

FLEckathon

Sur le projet

Organisateurs : UFR Langues - Université Rennes 2

Concepteurs : Morgane Bécel, Clara Coment, Anaika Colon Rodriguez, étudiantes du Master Didactique des langues – Parcours NIPRO

Ingénierie pédagogique : Dolly Ramella, cheffe du projet L'Espace des Langues (EDL) et ingénieure pédagogique numérique

Objectif Principal : Mise en place d'un hackathon de formation, une compétition d'innovation où les participant-es se réunissent pour générer des idées sous le modèle des hackathons numériques. Le thème des FLEckathon est la création de salles d'échappée games pédagogiques pour le FLE (Français Langue Etrangère). Cette année, les étudiant-es ont créé des prototypes d'échappée games pédagogiques axés sur les compétences mobilisées par les lieux de L'Espace des Langues.

Le FLEckathon est destiné à des futurs enseignants ainsi que des enseignants déjà en poste et des ingénieurs pédagogiques curieux de la méthodologie d'approche par projet dans une démarche ludopédagogique.

A la fin de la deuxième journée, un test croisé des prototypes se met en place où toutes les salles sont testées par les participants et pouvoir ainsi valider les acquis et les savoirs mobilisés ainsi que l'adaptabilité des énigmes au temps et aux compétences des participants.

Date de Démarrage : 02/11/2022

Espaces concernés : Monde Virtuel [Rennes2D](#), Monde Virtuel [Gather Town](#)

Public cible : M1 et M2 MDDL, doctorants

Description :

Ce projet vise à créer un hackathon de formation. [Le hackathon](#) encourage les étudiant-es à concevoir des prototypes d'échappée games pédagogiques avec un accent particulier mis sur les compétences de L'Espace des Langues.

Il s'agit de promouvoir la créativité et l'innovation parmi un public étudiant, tout en renforçant leurs compétences pédagogiques. Cette expérience permet aux participantes et participants de développer des échappée games qui serviront à enrichir l'offre pédagogique de L'Espace des Langues.



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



FLEckathon a démarré le 2 novembre 2022 à l'initiative de l'UFR Langues de l'Université de Rennes 2. Sous la coordination de Morgane Bécel, Clara Coment et Anaika Colon Rodriguez, et en collaboration avec l'équipe pédagogique de L'Espace des Langues.

PROGRAMME

Journée 1 : lundi 14 novembre
Rendez-vous à l'Université Rennes 2 et sur [Gather.Town](#) !

OUVERTURE DE LA JOURNÉE

- 9h00 : Mot d'accueil et présentation de la journée
- 10h30 : Test des plateaux d'Escape Game
- 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.

PROGRAMME

Journée 2 : vendredi 18 novembre
Rendez-vous à l'Université Rennes 2 et sur [Gather.Town](#) !

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 : Débriefing, remise des prix et photo finale
- 18h45 : Remise des attestations de compétences

INFOS UTILES

Plan des salles sur [Gather.Town](#) !