L'Espace des Langues

Escape game en Français Langue Étrangère à Sciences Po Rennes

Sur le projet

Organisation : Sciences Po Rennes

Concepteurs : Sebastien Gregov - enseignant de FLE à Sciences Po Rennes, Denis Moalic - chargé de mission hybridation

Ingénierie pédagogique : Dolly Ramella, Romain Pellé, Meryem Ceylan et Paul Bujon

Date de démarrage : 05.07.2022

Espace concerné : Monde Virtuel Rennes2D, Monde Virtuel Gather Town

Public cible : Étudiant·es ERASMUS

Objectif Principal :

Accompagnement des étudiants et des étudiantes ERASMUS pour la création de salles d'escape games pédagogiques. Les productions seront réutilisées au deuxième semestre pour accueillir les nouvelles promotions étudiantes internationales à Sciences Po.

Le projet *Escape game FLE* à Sciences Po Rennes est une initiative visant à faciliter l'intégration des étudiants et des étudiantes ERASMUS au sein de l'établissement et vise à travailler l'intelligence collective. Il implique ainsi les étudiant·es dans la création de salles d'escape game pédagogique en mobilisant des compétences transversales telles que le travail en équipe et la gestion de temps, de ressources.

L'objectif est d'apporter aux apprenant·es une expérience immersive et éducative pour mieux comprendre Sciences Po Rennes et leur environnement d'apprentissage. La réutilisation des productions renforce la communauté et la qualité de l'accueil à Sciences Po Rennes.

Les escape games pédagogiques seront mis à disposition du public intéressé sur la ludothèque en ligne dans le Monde Virtuel Rennes2D.

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

Ce projet est mené sous la supervision de Sebastien Gregov et Denis Moalic, avec le soutien de l'équipe de L'Espace des Langues.

Contact
Sebastien Gregov
sebastien.gregov@sciencespo-rennes.fr
Denis Moalic
denis.moalic@sciencespo-rennes.fr
Dolly Ramella
dolly.ramella-georget@univ-rennes2.fr