

L'Escape Game, une pratique pédagogique innovante : rencontre avec Dolly Ramella Georget



Vous préparez actuellement votre thèse Du corpus linguistique au serious game : convergences méthodologiques et numériques pour la didactique des langues à l'université Rennes 2 dans laquelle vous questionnez l'impact d'un EIAH (Environnement Numérique pour l'Apprentissage Humain) dans le cadre de l'acquisition d'une langue étrangère. Pourquoi le recours aux outils numériques apparaît-il comme une évidence dans le cadre d'un Escape Game ?

D. R. G. Aujourd'hui, le numérique est une évidence pour presque toutes les activités du quotidien et les Escapes Games n'échappent pas à cet état de fait. En effet, les outils numériques nous permettent de faire des choses que nous ne pourrions pas envisager sans eux. Nous n'aurions jamais pu lancer l'ouverture exceptionnelle du master didactiques des langues en ligne et continuer les cours à l'université sans les plateformes virtuelles par exemple. Dans le cadre de ma thèse, je peux permettre aux étudiants qui apprennent le français de découvrir la ville de Rennes même s'ils ne se trouvent pas en territoire français grâce à la reproduction à 360° de la ville de Rennes. De plus, le recours au numérique dans les Escapes Games nous permet par exemple d'utiliser de multiples ressources multimédias pour créer une immersion totale. En effet, nous avons créé une ambiance à partir de la combinaison de plusieurs sons et musiques. Nous avons aussi tourné des vidéos pour le briefing de nos Escape Games, ce qui nous permet de jouer avec des scénarios fantastiques. Dans le cas des énigmes, nous avons dans chaque plateau d'Escape Game des énigmes numériques qui nous permettent par exemple de faire se déplacer les participantes et participants dans le campus de Villejean sans sortir de l'escape room. Bref, le numérique nous permet de dépasser les limites matérielles et de faire ce que nous ne pouvions pas faire en présentiel comme ouvrir un coffret fort d'une banque ou démarrer une machine temporelle... des éléments indispensables pour un Escape Game !

Comment construit-on un Escape Game tel que « *Le féminisme expliqué aux extraterrestres* » ? Quelles ont été les étapes de création ?

D. R. G. Pour construire un Escape Game Pédagogique, on commence par définir l'objet d'étude, ce que l'on veut que nos participants acquièrent ou apprennent en résolvant des énigmes. Dans le cas de l'Escape Game féministe, l'équipe de conceptrices a discuté et est tombée d'accord pour que ce soit la diffusion de ce que représente vraiment le féminisme, loin des stéréotypes qu'on peut lui associer. Une fois l'objet d'étude défini, nous commençons à construire le scénario, c'est-à-dire l'histoire que l'on va raconter aux participants pour qu'ils soient immergés dans le jeu. Plus le scénario s'éloigne de la réalité, plus ce sera simple pour les participants d'entrer dans le jeu parce qu'ils oublieront ce qui est en-dehors de la salle, le monde « réel ». Dans l'Escape Game féministe, notre scénario consiste à aider un extra-terrestre coincé sur Terre. Il faut donc l'assister dans sa recherche des cinq reliques du féminisme afin qu'il puisse les ramener dans sa galerie intergalactique. Ensuite, une fois notre scénario défini, il faut commencer à concevoir les énigmes. Les énigmes sont propres à chaque concepteur ; moi par exemple, j'aime le numérique donc chacune de mes énigmes a une étape ou un indice numérique. Il faut aussi avoir une grande cohésion dans l'équipe conceptrice parce que toutes les énigmes doivent avoir un lien commun. En effet, chaque énigme doit donner aux participants une « clé » et une fois que les participants trouvent l'ensemble des clés, cela leur permet de sortir de l'escape room. Une fois ces étapes passées, la partie la plus amusante de la création d'un Escape Game commence : la création et le montage de la salle ! On se sert de tout de ce que l'on trouve à la maison pour le décor et pour la création des énigmes (parfois, cela nous donne aussi de l'inspiration). Après, il faut tester au moins une fois notre salle et nos énigmes pour savoir si ce n'est pas trop difficile ou trop simple. Les tests nous permettent de donner cette touche finale à l'histoire et à notre scénario, nous avons eu parfois des éléments qui se sont ajoutés après les séances « test » parce que l'on sentait qu'il manquait quelque chose ; ensuite, les participants lors des « vraies » séances, on s'aperçoit que les rectifications effectuées grâce aux tests sont indispensables au bon déroulement du jeu.

Comment avez-vous utilisé les ressources de l'université pour sa création ?

D. R. G. Au début, nous avons construit les prototypes d'Escape Game avec du matériel que les étudiants ont apporté de chez eux. Suite aux différents tests que nous avons réalisés à l'université, des étudiants ou des enseignants nous ont orientés vers les pôles de l'université qui pourraient nous aider dans l'amélioration de nos plateaux. D'abord, nous avons contacté le SUP pour pouvoir utiliser les plateaux du PNRV. Le SUP nous a parlé du CREA qui pouvait nous prêter du matériel pour le tournage de nos vidéos d'introduction du jeu. Ensuite, en 2017 j'ai participé au premier VIP (Valorisation des Initiatives Pédagogiques en Bretagne et Pays de la Loire) où nous avons monté pour la première fois les premiers prototypes de nos Escape Game à l'extérieur de l'Université et lors de cette journée nous avons rencontré le FabLab de Rennes 1. Un peu plus tard, nous avons fait appel à ce Fablab, et nous remercions en particulier Laurent Mattle le fab-maganeur de Rennes 1, qui nous a accompagné dans les manipulations de la découpeuse laser et l'imprimante 3D.

Le CREA nous a parlé de l'Edulab de Rennes 2 qui nous a aidé avec la création de certains objets des énigmes et finalement, depuis que nous avons lancé avec l'Escape Game féministe nous avons eu la possibilité de donner une visibilité à grande échelle à notre initiative grâce au service culturel.

Quel avenir pour cet Escape Game sur le thème du féminisme ?

D. R. G. À présent, je travaille sur la version numérique de l'Escape Féministe afin de lui donner une visibilité encore plus grande. Il s'agira d'un croisement entre mon projet de thèse, la création d'un Serious Game Numérique pour l'apprentissage des langues à l'aide des photos 360 et l'Escape Game que nous avons présenté au mois de mars. Il sera gratuit et disponible pour que chaque personne qui souhaite participer puisse le faire depuis chez lui sans avoir à se déplacer. Le numérique nous permettra de vous offrir des créneaux pour vous connecter et jouer, de même vous pourrez choisir de jouer seul ou en groupe, il vous suffira de vous mettre d'accord avec vos amis.

Des projets en cours ?

D. R. G. En plus de travailler sur la version numérique de l'Escape Game Féministe, en ce moment, je travaille sur la mise en place de mon jeu pour mon projet de thèse. J'ai fini cette année la reconstruction à 360° de la ville de Rennes et à présent, je suis en train d'ajouter la ludification et des énigmes qui vont lier ce Rennes virtuel à l'apprentissage du Français Langue Etrangère. Je travaille aussi sur un monde virtuel en 3D qui permettra d'utiliser les connaissances acquises par les participants pour débloquer la dernière grande étape du jeu. Ce monde virtuel fait aussi partie des cours du nouveau parcours à distance du master Didactiques des langues de Rennes 2. En effet, cette année je vais travailler en tant qu'ingénieure pédagogique pour la numérisation des cours du master Didactiques des langues sous la direction d'Elisabeth Richard, directrice de l'équipe LIDILE et responsable du master. Les étudiants de master 1 et 2 vont avoir un espace ludique et interactif pour échanger entre eux et apprendre à utiliser les outils numériques avec moi. Les cours pour l'exploitation des outils numériques pour l'enseignement dans ce nouveau contexte que nous traversons aujourd'hui sera aussi adapté et proposé aux enseignants du LANSAD et je vais créer du contenu spécifique à partir de mon expérience en tant qu'enseignante en charge des cours de langues fan du numérique. C'est un long et beau projet que j'ai

hâte de mettre en place et de partager avec les étudiants et les enseignants de Rennes 2 donc souhaitez-moi bonne chance pour déjouer toutes les contraintes de temps et trouver la clé vers l'apprentissage 4.0 !

**Du corpus linguistique au serious game : convergences méthodologiques et numériques pour la didactique des langues* par Dolly Ramella :
<http://www.theses.fr/s217113>

26 février 2021