L’Espace des Langues

Escape game BRIO (Bretagne Réussite Information Orientation)

Sur le projet

Service Accompagnateur : SUIO-IP (Service Universitaire d’Information, d’Orientation et d’Insertion Professionnelle)

Concepteurs : Charlotte Garniche - chargé de mission BRIO pour Rennes 2, ambassadeur BRIO 2023

Équipe d’ingénierie pédagogique numérique de L’Espace des Langues: Dolly Ramella, Houda Merah et Paul Bujon

Objectif Principal : Créer un escape game pédagogique en ligne pour la découverte de la vie étudiante sur le Monde Virtuel Rennes2D

Date de démarrage : 16.01.2023

Matériels et logiciels utilisés : Monde Virtuel Rennes2D, caméra 360

Public cible : Lycéens et lycéennes

Essaimage :

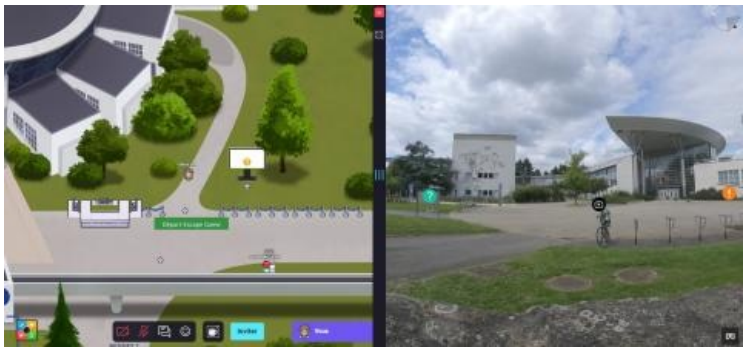
- Printemps de l’Orientation
- Colloque sur la ludopédagogie pour la didactique des langues DAAD
- Présentation lors de QPES (Questions de Pédagogie dans l’Enseignement Supérieur)
- SéminAIR
- Learning Show 2023

L’escape game BRIO est un projet novateur visant à faciliter la découverte de la vie étudiante à travers un escape game en ligne interactif. Il offre une approche ludique pour guider le public étudiant et lycéen dans leur orientation et leur adaptation à la vie universitaire. L’escape game pédagogique nommé PLAYR2 a été réalisé par les ambassadeurs BRIO 2023 et les stagiaires de L’Espace des Langues avec la coordination de Charlotte et Dolly. Le premier test grandeur nature a eu lieu en mars 2023 lors du Printemps de l’Orientation Augmenté mis en place par Rennes 2 et l’université de Rennes.

Quelques chiffres clés du premier test :

- 412 lycéens ont testé PLAYR2
- 8 étudiants de master 2 Didactique des Langues ont pris le rôle de maîtres de jeu
- 8 ambassadeurs BRIO de Rennes 2 et l’université de Rennes ont coordonné les actions en ligne
- 2 services civiques ont valorisé l’action sur les réseaux sociaux et animé les sessions

Le serious game a été présenté à divers événements tels que le Printemps de l’Orientation, le Colloque sur la ludopédagogie pour la didactique des langues DAAD, le colloque « Questions de pédagogies dans l'enseignement supérieur », et le Learning Show 2023, permettant ainsi de partager cette approche innovante avec un large public. Escape game pédagogique PlayR2 promet une expérience immersive et éducative pour les apprenantes et apprenants qui cherchent à mieux comprendre la vie étudiante sur le campus virtuel Rennes2D.



Rédaction des articles : Dolly Ramella, Elizaveta Vaseneva, Fanny Herve-Pecot, Maud Régnier

Cette initiative est portée par l’équipe de Charlotte Garniche et Juliette Carré au SUIO-IP de l’Université Rennes 2, en collaboration avec l’équipe de L’Espace des Langues.

Contact
Charlotte Garniche
charlotte.garniche@univ-rennes2.fr
Dolly Ramella
dolly.ramella-georget@univ-rennes2.fr