

# **FLESCAPE, UN ENVIRONNEMENT IMMERSIF POUR AUGMENTER LES INTERACTIONS ENTRE ACTEURS SOCIAUX ET DEVELOPPER DES COMPETENCES EN LANGUES ETRANGERES**

DOLLY RAMELLA (ANIMATRICE)

Ingénieure pédagogique, cheffe de projet numérique DEMOES AIR et doctorante unité de recherche LIDILE, Service Universitaire Pédagogique, Université Rennes 2, UFR Sciences Sociales, Pl. Recteur Henri Le Moal, 35000 Rennes, [dolly.ramella-georget@univ-rennes2.fr](mailto:dolly.ramella-georget@univ-rennes2.fr)

ELISABETH RICHARD

Professeure des universités, Directrice Adjointe, site de Rennes, Ecole Doctorale ELICCE (Éducation, Langages, Interactions, Cognition, Clinique, Expertise), Responsable de la filière FLE et de la Mention de Master "Didactique des langues", Université Rennes 2, UFR Sciences Sociales, Pl. Recteur Henri Le Moal, 35000 Rennes, [elisabeth.richard@univ-rennes2.fr](mailto:elisabeth.richard@univ-rennes2.fr)

MERYEM CEYLAN (ANIMATRICE)

Étudiante en Master 2 Didactique des Langues, stagiaire à l'Espace des langues, Université Rennes 2, UFR Sciences Sociales, Pl. Recteur Henri Le Moal, 35000 Rennes, [meryem.ceylan@etudiant.univ-rennes2.fr](mailto:meryem.ceylan@etudiant.univ-rennes2.fr)

## **TYPE DE SOUMISSION**

Atelier

## **RESUME**

Nous proposons un atelier bimodal ludique qui vise à immerger les participants dans un environnement expérientiel et actionnel. FLEscape est un escape game pédagogique qui développe des compétences linguistiques et transversales. En version numérique et en version physique, les participants compareront à la fin de la session les deux contextes immersifs distincts. Réalisé par et pour les étudiants, FLEscape explore la réexploitation et le détournement des ressources du réel. Les postures des participants remettent également en question les configurations pédagogiques ordinaires et permettent d'interroger la nature, la place et le rôle des acteurs mobilisés. In fine, ces environnements ludiques et scénarisés immergent les apprenants en langues dans un contexte qui les met en position d'acteur social en favorisant les interactions entre pairs et entre enseignants / étudiants. L'atelier propose aux participants une immersion physique et virtuelle et une réflexion sur la nature du jeu sélectionné, la nature des acteurs convoqués et la nature des interactions produites.

## **SUMMARY**

We are introducing a fun bimodal workshop that aims to immerse participants in an experiential, action-oriented environment. FLEscape is an educational escape game which develops linguistic and transversal skills. With digital and face-to-face versions, participants will be able to compare two distinct immersive contexts at the end of the session. Created by students for students, FLEscape

explores the reexploitation and diversion of resources from reality. The postures of the participants also challenge ordinary pedagogical configurations and make it possible to question the nature, the place and the role of the actors mobilized. Ultimately, these playful and scripted environments immerse language learners in a context that positions them as being social actors and increases interactions between peers, teachers, and students. The workshop offers participants a face-to-face and digital immersion and a reflection on the nature of the game selected, the nature of the actors summoned and the nature of the interactions produced.

## **MOTS-CLES**

Escape Game, interaction, langues, pédagogie, co-construction, environnement.

## **KEY WORDS**

Escape Game, interaction, languages, higher education, co-construction, environment.

## **DESCRIPTION ATELIER FLESCAPE**

- Deux sessions en parallèle : une session virtuelle et une session physique

Le projet FLEscape répond à une problématique récurrente et toujours renouvelée en classe et particulièrement en classe de langue étrangère : le manque d'interaction et de participation spontanée des étudiants. Prenant appui sur la perspective actionnelle prônée par le CERCL<sup>1</sup>, les équipes enseignantes du master Didactique des langues de Rennes 2 ont proposé une activité qui permette de faciliter le développement de compétences de nature sociale et interactionnelle (Evain, Richard & Ramella, 2022). L'activité devait permettre aux apprenants de se trouver en position d'acteur social favorisant les interactions entre pairs et entre enseignants / étudiants (Ellis, 1999). Pour autant, comme le souligne D. Lemaître « il ne suffit pas d'organiser des travaux de groupe pour que la coopération s'installe » (Lemaître, 2022). Le choix d'un Serious Game (Alvarez, 2007) sous la forme d'un escape game pédagogique a répondu aux attentes : FLEscape instaure un environnement ludique qui facilite la mise en contact des pairs et impose / oblige les interactions communes pour résoudre les énigmes.

Dans cet atelier, nous présentons deux versions du jeu, une version physique et une version virtuelle. Chaque version a été conçue par et pour les étudiant.e.s du campus rennais. Le principe à l'œuvre est le détournement du réel pour mieux se l'approprier. La scénarisation des escapes games exploite des ressources (obsolètes ou usuelles), les détournent pour donner vie à des énigmes et / ou au décor. La nature des ressources sélectionnées, leur didactisation et leur « mise en place » dans l'escape game participent de la scénarisation et de la ludification de l'apprentissage visé. La nature de l'espace (physique ou virtuel) réinterroge la (mise en) place des ressources et impacte le circuit pédagogique.

---

<sup>1</sup> Cadre européen commun de référence pour les langues.

“La perspective privilégiée ici est [...] de type actionnelle en ce qu'elle considère avant tout l'utilisateur et l'apprenant d'une langue comme des acteurs sociaux ayant à accomplir des tâches (qui ne sont pas seulement langagières) dans des circonstances et un environnement donné, à l'intérieur d'un domaine d'action particulier.” (CECRL-20023, pp. 15)

L'espace physique (salle de classe, atelier) est lui-même exploité à des fins scéniques, tout comme la version en ligne, *Rennes 2D*<sup>2</sup>, qui est une représentation du réel (Campus de Rennes 2 et de Rennes 1) que les étudiants aménagent pour répondre au plus près au scénario et à la visée pédagogique.

Dans ces environnements scénarisés et ludifiés, les rôles des participants, enseignants et étudiants, sont bouleversés (Ramella, et al. 2023). Au sein de l'Escape game pédagogique, les étudiants prennent le rôle de joueurs et l'enseignant laisse sa place de détenteur de savoir pour devenir maître du jeu et « médiateur ». FLEscape efface le regard évaluateur de l'enseignant pour que les étudiants deviennent protagonistes de leur apprentissage (Moore & Simon, 2002) et acteurs du processus d'acquisition des savoirs. Objet de formation et de développement de compétences par la ludopédagogie (Alvarez, 2018), FLEscape permet aux participants d'être acteurs de leurs apprentissages et acteurs sociaux au sens du CECRL. Devenir acteur joue aussi sur la motivation des étudiants (Sanchez, Ney & Labat, 2011) puisqu'ils sont responsables de l'activité. Pour mener à bien la mission qu'ils se voient confier dans l'escape game FLEscape, les participants doivent reconstruire les énigmes (les contenus théoriques), comprendre le mécanisme d'imbrication du gameplay de la salle (le circuit pédagogique) et expliquer la réflexion qu'ils ont mobilisée pour résoudre l'énigme (phase de débriefing).

La session de jeu dure quarante-cinq minutes. Elle comprend une phase briefing d'introduction (10 minutes) et une phase débriefing de mise en commun (20 minutes). La phase briefing soutient l'immersion dans le scénario de l'escape game (Ramella et al., 2019) et initie la mise en place d'un « contexte mental » (Puren, 2009) commun. A l'invitation du Maître du jeu à entrer dans un univers avec une tâche précise à réaliser se superpose un discours commun qui met les participants sur un pied d'égalité. Le briefing installe ainsi les participants dans un espace linguistique commun (lexique, enjeux, projet) avec lequel ils vont pouvoir démarrer des interactions coopératives complexes favorisant la co-construction permanente du sens. La phase de débriefing permet, quant à elle, la capitalisation des connaissances et des compétences travaillées pendant la session de jeu. Cette phase finale instaure le Maître de jeu dans son rôle de médiateur : il permet aux apprenants de formaliser notamment les compétences interactives mobilisées et qui concernent la dimension collective de l'information. Il s'agit alors pour le médiateur de montrer en quoi ces compétences sont effectivement « décisives chez un "interactant" soucieux de sa responsabilité individuelle vis-à-vis de la tâche commune » (CECRL, pp. 99, 2001).

Dans le cadre du colloque, le débriefing final interrogera les deux versions de l'escape game (physique et virtuel). Nous inviterons les participants à réfléchir aux compétences transversales mobilisées dans les sessions de jeu (figure 1). Puis nous nous proposerons de construire avec les participants du colloque un support qui soutiendra l'expertise expérimentielle des deux Escape Game présentés sous trois points en particulier : la nature du jeu, la nature des acteurs convoqués et enfin, la nature des interactions (figure 2).

---

<sup>2</sup> La plateforme Rennes 2D a une des empreintes carbone les plus faibles du marché (Etude ADEME-Arcep, 2023). Elle participe ainsi à la sobriété numérique et facilite l'accès aux ressources, peu importe le lieu d'où les participants se connectent.

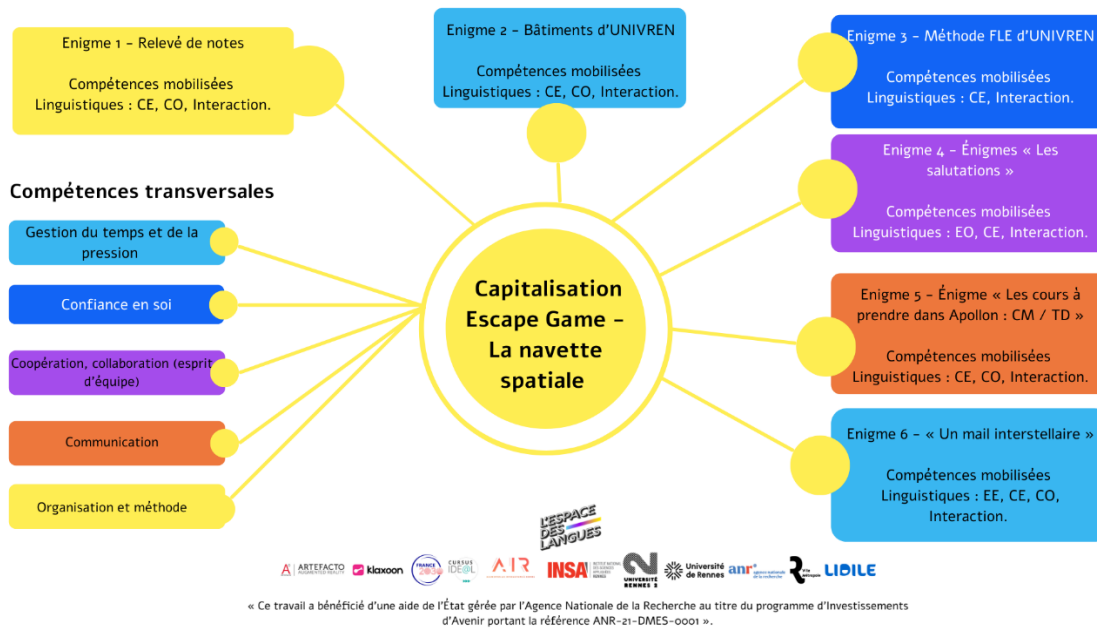
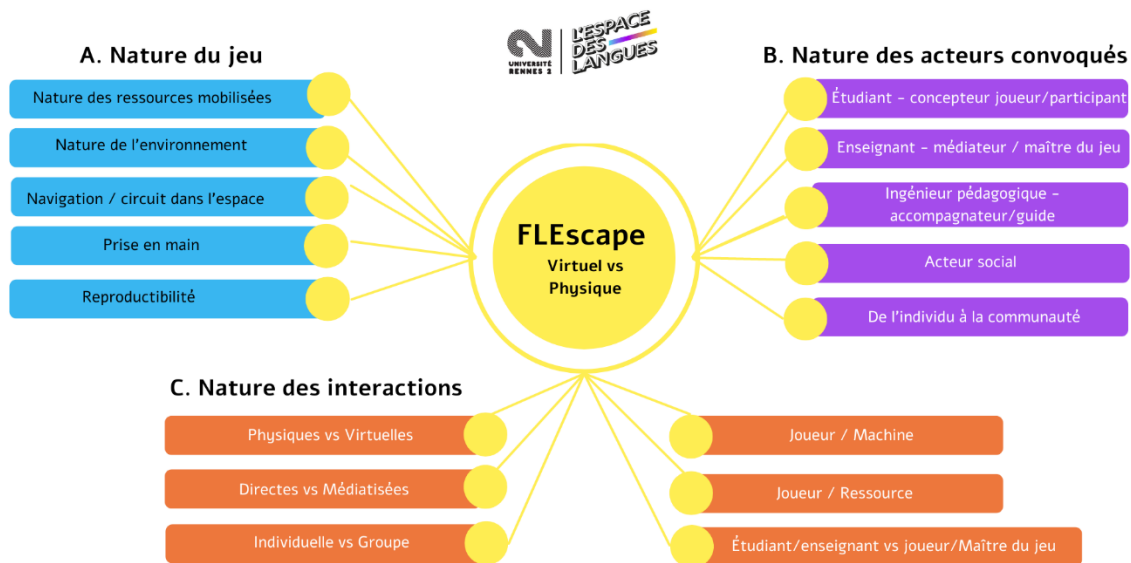


Figure 1 - Support de capitalisation de l' Escape Game « la Navette Spatiale »



« Ce travail a bénéficié d'une aide de l'État gérée par l'Agence Nationale de la Recherche au titre du programme d'Investissements d'Avenir portant la référence ANR-21-DMES-0001 ».

Figure 2 - Débriefing - Comparaison FLESCAPE virtuel vs physique

### **Déroulement de l'atelier**

- **Virtuel** : Les participants se connectent dans un monde virtuel et se retrouvent devant la station du métro (Beaulieu - Université) où se trouve l'outil de visioconférence. Les maîtres du jeu font la démonstration d'un Escape Game pédagogique **Rennes 2D**. Le nombre maximum de participants est illimité. Les participants se déplacent à l'aide d'un avatar et jouent l'Escape Game dans une limite de temps. Ils reçoivent des notifications tout le long du jeu (le chronomètre). Ils essaient de résoudre les énigmes numériques et reviennent en visioconférence pour un retour d'expérience et capitalisation des acquisitions.
- **Physique** : Les participants sont invités à chercher l'emplacement des énigmes physique(s) et virtuelle(s) qui sont en lien avec la vie étudiante, plus particulièrement, à l'intégration dans une université française. **FLEscape**, est un Escape Game pédagogique en Français Langue Étrangère, destiné aux étudiants et aux nouveaux arrivants sur le campus. Le nombre maximum de participants est limité à 12. La partie peut être réalisée à deux reprises durant l'événement.
- **Besoins matériels** :
  - **Virtuel** : 1 salle avec un vidéoprojecteur.
  - **Physique** : 2 vidéoprojecteurs, 1 haut-parleur, 7 tables, 2 rallonges, 2 multiprises, 6 chaises, 6 blocs de post-it (un par énigme), 6 stylos, 1 scotch, patafix, 6 piles AA, 2 lampes sans vis (nous fournissons les ampoules colorées d'ambiance) et 1 paire de ciseaux.
- **Ressources fournies par les participants** : téléphones portables ou pc portable avec connexion Internet.

### **Références bibliographiques**

Alvarez, J. (2007). Du jeu vidéo au serious game. Thèse de doctorat. sous la direction de Jean-Pierre Jessel et Gilles Méthe. Université de Toulouse 2. Consulté à l'adresse <https://www.theses.fr/2007TOU20077>

Alvarez, J. (2018). Les serious games. *Revue de l'APÉMu*, 83.

Conseil de l'Europe (2001). *Cadre européen commun de référence pour les langues: apprendre, enseigner, évaluer*. Council of Europe. Paris, Didier.

Ellis, R. (dir.) (1999). *Learning a Second Language through Interaction*. John Benjamins Publishing Company. Etats-Unis.

Evain, C., Richard E., & Ramella D. (2022). Renforcer la dynamique collective du Master "Didactique des langues" de Rennes 2 à travers deux projets: FLEscape et DistutoLang." *32ème Congrès de l'Association Internationale de Pédagogie Universitaire (AIPU)*.

- Lemaître, D. (2022). La place de la mimesis dans le travail collectif : les conditions d'un apprentissage réflexif. *Les Annales de QPES*, 1(5). Consulté à l'adresse [https://ojs.uclouvain.be/index.php/Annales\\_QPES/article/view/68033](https://ojs.uclouvain.be/index.php/Annales_QPES/article/view/68033)
- Moore, D. & Simon, D.-L. (2002). Déritualisation et identité d'apprenants. *Acquisition et interaction en langue étrangère (AILE)*, 16. Consulté à l'adresse <http://journals.openedition.org/aile/1374>
- Puren, C. (2009). Les implications de la perspective de l'agir social sur la gestion des connaissances en classe de langue-culture : de la compétence communicative à la compétence informationnelle. France : ASLV. Consulté à l'adresse [https://www.christianpuren.com/app/download/4256596351/PUREN\\_2009c\\_competece\\_informtionnelle.pdf](https://www.christianpuren.com/app/download/4256596351/PUREN_2009c_competece_informtionnelle.pdf)
- Ramella, D. (en cours) « Du corpus linguistique au serious game : convergences méthodologiques et numériques pour la didactique des langues ». Thèse de doctorat. sous la direction de E. Richard, LIDILE, Rennes 2. web.
- Ramella, D., Richard, E., & Pineda, A. (2023). Un escape game pour (inter-) agir entre et avec les apprenants. Dans Duffé Montalván A. L., Ar Rouz D. et Drouet G. (dir). *L'apprenant dans l'enseignement et dans l'apprentissage des langues* (179-194). EME Éditions.
- Sanchez, É., Ney, M. & Labat, J.-M. (2011). Jeux sérieux et pédagogie universitaire : de la conception à l'évaluation des apprentissages. *Revue internationale des technologies en pédagogie universitaire / International Journal of Technologies in Higher Education*, 8(1-2), 48–57. Consulté à l'adresse <http://id.erudit.org/iderudit/1005783ar>

## Webographie

- Le projet AIR. (2021). *Le projet AIR, lauréat de l'AMI "Démonstrateurs numériques dans l'enseignement supérieur"* France : Université Rennes 2. Consulté à l'adresse <https://www.univ-rennes2.fr/article/luniversite-rennes-1-laureate-lami-demonstrateurs-numeriques-dans-lenseignement-superieur>
- Étude ADEME-Arcep : évaluation de l'empreinte environnementale du numérique en France en 2020, 2030 et 2050 (2023). [https://www.arcep.fr/uploads/tx\\_gspublication/dossier-presse-Etude-Ademe-Arcep-lot3\\_mars2023.pdf](https://www.arcep.fr/uploads/tx_gspublication/dossier-presse-Etude-Ademe-Arcep-lot3_mars2023.pdf)
- Ramella, D., & Ceylan, M. (2017). FLEscape – Formation ludique pour l'enseignement supérieur – Escape Game. *FLEscape*. Consulté à l'adresse <https://flescape.hypotheses.org/>
- Ramella, D. (2021). *Midi de la pédagogie - Dolly Ramella - EgameFleCampus*. Serveur vidéo - Université de Rennes. Consulté à l'adresse <https://video.univ-rennes1.fr/videos/midi-de-la-pedagogie-dolly-ramella-egameflecampus/>