

Le Novembre Numérique avec les enseignants FLE de Nouvelle-Zélande sur Rennes2D !

FLEckathon numérique à Rennes2D

L'Espace des Langues est ravi de vous annoncer un événement qui se déroulera dans le cadre du Novembre Numérique, en collaboration avec l'Alliance Française de Christchurch et l'Ambassade de France en Nouvelle-Zélande. Notre mission est de repousser les limites de l'enseignement du FLE en utilisant les nouvelles technologies, et cette fois-ci, nous vous emmenons dans un voyage fascinant dans le monde virtuel de Rennes2D pour vous former à la création d'Escape Games Pédagogiques.

Escape Games Pédagogiques : Qu'est-ce que c'est ?

Les Escape Games Pédagogiques sont une approche innovante de l'enseignement qui plonge les apprenants dans des scénarios captivants où ils doivent résoudre des énigmes pour progresser. Cette méthode ludique permet d'immerger les apprenants dans la langue et la culture tout en renforçant leurs compétences linguistiques.

L'Événement

Cette formation exceptionnelle sera animée par deux expertes chevronnées dans le domaine de l'enseignement du FLE et la ludopédagogie :

- **Dolly Ramella**, ingénieure pédagogique numérique et cheffe de projet à l'Espace des Langues, apportera son expertise en conception pédagogique et en technologies éducatives pour vous guider à travers la création d'Escape Games stimulants et efficaces.
- **Camille Cheze**, diplômée de l'Université de Rennes 2 et actuellement responsable pédagogique à l'Alliance Française de Christchurch, partagera son expérience pratique en utilisant des Escape Games dans l'enseignement du FLE, vous donnant des conseils précieux pour une mise en œuvre réussie



Programme

Journée 1 : Vendredi 10 novembre

OUVERTURE DE LA JOURNÉE

- 9h30 : Mot d'accueil et présentation de la journée
- 10h30 : Test - Escape Game PLAYRz
- 11h15 : Activités de création (logo, identité du groupe, rôle des participants)

12h00 Pause déjeuner

REPRISE

- 13h00 : Initiation aux Escapes Games Pédagogiques
- 14h00 : Intervention : Point linguistique
- 14h30 : Fabrication du scénario
- 15h00 : Mise en commun des scénarios
- 15h30 : Atelier "Création d'énigmes"
- 15h45 : Atelier "Initiation au Numérique"
- 16h00 : Travail collaboratif
- 18h00 : Clôture de la première journée et rappel des consignes.

Pourquoi participer ?

1. **Innovation Pédagogique** : Découvrez une méthode d'enseignement révolutionnaire qui engage les apprenants de manière immersive et efficace.
2. **Collaboration Internationale** : Profitez de l'opportunité de travailler avec des experts français dans le domaine de l'enseignement du FLE.
3. **Novembre Numérique** : Cet événement s'inscrit dans le cadre du Novembre Numérique, une célébration internationale de la culture numérique. C'est l'occasion parfaite de vous familiariser avec les technologies éducatives.
4. **Réseautage** : Connectez-vous avec d'autres enseignants de FLE en Nouvelle-Zélande et partagez vos idées et expériences.

Nous sommes impatients de vous accueillir dans le monde virtuel de Rennes2D pour cette aventure passionnante. Préparez-vous à explorer de nouvelles façons d'enseigner le FLE et à créer des expériences d'apprentissage mémorables pour vos étudiants.

Flyer de la formation

Lien pour suivre la formation en ligne <http://bit.ly/POA23>

L'équipe de l'Espace des Langues

Programme

Journée 2 : Samedi 11 novembre

OUVERTURE DE LA JOURNÉE

- 9h00 : Accueil des participants
- 9h20 : Reprise du travail
- 10h00 : Mise en commun
- 10h30 : Atelier "La scénarisation et maître du jeu"

12h00 Pause déjeuner

REPRISE

- 12h55 : Reprise et rappel des consignes
- 13h00 : Montage des prototypes
- 16h00 : Tests croisés des prototypes
- 17h45 : Vote pour le meilleur prototype
- 18h00 : Dèbriefing, remise des prix et photo finale



SUR FLESCAPE



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 expérimental d'accueil pour les étudiants internationaux au sein de l'université « un Escape Game «FLEscape». Lauréat en 2017 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 pour les étudiants internationaux du bassin rennais. FLEscape est une activité ludique à visée pédagogique proposée à une équipe de maximum seize 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 langage de la part de l'enseignant. Notre FLEscape vise la confrontation de savoirs multiples, et notamment de savoirs expérimentaux, lesquels se construisent dans les groupes par l'interaction et la co-action apprenant-apprenant.

Site du projet FLEscape :

03 <https://flescape.hypotheses.org/>

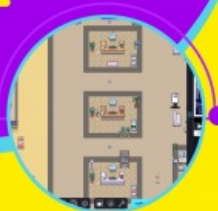
Programme de la deuxième journée de formation

Description du projet

SUR FLESCAPE



SUR FLESCAPE



Depuis 2008, les formateurs de FLEscape ont été menés à initier et former des enseignants et des futurs enseignants de langues à la création de salles immersives ludiques et ludopédagogie.

C'est dans ce cadre que les **Espaces des Langues** ont été conçus afin de créer un centre de ressources et de formation pour l'acquisition des langues.

4 espaces seront à disposition des étudiants, des enseignants mais aussi d'entreprises, d'associations ou encore de collèges et de lycées :

- Tiers-lieux langues
- Tiers-lieux pour la co-construction de ressources et le partage/exposition de celles-ci. Ces espaces seront ouverts à tous.
- Salle immersive
- La Salle immersive 360° pour explorer les langues en interaction avec un décor immersif.
- La BU Espace des langues
- Le Centre de ressources en langues avec espaces de travail en collectifs, silencieux ou ludiques.

• Le monde virtuel Rennes2D
 Le monde virtuel pour les langues destiné à multiplier et enrichir les interactions entre les différents usagers de l'université en langues étrangères à l'aide du numérique. Ce monde permettra aussi de créer de Ressources Educatives Libres (REL).

La formation ludopédagogique 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.

Pour plus d'informations sur le projet :

03 <https://lespacedeslangues.univ-rennes2.fr/>

La première formation des étudiants de master Didactique des Langues et les doctorants de l'unité de recherche LIDILE se fait en novembre 2017 à l'université de Rennes 2. L'équipe de SAPIENS est venu pour donner les bases de la création d'un escape game pédagogique LEARNINGSCAPE. Pendant deux jours, les étudiants ont adapté le concept pour la didactique des langues en créant quatre prototypes différents de plateaux pour les apprenants de FLE (français langue étrangère). Par la suite, ces plateaux ont été améliorés et fusionnés en deux plateaux :

- La planète rouge
- La navette spatiale

Le projet et l'adaptation en charge des doctorantes Dolly RAMELLA et Anguli PINEDA a été testé et mise en place pour des différents événements et institutions.



03 <https://lespacedeslangues.univ-rennes2.fr/>

Description du projet

Description du projet

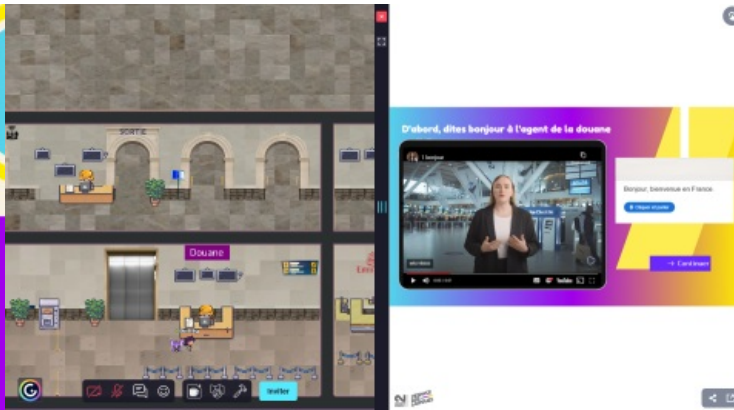
L'ESPACE DES LANGUES

Open science

Un projet de recherche financé par le Ministère National de la Recherche au titre du programme d'investissement d'avenir (PIA) 2015-2022.

CC BY-NC-ND 4.0
Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International

Contact us
 espace-des-langues@univ-rennes2.fr
 https://lespace-des-langues.univ-rennes2.fr/
 L'Espace des Langues
 Place du recteur Henri Le Moal CS 43107 - 35043 Rennes cedex
 Bâtiment 1

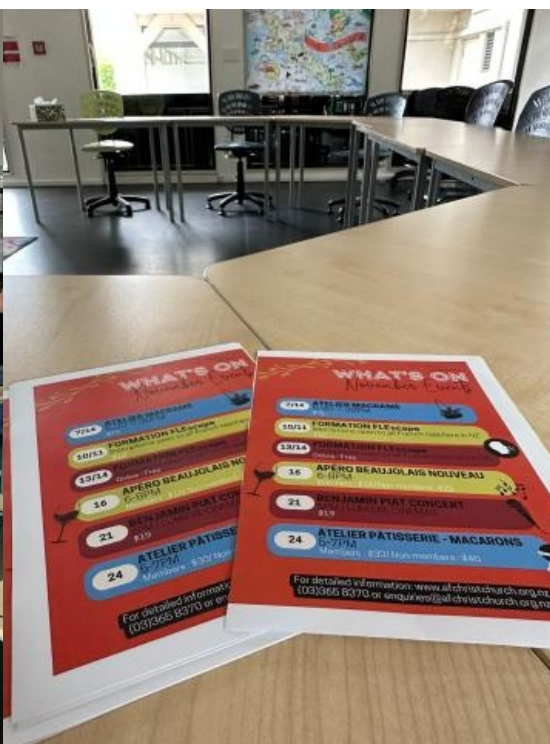


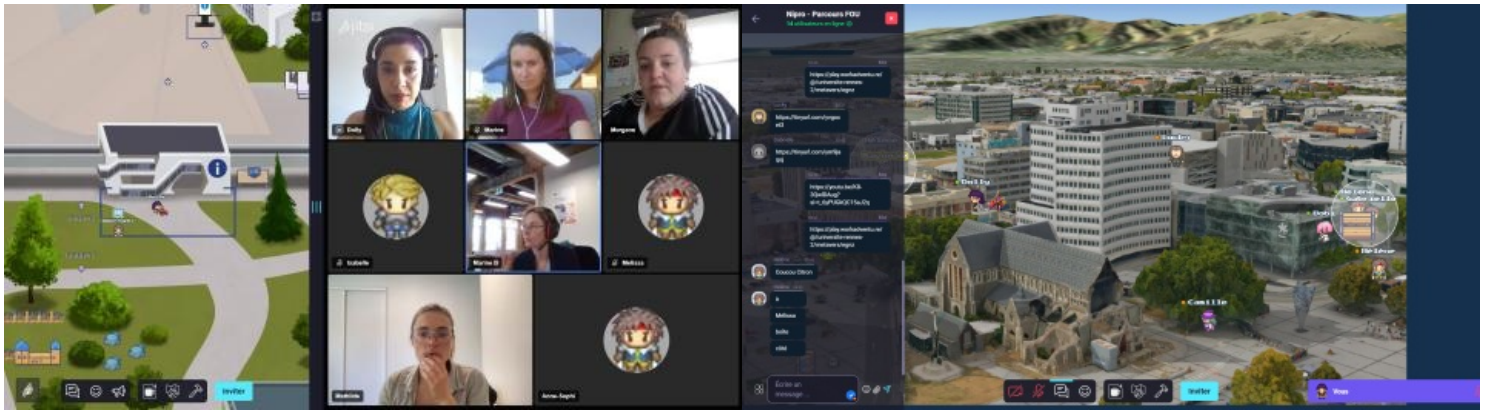
Un aperçu de l'escape game créé avec des IA sur le Monde virtuel RENNES2D

Le projet a bénéficié d'un aide de l'Etat gérée par le Ministère National de la Recherche au titre du programme d'investissement d'avenir (PIA) 2015-2022.

Partners: A17, INSA, UNIV RENNES 2, LIBILE.

Description du projet





Un aperçu de l'escape game sur la ville de Christchurch sur le Monde virtuel RENNES2D