

Le jeu d'évasion : un outil d'apprentissage en cours d'espagnol langue étrangère (ELE)

Rosa Elena GARCÍA. Ph.D en Communication - Senior Spanish Teacher at IÉSEG.

Abstract

This article presents the "escape game" as a pedagogical tool in my Spanish as a Foreign Language (ELE) courses designed to integrate grammatical content and concepts related to Hispanic entrepreneurial culture. We outline collaborative and playful approaches originating from a neuropsychological perspective. The article details the stages and implementation of our experience. Finally, we present an overview of the skills developed and student feedback.

Keywords: Escape game, neuropsychology, funny learning, Generation Z.

Résumé

Cet article présente le « jeu d'évasion » en tant qu'outil pédagogique dans nos cours d'espagnol langue étrangère (ELE) visant à intégrer des contenus grammaticaux et des notions concernant la culture entrepreneuriale hispanique. Nous présentons les approches collaboratives et ludiques dans une perspective neuropsychologique. Nous détaillons les étapes et la mise en place de notre expérience, ainsi qu'un aperçu des compétences développées et des témoignages des étudiants.

Mots clés : Jeu d'évasion, neuropsychologie, apprentissage ludique, génération Z.

Introduction

Le « jeu d'évasion » illustre l'évolution de mes pratiques et postures d'enseignement, visant à renforcer les compétences de mes étudiants tout en favorisant un apprentissage plus adapté et engageant.

Formatrice en communication interculturelle et enseignante d'espagnol, je prête une attention particulière aux besoins et aux modes de fonctionnement de mes apprenants. Dans mon cheminement, je me suis formée à l'ingénierie pédagogique, ainsi qu'à diverses méthodes inspirées par la neuropsychologie, telles que l'entretien d'explicitation et le Funny Learning. Ces approches innovantes intègrent les préférences cognitives, les bio-rythmes et l'implication corporelle des apprenants.

Les jeux d'évasion et les approches ludiques.

La littérature fait référence au concept de « ludification » ou « gamification » pour évoquer les initiatives de jeu et de récompenses virtuelles ou non (Nick Pelling, 2003). Nous préférons mobiliser l'apprentissage par le jeu, qui nous semble une formulation claire et sans allusion à des anglicismes.

Les jeux d'évasion, comme d'autres outils ludiques, rencontrent un succès croissant à des fins pédagogiques. Cependant, par principe, le jeu implique l'absence d'une finalité productive. Cette

impasse terminologique a été surmontée dans les années 70 avec l'apparition des « serious games»¹ qui se sont révélés un « outil puissant pour rendre accessibles des idées complexes ».

Bien que le terme « *jeu sérieux* » ait été généralement accepté et utilisé par différents groupes et auteurs pour faire référence à des réalités différentes, il n'a été défini que de manière vague et imprécise (Susi et al 2005, p.4).

On attribue le premier « escape game » à un japonais, Toshimitsu Takagi, en 2004. Ce concept s'est rapidement développé dans le monde et a été introduit à Paris en 2013 par HintHunt² qui a organisé les premiers « scape game » grandeur nature. Depuis, différentes variantes immersives ont vu le jour, tels que « scape game virtuels », « *escape room* », « *exit games* », « *puzzle rooms* » ou encore « *adventurerooms* ».

Dans notre démarche, le « *jeu d'évasion* » est une séquence pédagogique structurée et organisée pour acquérir des compétences langagières et culturelles spécifiques.

Déroulé pédagogique dans un cours d'espagnol.

Nous avons expérimenté la séquence « jeu d'évasion » à 7 reprises dans différents programmes d'ELE implémentés dans l'enseignement supérieur pour les niveaux linguistiques de A2 à B2.

Nous relatons notre expérience à L'IESEG avec le programme de master en alternance pour l'évaluation d'autonomie. L'activité se déroule en deux étapes :

Étape 1. Les étudiants prennent le rôle de conseillers en *team building*. Leur client est une entreprise hispanique qui a besoin de motiver et d'intégrer son équipe. La mission est de concevoir un jeu d'évasion sur mesure, original et passionnant qui servira à améliorer la cohésion des équipes dans l'entreprise. L'idée est de créer un univers de suspense ou d'intrigue où les collaborateurs doivent faire preuve de solidarité et collaborer pour atteindre l'objectif.

Étape 2. Une fois le scénario réalisé, ils formulent des énigmes à résoudre afin de s'échapper de chaque salle dans le jeu d'évasion. Le travail est rendu dans des délais précis sur la plateforme dédiée et consultable par les professeurs pour l'évaluation.

Le jeu comprend 3 salles et les énigmes abordent trois thématiques : les points de grammaire et de vocabulaire abordés en cours, ainsi que des aspects sur l'identité et la culture de l'entreprise. La mise en forme peut comprendre des mots croisés, chercher des synonymes ou antonymes du vocabulaire, trouver des conjugaisons, des questions codées sur la culture d'entreprise, etc.

Nous avons élaboré une grille d'évaluation structurée autour de quatre dimensions principales :

1. **Les compétences linguistiques.** Ce critère vise à évaluer le vocabulaire, la correction grammaticale et la conjugaison. Les énigmes doivent refléter les sujets abordés en cours.
2. **Le contenu et la qualité de la recherche.** Il s'agit d'analyser l'exhaustivité de la recherche sur l'entreprise et sa culture. L'histoire et les énigmes doivent être en cohérence avec les objectifs de développement et la culture d'entreprise. Elles doivent également intégrer le

¹ Avec l'initiative (SGI) les Serious Games sont reconnus comme une « expérience immersive pour travailler, apprendre et impliquer le citoyen américain moyen dans les politiques publiques aux États-Unis ». (Susi et al. 2005, p.3-4).

² HintHunt propose une large offre « d'expériences immersives » pour séminaires d'intégration, anniversaires, par exemple. <https://hinhunt.fr/a-propos/>.

vocabulaire du programme, tel que l'intelligence émotionnelle ou la création d'un produit innovant.

3. **La créativité et dimension ludique.** Ce critère évalue la capacité du scénario à captiver les participants grâce à un suspense bien dosé et des énigmes originales et engageantes, tout en proposant une expérience ludique.
4. **L'aspect collaboratif.** Ce critère examine dans quelle mesure les participants sont encouragés à faire preuve de solidarité et à travailler en équipe, des qualités indispensables pour résoudre les énigmes et atteindre l'objectif du jeu.

Constats de l'expérience et discussion.

La majorité des travaux présentent des univers créatifs et captivants, en cohérence avec les valeurs et le plan du développement des entreprises. Ils ont également incorporé des questions concernant la culture générale des pays hispaniques concernés.

Nous avons constaté que, dès l'annonce de l'activité dans le programme, la plupart des étudiants font preuve d'enthousiasme et de curiosité. À l'issue d'un questionnaire rendant compte de leur expérience, ils évoquent que cette activité leur « *a permis de mieux connaître les camarades, car en alternance, on se voit seulement une fois dans le mois* ».

Ils remarquent que l'élaboration des énigmes leur a permis de découvrir des entreprises du monde hispanique, ayant parfois des modes d'organisation surprenants « *par exemple, Chedrahui³ une entreprise mexicaine avec des modes d'organisation très différents par rapport à la grande distribution française* ». Par ailleurs, sur l'acquisition de compétences lexicales et des points de grammaire, les étudiants ont également noté que l'élaboration des énigmes leur a offert l'occasion de réviser les contenus de cours avec un regard nouveau : « *le fait de devoir élaborer les énigmes, on est obligé de chercher des rimes, de donner des synonymes, de chercher des relations logiques, etc. Cela nous oblige à relire plusieurs fois le cours* ».

Enfin, parmi les remarques, nous évoquerons un regret d'ordre immersif : « *C'est dommage ! Nous aurions bien aimé jouer en classe... Nous aurions pu tester les habilités de nos camarades de classe* ». Cette réflexion nous a conduit à envisager une troisième étape, c'est-à-dire que les étudiants pourront endosser le rôle de concepteurs, d'organiseurs, mais aussi de joueurs pour élucider les énigmes en classe. Cette nouvelle phase permettrait une révision supplémentaire des contenus dans un cadre ludique et éventuellement d'organiser un vote final pour choisir ensemble le meilleur jeu d'évasion.

³Entreprise mexicaine de la grande distribution présente dans 21 États de la République, avec plus de 100 succursales et 32 centres commerciaux. Également présent dans les États Unis sous le nom de "El Super".

Conclusion

Notre expérience rejoint la littérature dans une démarche de pédagogie par projet, mettant en lumière la pertinence des jeux d'évasion pour le développement des compétences linguistiques, communicationnelles et interculturelles.

Après avoir expérimenté plusieurs modalités et contenus thématiques, il nous semble que le jeu d'évasion :

Est pertinent et adaptable à différentes phases de l'apprentissage, qu'il s'agisse de la découverte des notions, de l'acquisition de contenus culturels ou de la révision de points spécifiques de grammaire et de vocabulaire.

Facilite l'adhésion des apprenants au projet dès l'annonce de séquence, tout en favorisant leur implication active durant la mise en place.

Contribue au développement de l'autonomie et responsabilise les apprenants dans leur processus d'apprentissage, en leur faisant confiance et en leur accordant plus de liberté (par exemple, dans le choix des sujets ou des modes d'organisation).

Exige une planification rigoureuse et des objectifs clairement définis. De même, les consignes doivent immerger les apprenants dans une situation d'urgence et un besoin absolu de résoudre les énigmes pour « s'échapper » de chaque salle. Il est essentiel d'indiquer le début du scénario (Pourquoi sont-ils enfermés ?) ainsi que la quête finale et les conséquences en cas d'échec

Nécessite certaines précautions concernant la pondération et la vérification des critères d'évaluation. Par exemple, pour éviter le plagiat ou l'utilisation abusive d'outils comme les IA⁴, il est recommandé de rédiger collectivement le scénario en classe.

Ainsi, le jeu d'évasion contribue à renforcer les compétences linguistiques et interculturelles tout en rendant l'apprentissage plus engageant et significatif.

Enfin, nous pensons que proposer des séquences pédagogiques ludiques et diversifier les expériences sensorielles constitue un outil précieux pour capter l'attention et stimuler l'intelligence collective de la génération Z. Cette génération, de plus en plus autonome et en quête de sens, recherche des apprentissages qui répondent à ses attentes et à ses aspirations.

Remerciements

Nous remercions chaleureusement Laure Ayosso pour la relecture de cet article.

⁴ Quelques pratiques utiles pour accompagner l'évaluation : Interroger les apprenants sur les stratégies de cheminement de leurs raisonnements, leurs motivations et sur leur analyse des sources citées.

Bibliographie / Sitographie :

FENAERT Mélanie, NADAM Patrice, PETIT Anne. S'capade pédagogique avec les jeux d'évasion - Apprendre grâce aux escape games - ELLIPSES. 2019.

FREUDENTHAL, M. (2024). Escape Game [Jeu d'évasion] in Dictionnaire des sciences du jeu (p. 124).

GARCIA, Rosa Elena. Déroulé pédagogique du jeu d'évasion dans le programme Master en Alternance 1^{er} année 2024-2025.

HAYDEE, Silva, (2008) : Le jeu en classe de langue. CLE International, Paris, France. https://issuu.com/marketingcle/docs/le_jeu_en_classe_de_langue_feuilletage. [Dernière consultation 01/1/2024]

Rodriguez, F. et Santiago, R. (2015). Gamificación: cómo motivar a tu alumno y mejor el clima en el aula. Digital-text. La Rioja. Espagne. https://www.researchgate.net/publication/299584812_Gamificacion_Como_motivar_a_tu_alumnado_y_mejorar_el_clima_en_el_aula/link/575c472f08aec91374abc466/download. [Dernière consultation 03/12/2024]

TARJA S., JOHANNESSON, M. et BACKLUND, P. 2005. « Serious Games. An Overview. » In Technical Reports, School of Humanities and Informatics. https://www.researchgate.net/publication/220017759_Serious_Games_An_Overview/link/564c520408ae3374e5dea212/download. [Dernière consultation 03/12/2024]