

# S'échapper du confinement en cours d'espagnol

J'enseigne l'espagnol dans un lycée dans une ville de Pologne.

17

(âge moyen  
des élèves)

600

élèves

22

élèves en moyenne  
par classe

23

classes



## Environnement scolaire

Mon école est **la plus grande et la plus ancienne** de la région. C'est une école traditionnelle à bonne réputation (position élevée dans les classements). La plupart des élèves se rendent quotidiennement à l'école depuis les villages environnants.

## Outils numériques

Il était possible d'aller dans l'école pour utiliser **le matériel à disposition** dans les salles. L'école avait accès à une ancienne version de Moodle, mais elle n'était pas utilisée. Nous avons également eu accès à des **ressources en ligne** développées par les éditeurs des **manuels de langues** utilisés par l'école.



## Expérience numérique avant le Covid-19

Je connaissais un certain nombre de plateformes et d'applications pour **la communication et l'enseignement en ligne** (par exemple, Moodle ou Zoom). J'avais participé à des formations, des webinaires et des cours de didactique en ligne dans mon université et à l'étranger. J'avais déjà introduit **des formes d'enseignement hybrides** et j'utilisais fréquemment le numérique dans mon enseignement.



# L'outil : Genial.ly

<https://genial.ly/>

Les salles d'évasion éducatives sont basées sur un principe de ludification, combinant le plaisir avec l'acquisition de connaissances et de compétences.



## Besoins pour cette pratique

Les élèves avaient besoin de **cours motivants**, de nouveauté, de méthodes attrayantes et ludiques qui soient aussi **un moyen de combattre l'ennui**.

## Besoins couverts

Les jeux d'évasion éducatifs étaient le moyen idéal de répondre à tous ces besoins, car ils m'offraient un moyen **amusant et dynamique** de ludifier mes cours.

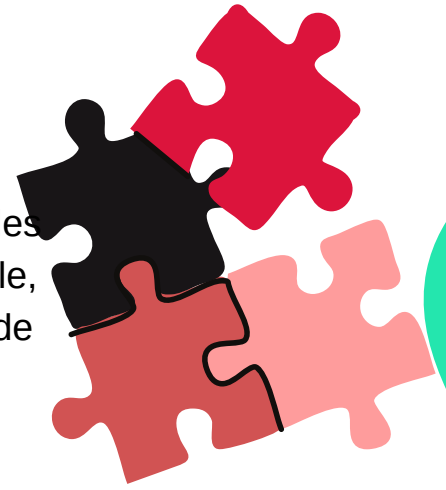


## Public cible

Les escape games s'adressaient à des élèves isolés ou par **petites équipes**.

# Organisation

Avant la pandémie, je donnais des cours d'espagnol sous **forme d'escape game en classe**. Pendant la pandémie, j'ai donc décidé de les préparer en ligne en utilisant des diverses applications et activités telles que des quizzes, des puzzles, **des exercices interactifs** (préparés, par exemple, sur Quizlet, Kahoot, Wordwall ou Didaski), des éléments de codage, de recherches linguistiques et de définitions. Parfois, j'ai **utilisé des escape games numériques clés en main** fournis par d'autres professeurs.



En fait, pour chaque activité habituellement faite dans la salle, j'ai réussi à trouver un équivalent en ligne (jeux de mots, pendu, roue de la fortune, etc.). J'ai eu **envie de concevoir des jeux d'évasion** pour des cours visant à consolider les connaissances, le vocabulaire et les compétences acquises. Ce type d'activités demande beaucoup de temps aux professeurs - **plusieurs heures sont nécessaires pour préparer un escape game pédagogique**. L'utilisation d'éléments déjà prêts **réduit la charge de travail de l'enseignant**.



## Description de l'activité



Les salles d'évasion exigent **un degré élevé d'autonomie** de la part des élèves, qui doivent accomplir des tâches, individuellement ou en groupe. La résolution d'exercices, d'énigmes et de quizzes successifs permet aux élèves d'obtenir des parties du mot de passe cherché ou des indices pour résoudre les étapes suivantes de la quête.

**Les élèves s'efforcent de résoudre l'énigme** que j'ai imaginée. L'ensemble du processus est subordonné à la logique de la découverte - le cours consiste en une série de petites activités à réaliser par les élèves, toutes les activités menant à la résolution du problème principal que j'ai posé.

# Résultat de la pratique

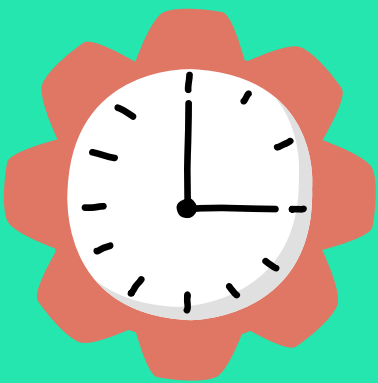
## Une pratique innovante

Les jeux d'évasion sont **un moyen amusant** d'apprendre une autre langue.

Les jeux de piste offrent la possibilité de **combiner travail individuel et travail de groupe.**



## Une pratique efficace



- La formule de l'escape game augmente **l'imprévisibilité des cours**, ce qui crée un environnement d'apprentissage plus motivant et plus attrayant.
- Le large éventail d'exercices utilisés et la variété des activités au cours du jeu pédagogique permettent de **combiner des éléments d'acquisition et de contrôle des connaissances** et de s'exercer à les utiliser en pratique, pendant le cours.

# Clés du succès

Varier les outils et les activités lors de la conception du jeu d'évasion.

Créer vos propres exercices et utiliser des éléments prêts à l'emploi.

Prévoir une séance de deux heures de cours pour un jeu.

Inventer un escape game comme **une quête amusante et motivante.**



## Bénéfices



Les élèves peuvent résoudre les énigmes **seuls ou en groupe.**



Les élèves sollicitent **différentes compétences** au cours d'un même cours.



**La variété des applications** utilisées permet un niveau d'implication constant.

## Prêt ?

Les jeux d'évasion sont un format extrêmement attrayant pour les élèves. La préparation est une tâche exigeante et chronophage mais cela en vaut la peine.



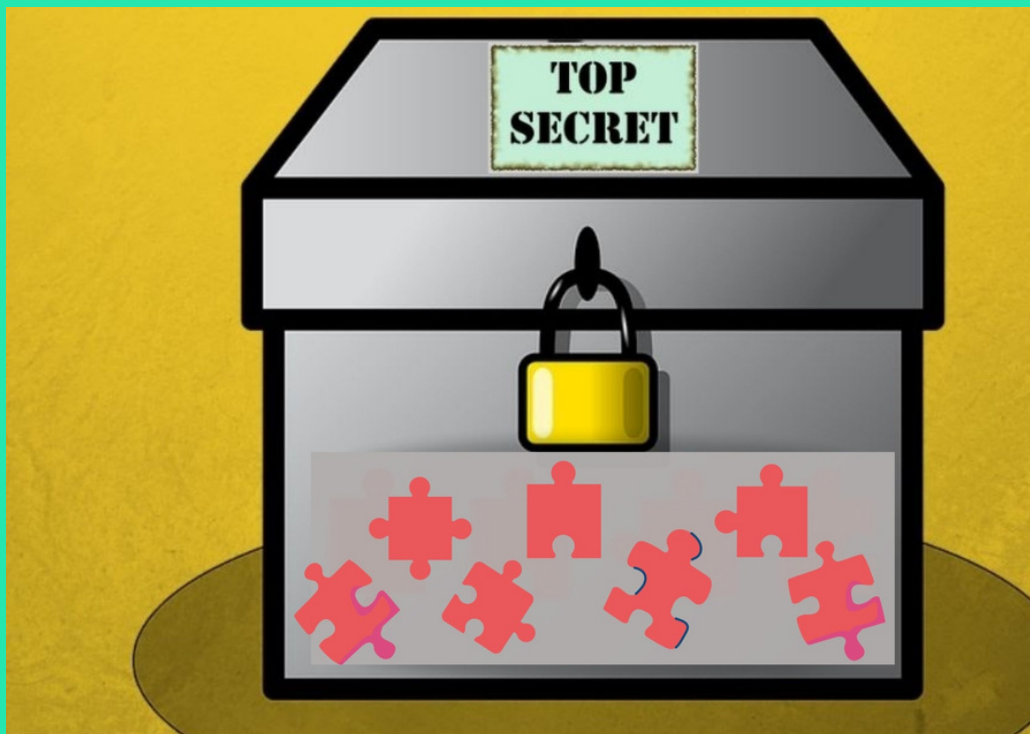
# Ressources

## Captures d'écran

Exemple de défi lors d'un escape game



Exemple de mission à résoudre pour passer à l'étape suivante



*Ce portrait rapporte les choix de l'enseignant, pas les nôtres. Il n'est pas constitué de citations littérales mais est le résumé d'un entretien qui a eu lieu en 2022.*