



L'atelier « Escape game pédagogique dans un monde virtuel old school » lors du LearningShow 2023

Organisation : L'Espace des Langues, Université Rennes 2, LearningShow

Porteur du projet : Dolly RAMELLA - Cheffe de projet de L'Espace des Langues et ingénieure pédagogique

Ingénierie pédagogique : Dolly RAMELLA - Cheffe de projet de L'Espace des Langues et ingénieure pédagogique

Yin Yin CHAW, Elizaveta VASENEVA, Cassandra JONCQUEMAT, Laura FERREIRA, Amina REDJIMI, Anne-Sixtine PIEL et Lilian GUÉRIN stagiaires en ingénierie pédagogique de L'Espace des Langues et étudiants en Master « Numérique et ingénierie pédagogique professionnelle » et Poldo KPONDEHOU, stagiaire en ingénierie pédagogique de L'Espace des Langues et étudiant en Master « Description et innovation FLE et Bilangue »

Objectif

Agrémenter les pratiques des enseignants et des ingénieurs pédagogiques, dans le cadre du LearningShow, à travers l'exploration du Monde Virtuel Rennes2D et de son escape game pédagogique PlayR2, créé avec les ambassadeurs BRIO (Bretagne Réussite Information Orientation). Cet escape game a pour but de faire découvrir l'Université Rennes 2 à ses futurs étudiants en apprenant à se repérer sur le campus et à comprendre les services offerts par l'université. Cette expérience, habituellement destinée aux lycéens, a été exceptionnellement proposée à des professionnels de l'enseignement, du numérique et du marketing, favorisant ainsi une auto-réflexion et un partage enrichissant autour de la ludo-pédagogie.

Date de démarrage : Le 9 & 10 octobre 2023



Présentation du Learning Show

Le Learning Show, une convention dédiée à l'innovation pédagogique, s'est tenu les 9 et 10 octobre 2023 au couvent des Jacobins à Rennes. Cet événement offre une vitrine aux avancées numériques applicables dans les métiers liés à l'enseignement, à l'apprentissage et à la formation. Ces nouvelles méthodes sont dévoilées à travers des ateliers et des conférences.

Présentation de l'équipe de L'Espace des Langues

L'équipe était composée des huit stagiaires en ingénierie pédagogique à L'Espace des Langues : Anne-Sixtine, Cassandra, Yin Yin, Poldo, Lilian, Laura, Elizaveta et Amina. L'équipe accompagnée par Dolly Ramella, cheffe de projet de L'Espace des Langues et ingénieure pédagogique numérique.

Dans le cadre de leur formation en master Didactique des Langues, les étudiants avaient pour rôle d'accompagner les équipes tout au long de l'escape game virtuel. Ils avaient le rôle de maître joueur.

Description de l'atelier

L'atelier regroupait quatre équipes, chacune comprenant entre 6 et 8 professionnels du domaine. Chaque équipe se distinguait par une couleur et un nom spécifique. L'objectif pour les équipes était de résoudre en premier un escape game numérique hébergé au sein du metavers Rennes 2D.

Les participants devaient alors accéder à Rennes 2D, un environnement virtuel au sein de L'Espace des Langues. À l'intérieur, ils étaient confrontés à la résolution d'énigmes structurées autour d'un escape game pédagogique. Pour réussir, les joueurs devaient collaborer en personne ou au sein du monde virtuel, chaque équipe bénéficiant de l'assistance d'un maître du jeu. La victoire était alors attribuée à la première équipe parvenant à résoudre l'ensemble des énigmes.

L'objectif de cet escape game était de libérer Madeleine de Jo Macho, qui l'avait enfermée virtuellement à l'intérieur du bâtiment des langues de Rennes 2. Au cours de cette mission, les participants ont exploré le campus de Villejean, offrant ainsi un aperçu de la vie étudiante à Rennes 2. De la distinction entre les cours magistraux (CM) et les travaux dirigés (TD) à la découverte de l'offre culturelle, cette expérience ludique offre un aperçu des services de l'université et démystifie l'idée d'intégrer le monde universitaire.

Cet atelier a offert l'opportunité de mettre en lumière les diverses fonctionnalités de l'environnement virtuel Rennes-2D et d'explorer ses applications techniques et didactiques dans un cadre ludo-pédagogique numérique.

Regard critique et analyse

Les participants ont majoritairement exprimé une appréciation favorable quant à l'usage du monde virtuel, la majorité envisageant sérieusement d'intégrer de tels outils dans leurs pratiques professionnelles futures. Les pistes pour améliorer les aspects techniques et personnalisables de la plateforme telle que l'ouverture automatique des liens, ont été soigneusement prises en considération dans l'optique d'optimiser l'expérience de cet atelier pour ses futurs joueurs et utilisateurs de la plateforme.

A la fin de l'activité, nous avons fait passer un questionnaire aux participants, voici nos conclusions :

Nous notons que la majorité des participants ayant répondu à notre questionnaire estime qu'ils se voient se réapproprier ce type d'activité ludopédagogique dans le cadre de leur pratique professionnelle, soit **55,88%**.

Nous constatons que la majorité des participants estiment avoir développé des compétences : collaboratives (**61,76%**), de résolution de problèmes (**50%**), numériques (**47,06%**), de gestion de temps (**41,18%**), de communication (**38,24%**), ainsi que des compétences d'adaptabilité (**29,41%**). Seulement **5,88%** estiment avoir développé aucune compétences.

Ces résultats démontrent un intérêt pour l'intégration de la ludopédagogie au sein des pratiques d'enseignement par les professionnels du secteur ayant participé à l'activité.

24

