque classe de 6ème, les deux premiers binômes d'élèves à mettre la main sur la recette ont remporté un sac Halloween et trois bonbons.



Les élèves suivants qui ont trouvé la recette ont eu trois bonbons.

Ceux qui n'ont pas réussi à aller jusqu'au bout de l'*escape game* ont eu un bonbon pour leur participation. Les sacs et les bonbons ont été financés par le FSE.



Bilan

Les points positifs

L' *escape game* a permis plusieurs choses chez les élèves :

- Réviser l'alphabet anglais et du vocabulaire appris en primaire
- Acquérir des connaissances culturelles
- Développer des compétences numériques : chercher comment allumer une tablette (c'était la première fois que les élèves les utilisaient), savoir utiliser une application pour scanner un *QR code*
- Développer des compétences sociales : les élèves ont dû travailler en binôme et donc s'entendre et s'écouter pour bien et vite réussir !
- Réfléchir à des stratégies (ex : essais-erreurs) pour réussir

Tous les élèves ont participé. Aucun binôme n'a baissé les bras. Tous les élèves étaient au travail. Lorsque le premier binôme d'élèves a trouvé la recette, cela a boosté les autres binômes ! Les élèves ont aimé l'activité et ont redemandé à faire des *escape games*.

L'utilisation des tablettes offre une véritable plus-value car les élèves avancent à leur rythme, peuvent accéder aux différentes ressources proposées (la vidéo du *teaser*, le jeu réalisé avec Genial.ly, les exercices interactifs réalisés avec Learning apps, le *QR code*, les fichiers audio).

Les points de vigilance pour la mise en oeuvre de ce type de jeu et les préconisations

" Il est nécessaire de prévoir un plan B en cas de dysfonctionnement de la connexion ou du matériel, ce que Mme Haquet avait préparé bien évidemment. Cependant, les activités prévues sans utilisation de tablettes ou de connexion étaient bien moins ludiques, interactives et motivantes pour les élèves.

" Certains élèves n'ont pas l'habitude d'utiliser les tablettes dans un cadre pédagogique. Il est souhaitable d'habituer les élèves en amont à réaliser des tâches simples dans un premier temps. **La mise en oeuvre doit être progressive.** Il est évident que si les usages pédagogiques des tablettes se généralisent dans un établissement, cela va permettre plus aisément la mise en oeuvre de tâches plus complexes telles que les *escape games*.

Vous pouvez par exemple commencer à utiliser les tablettes pour mémoriser ou réactiver du lexique avec des exercices interactifs.

Vous pouvez également montrer aux élèves comment scanner un *QRcode* : Quelle application utiliser ? Où se placer ?

Vous pouvez aussi leur faire visionner une vidéo ou écouter un document sonore pour réaliser une tâche de compréhension : Il est nécessaire de leur montrer comment brancher des écouteurs, comment augmenter ou baisser le niveau sonore.

Vous pouvez leur montrer comment rédiger un texte : Il faut manipuler le « clavier » de la tablette.

" Aider les élèves à lire les consignes jusqu'au bout.

Tout professeur a déjà remarqué combien il pouvait être difficile pour des élèves de lire les consignes *a fortiori* lorsqu'ils doivent travailler en autonomie. C'est pourtant une compétence qui doit être développée.

Lors d'une séance dans laquelle le professeur utilise les tablettes, les élèves peuvent se sentir perdus et sollicitent beaucoup l'aide de l'enseignant. Lors de l'observation que j'ai pu faire, il s'agissait uniquement d'un problème de lecture de consignes. Il faut développer des stratégies pour que les élèves parviennent à revenir vers la consigne ou à utiliser une aide dans la classe avant de solliciter l'enseignant.

Le [tetra'aide](#) de Monsieur Demaugé peut être un outil utile au quotidien : Les élèves signalent à l'enseignant qu'ils ont besoin d'aide et patientent jusqu'à la venue de celui-ci.

L' affichage est une aide précieuse pour rassurer les élèves, leur donner des aides, des outils, des démarches, et ainsi les rendre autonomes petit à petit. Voici un exemple d'affiche réalisé avec [Piktochart](#).

Are you lost ?

I don't understand
Can you help me,
please ?

What's the English
for ... ?

What's the French
for ... ?



1



Relis la consigne



2

Si tu ne comprends pas un
mot, va voir l'affiche d'aide
pour les consignes

Demande de l'aide à un
camarade/ à ton voisin en
chuchotant

3

Demande de l'aide à ton
professeur



Haquet ainsi que ses élèves pour m'avoir invitée à découvrir cette pédagogie innovante.
S.Delaplassette