

Speak → ER



Les Escape Games et les langues, un accord parfait



GREEK MINISTRY OF EDUCATION
AND RELIGIOUS AFFAIRS
REGIONAL DIRECTORATE OF PRIMARY
AND SECONDARY EDUCATION
OF WESTERN MACEDONIA



Cofinancé par le
programme Erasmus+
de l'Union européenne



Chapitre 1 : Introduction à la ludification et aux escape rooms	2
Théorie de la ludification éducative	2
Histoire des escape rooms pédagogiques	10
Les avantages des escape rooms pédagogiques	15
Chapitre 2 : Enseigner l'anglais grâce aux escape rooms	19
Les compétences linguistiques : lire et écrire	19
Compétences linguistiques : écouter / parler	26
Chapitre 3 : Les escape rooms dans l'Union Européenne	32
Les salles d'évasion dans le contexte européen	33
Les bonnes pratiques des escape rooms	39
Conclusion	42
Chapitre 4 : Une approche pluridisciplinaire	43
Introduction : les approches pédagogiques inter et pluridisciplinaires	43
Les avantages de l'approche interdisciplinaire	44
L'approche pédagogique interdisciplinaire dans les escape rooms	45
Mettre la théorie en pratique : un exemple d'escape room combinant différentes matières	46
Chapitre 5 : Besoins éducatifs particuliers et escape rooms	49
Quels sont les troubles spécifiques de l'apprentissage ?	49
Défis et solutions pour utiliser les escape rooms pour les élèves ayant des troubles spécifiques du langage	50
Les avantages pédagogiques de l'utilisation des escape rooms pour les élèves ayant des troubles spécifiques des apprentissages	54
Bibliographie	55



Chapitre 1

Introduction à la ludification et aux escape rooms

Théorie de la ludification éducative

Une escape room, également appelée escape game, ou encore salle d'évasion en français, est avant tout un jeu. En fonction de l'expérience de chacun en matière d'enseignement ou de jeux, quelle qu'en soit la forme, il peut sembler plus ou moins naturel d'associer jeux et éducation, ou d'utiliser les jeux dans une perspective éducative. Quoi qu'il en soit, indépendamment de sa propre expérience, tout le monde peut s'accorder sur le fait que les enseignants et les éducateurs utilisent généralement les jeux avec les plus jeunes élèves et abandonnent leur utilisation avec les élèves plus âgés. Cela révèle une contradiction : alors que la valeur éducative des jeux est généralement reconnue, elle est ignorée à mesure que l'on monte dans le niveau d'éducation, comme s'ils perdaient leur valeur : ce avec quoi nous ne sommes pas d'accord.

C'est pourquoi, dans ce guide, nous proposons d'explorer la valeur éducative des escape games dans le contexte de l'enseignement secondaire, appliquée à l'apprentissage des langues en particulier. Nous commencerons par une introduction à la ludification en abordant 6 sujets : tout d'abord, nous devons explorer ce qui fait d'un jeu un jeu, les principaux types de jeux qui existent, et qui sont les joueurs. Cela nous permettra de passer au concept de la ludification, au rapport entre jeu et apprentissage, et d'évoquer le cas des « serious games », ou jeux sérieux.



1. Qu'est-ce qu'un « jeu » ?

L'histoire des jeux est probablement aussi longue que celle de l'humanité, ce qui fait de la définition des jeux une tâche compliquée. Un seul mot ou une seule affirmation superflue dans une définition peut exclure un grand nombre de jeux existants. Arjoranta (2014) a exploré le débat scientifique sur la définition des jeux, et soutient qu'un accord concernant la définition des jeux pourrait ne pas être nécessaire pour parler des jeux en premier lieu. Par conséquent, nous proposons d'explorer les définitions courantes des dictionnaires plutôt que les articles scientifiques pour commencer à explorer la notion de ce que peuvent être les jeux. Commençons par l'une des définitions les plus complètes :

« Activité d'ordre physique ou mental, non imposée, ne visant à aucune fin utilitaire, et à laquelle on s'adonne pour se divertir, en tirer un plaisir. » (dictionnaire Larousse de la langue française, 2021)

Explorons rapidement les idées énumérées dans cette définition pour débiter notre réflexion sur les jeux :

- » « Une activité (...) exercée pour **se divertir, en tirer un plaisir** » : le but premier du jeu est toujours le divertissement. Il ne s'agit pas principalement d'apprendre (par exemple lorsque les enfants imitent le comportement des adultes), bien qu'un apprentissage puisse avoir lieu.
- » « Une activité (...) **non imposée, ne visant à aucune fin utilitaire** » : encore une fois, le jeu est avant tout un divertissement. En ce sens, les joueurs doivent ressentir qu'on leur donne la possibilité de jouer sans les y obliger. Sinon, dans un contexte scolaire, cela pourrait finir par ressembler à n'importe quel autre exercice obligatoire.
- » « Une activité **d'ordre physique ou mental** » : le football, les échecs ou les jeux vidéo sont tous des formes différentes de jeux. Certains jeux combinent les aspects physiques et mentaux des jeux, comme les jeux de construction qui font appel aux compétences de planification et de motricité.



Après avoir exploré cette définition, vous pourriez penser que la définition des jeux ne se limite pas à dire qu'il s'agit d'une « activité exercée pour se divertir ». Qu'en est-il des règles d'un jeu ? Qu'en est-il des interactions entre les joueurs ? Qu'en est-il de la victoire et de la défaite, ou de la compétition ?



Tous ces aspects sont des composantes du jeu. Il est difficile de les inclure dans la définition des jeux car ils risquent de réduire la portée de la définition.

Pour étayer cette idée, examinons d'autres définitions pour voir pourquoi elles peuvent être trop limitées pour notre approche.

- » **L'Encyclopaedia Britannica** définit le mot « jeu » comme « une forme universelle de récréation comprenant généralement toute activité pratiquée pour se distraire ou s'amuser et établissant souvent une situation qui implique une compétition ou une rivalité ». Les jeux tels que le Monopoly ou le jeu de cache-cache ont clairement des gagnants et des perdants. Cependant, les jeux narratifs n'ont pas toujours des gagnants ou des perdants, car le but est parfois simplement de créer collectivement une histoire. Citons par exemple « Alice is Missing » (Henters Entertainment, 2020), un jeu narratif dans lequel les joueurs écrivent l'histoire en s'envoyant des messages textuels, guidés par le compte à rebours et les cartes qu'ils piochent en cours de route.
- » **Le Collins Dictionary** définit le mot « jeu » comme « une activité ou un sport faisant généralement appel à l'habileté, à la connaissance ou au hasard, dans lequel on suit



des règles fixes et on essaie de gagner contre un adversaire ou de résoudre une énigme ». La notion de compétition ou d'adversaire peut être remise en question par les jeux coopératifs, car dans ces jeux, les joueurs essaient de vaincre la situation proposée par le jeu lui-même plutôt que de s'affronter. Un jeu vidéo classique tel que Super Mario Bros (Nintendo, 1983) demande aux 2 joueurs contrôlant Mario et Luigi de gagner ensemble contre le jeu, qui se gagne ensemble ou pas du tout. La clé de cette définition est le mot « habituellement », qui souligne que les auteurs n'ont pas opté pour une définition globale.

- » Une dernière définition à examiner peut-être celle du **Cambridge Dictionary**: « une activité divertissante ou un sport, notamment pratiqué par des enfants, ou l'équipement nécessaire à une telle activité ». Cette définition est écrite pour les apprenants de l'anglais comme langue étrangère, il est donc compréhensible qu'elle vise à être suffisamment spécifique pour être comprise. Il est donc compréhensible qu'elle vise à être suffisamment spécifique pour être comprise. Néanmoins, il est intéressant de voir qu'elle mentionne que les jeux sont surtout des activités d'enfants, car cela révèle nos perceptions communes des jeux comme étant quelque chose de plutôt enfantin.

En fin de compte, le plus sûr est de considérer que les jeux sont avant tout des activités récréatives ou de loisirs auxquelles on s'adonne principalement pour s'amuser.

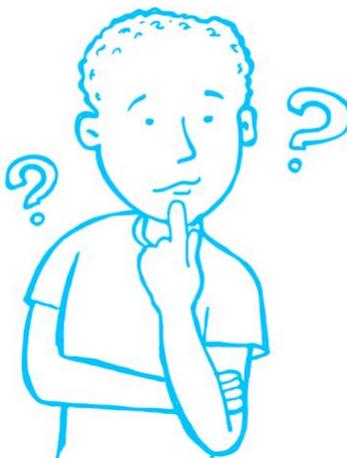


2. Qui sont les joueurs ?

Comme mentionné ci-dessus, lorsque nous pensons à quelqu'un qui joue, nous pensons à des enfants ou à des sportifs. Fondamentalement, un joueur est toute personne impliquée dans une activité de jeu. Alors, tous ces exemples que nous avons souvent en tête sont vrais : qu'il s'agisse d'un enfant jouant avec des cubes, d'un adolescent jouant à des jeux vidéo, d'un adulte jouant à des jeux de société avec des amis ou d'une personne âgée faisant des mots croisés ou jouant aux cartes.

Bien entendu, nous n'écrivons pas ces lignes dans le seul but d'affirmer l'évidence. Après tout, certains jeux sont souvent plus attrayants pour certains publics que pour d'autres, compte tenu de facteurs tels que l'âge, l'expérience culturelle, les connaissances technologiques ou les goûts en matière de genres de jeux. Pour autant, cela est moins vrai dans le cas des escape games : l'enquête de Nicholson sur les escape rooms a révélé que, comme ils nécessitent un travail d'équipe et une diversité de compétences, les escape games sont joués par un groupe hétérogène de joueurs, tant en termes d'âge que de sexe (2016).

Par conséquent, si vous êtes un enseignant qui cherche à introduire les escape games dans votre classe, il devrait être plus facile pour vous d'inclure vos élèves dans cette activité par rapport à d'autres formes de jeux qui mettraient les élèves en compétition les uns contre les autres, qui valoriseraient un haut niveau de compétences ou qui s'accompagneraient d'une image stéréotypée sur les personnes qui jouent à ce type de jeu.





3. Qu'est-ce que la ludification ?

Si la définition des jeux n'est pas aussi simple qu'il y paraît, les dictionnaires, les professionnels de l'éducation et du marketing s'accordent à dire que la ludification consiste à appliquer des mécanismes ou des principes issus des jeux à quelque chose qui n'est pas un jeu. L'effet recherché est généralement d'accroître l'engagement des participants dans une activité.

Ce que nous entendons par la mention de mécanismes ou de principes issus d'un jeu peut être très large : il peut s'agir de tout ce qui fait que quelque chose qui n'est pas un jeu y ressemble. Par exemple, l'utilisation de cartes à jouer pour décider de l'ordre des interventions lors d'une réunion, ou encore l'attribution de badges aux personnes qui accomplissent des défis et objectifs sans rapport direct avec leur travail ou leur formation. Les activités brise-glaces en sont un bon exemple : l'objectif premier n'est pas que les participants s'amuse, mais qu'ils apprennent à se connaître. Cela ne veut pas dire qu'ils ne s'amuseront pas dans le processus, mais ce n'est pas l'objectif principal poursuivi.

L'effet recherché en s'efforçant de donner à une activité l'apparence d'un jeu est d'accroître l'implication des participants dans cette activité. Par exemple, si vous participez à une réunion et que l'ordre des interventions est déterminé par le choix des cartes à jouer, vous serez peut-être plus attentif au moment où votre tour viendra. Si vous êtes étudiant et que votre classe organise un concours de gâteaux le vendredi, vos notes n'augmenteront peut-être pas, mais vous serez au moins plus heureux d'aller en cours en fin de semaine.



4. Est-il vraiment possible de jouer et d'apprendre ?

Une contradiction inhérente entre jouer et apprendre est que si un jeu est censé être joué sans autre but que le plaisir, alors il peut être difficile d'éviter de faire de ce que vous vouliez être un jeu un simple exercice de plus que les élèves se sentiront obligés de réaliser.

Ce point est particulièrement important lors des recherches sur la ludification : de nombreuses pratiques largement répandues ne sont pas si amusantes. Récompenser par des badges des participants qui accomplissent une tâche est l'un des exemples les plus courants de ludification. Par exemple, si vous avez une montre intelligente, vous ne serez peut-être pas passionné par les badges que vous recevez lorsque vous faites un certain nombre de pas par jour. Cela peut vous motiver à prendre les escaliers plutôt que l'ascenseur certains jours, mais cela ne vous transforme pas non plus en athlète.

En ce sens, si vous souhaitez apporter une forme de jeu à vos élèves, faites-le parce que vous voulez qu'ils se divertissent dans le processus, et pas seulement pour les inciter à apprendre. Ou, comme le dit Nicholson (2013) : « Le concept de ludification significative n'est pas de fournir des récompenses externes, mais plutôt d'aider les participants à trouver un lien plus profond avec le sujet sous-jacent ».

Par exemple, Kapp et al. (2014) identifient cinq raisons erronées ou surfaites pour introduire les jeux dans l'apprentissage : les jeux sont cool, tout le monde le fait, cela incitera les élèves à apprendre, tout le monde aime les jeux et les jeux sont faciles à créer. Bien que nous ne puissions pas explorer ces idées en profondeur pour le moment, gardez simplement à l'esprit que l'introduction des jeux dans l'éducation ne se limite pas à ces cinq aspects.



5. Les « jeux sérieux » versus « jeux communs »

Vous avez peut-être entendu parler des « serious games », ou jeux sérieux. Il s'agit de jeux qui ne sont pas seulement destinés à être amusants, mais qui doivent également avoir un résultat « sérieux », comme l'apprentissage de quelque chose. Le problème des jeux sérieux est qu'ils sont parfois si sérieux qu'ils n'ont plus rien d'amusant, ce qui peut être contre-productif. Gardez à l'esprit que les jeux ou approches courantes peuvent être très bénéfiques au processus d'apprentissage, tandis que certains jeux sérieux n'atteignent pas toujours l'objectif d'enseigner tout en gardant un certain degré de divertissement.

Les concepts que nous avons mentionnés sont peut-être encore flous pour l'instant, mais la partie suivante devrait les rendre plus clairs, car vous êtes sur le point d'explorer les bonnes raisons d'utiliser les jeux (d'évasion) en classe.



Histoire des escape rooms pédagogiques

1. Une courte histoire du jeu

Dans la mesure où la définition du jeu peut être résumée comme toute activité pratiquée pour se divertir, il n'est pas difficile de dire que les jeux sont aussi vieux que l'humanité elle-même. Par exemple, le tout premier jeu de société a été créé en Égypte ancienne (Nicholson, 2013).



Les jeux sont de toutes formes, de tous supports et de toutes tailles. Nous connaissons tous mieux certains types de jeux que d'autres. Voici une liste de certains types de jeux pour donner plus de contexte sur ce que sont les escape games et d'où ils viennent :

- » **Les jeux de société** englobent tous les jeux qui se jouent avec des outils spécifiques. En ce sens, ils peuvent comprendre les jeux de cartes, les jeux de dés, et toute sorte de jeux joués sur un plateau ou une table, comme les échecs, le Scrabble ou le jeu de figurines tels que Warhammer.
- » **Les jeux vidéo** peuvent être définis de manière générale comme des programmes divertissants d'interaction homme-machine. Le premier jeu vidéo fût « Tennis for Two », créé en 1958 par le physicien William Higinbotham (American Physics Society, 2008). Grâce au développement technique et commercial, les jeux vidéo ont commencé à se répandre plus tard dans les années 1970 et peuvent aujourd'hui être joués sur des ordinateurs, des consoles, des téléphones et d'autres appareils. Les jeux d'action, les jeux de plateforme, les jeux de réflexion et les jeux d'aventure sont des exemples de genres de jeux vidéo.



- » **Jeux de rôle (ou JDR)** : jeu dans lequel les joueurs endossent des rôles imaginaires et créent ou jouent collectivement un scénario tout en étant généralement supervisés par un coordinateur ou un conteur, aussi appelé maître de jeu. Le plus célèbre et l'un des premiers jeux de rôle est « Donjons et Dragons », créé par Gary Gygax en 1974 (Britannica).
- » Deux sous-genres de jeux de rôle méritent d'être mentionnés en relation avec les escape games : les jeux de rôle en grandeur nature et les murder parties, ou encore « huis clos » ou « soirées enquêtes » en français. **Les jeux de rôle en grandeur nature** (aussi appelés GN) sont des événements s'étalant généralement sur plusieurs jours et rassemblant des groupes de personnes jouant en permanence un personnage imaginaire. Parmi les plus impressionnants, citons Conquest (<https://www.live-adventure.de/en/>) et DrachenFest en Allemagne (<https://www.drachenfest-larp.info/>), qui ont tous deux rassemblé plus de 5 000 personnes. **Une murder party** est un événement plus court, qui dure généralement d'une soirée à une nuit entière, au cours duquel les joueurs doivent chercher à savoir qui, parmi eux, a assassiné le personnage dont la mort lance généralement la partie. On peut les considérer comme un Cluedo dans lequel les joueurs incarnent des personnages.

Les escape games rassemblent des caractéristiques de tous ces types de jeux, comme le définit Nicholson (2015) : les escape rooms sont « des jeux d'équipe grandeur nature où les joueurs découvrent des indices, résolvent des énigmes et accomplissent des tâches dans une ou plusieurs pièces afin d'atteindre un objectif spécifique (le plus souvent s'échapper de la pièce) dans un temps limité ».

Pour en savoir plus sur l'histoire des escape games, vous pouvez également consulter le guide pédagogique du projet Erasmus+ STEAMER (<https://steamerproject.eu/pedagogical-guide/>).



2. La croissance de l'industrie du jeu

Si l'on prend en compte toutes les formes de jeux, on considère que les jeux se sont développés en tant qu'industrie au cours des cinquante dernières années, et leur croissance s'est accentuée récemment. Voici quelques faits marquants et chiffres-clés :

- » En 2018, le chiffre d'affaires mondial des jeux vidéo a augmenté de 13% en un an (MBA MCI, 2020).
- » Quant aux jeux de société, le marché a connu une croissance de 10% en 2019 (Boursorama, 2020). De plus, organiser des soirées jeux de société entre adultes est de plus en plus courant.
- » En 2020, les confinements à travers le monde ont permis de battre des records de vente dans l'industrie du jeu vidéo, car il s'agit non seulement d'une forme de loisir accessible à la maison, mais aussi d'un moyen de se connecter avec les autres (BBC, 2020). Plusieurs jeux de société ont été adaptés pour être joués en ligne.
- » Des salons et des compétitions internationaux existent pour tous les types de jeux. Les exemples les plus frappants sont l'essor des ligues professionnelles d'esports dans le monde entier. Dans le cas des escape games, la première compétition mondiale a eu lieu en 2017 (BGNlab, 2017).

Compte tenu de l'intérêt croissant pour les jeux et de la façon dont leur utilisation s'est répandue, il n'est pas surprenant qu'il existe aujourd'hui une belle opportunité de dialogue entre les escape games et l'éducation.





3. Des escape games récréatifs aux escape games éducatifs

La popularité des escape games créés à des fins récréatives est à l'origine de l'intérêt des enseignants à les introduire en classe. Ce n'est pas très surprenant quand on sait que les jeux peuvent rendre l'enseignement et l'apprentissage plus attrayants, et que les enseignants sont poussés par leurs administrations et leurs élèves à trouver des moyens plus participatifs d'explorer les sujets de cours pour moderniser le programme.

Des escape games éducatifs ont été créés depuis les années 2010, soit par des enseignants eux-mêmes, soit par des sociétés de jeux auxquelles les enseignants ont demandé de créer des jeux ad hoc pour répondre à leurs besoins. Les chercheurs ont commencé à étudier les utilisations pédagogiques des jeux d'évasion assez récemment : le plus connu est sans doute Scott Nicholson, professeur de conception et de développement de jeux à l'Université Wilfrid Laurier en Ontario, qui a commencé à faire des recherches sur ce sujet après 2010.

Quels sont les points communs entre les escape games récréatifs et éducatifs ? Le premier point commun est le format de l'escape game, selon Veldkamp et al. (2020) :

« Comme les escape room récréatives, ces escape room combinent des activités pratiques et intellectuelles à réaliser en équipe dans un temps limité. Dans une salle de classe, les enseignants essaient de créer des environnements authentiques avec des activités significatives et une place pour l'échec. Pour l'éducation, chacune des caractéristiques des escape room n'est pas unique en soi. Cependant, leur combinaison semble unique et attrayante pour les enseignants. »

La deuxième similitude entre les deux types d'escape game vient du fait que les jeux d'évasion intègrent la résolution de puzzles et d'énigmes au sein d'un récit. Si un escape game exige rarement des joueurs qu'ils aient des connaissances spécifiques préalables, même un escape game récréatif ou commercial peut transmettre des connaissances sur notre monde. Par exemple, vous pouvez jouer dans une histoire liée à une découverte scientifique, un point de repère historique ou une œuvre d'art. En



résumé, si tous les escape games éducatifs s'accompagnent d'objectifs ou de thèmes d'apprentissage, ce n'est pas obligatoire pour les jeux récréatifs, mais l'ancrage des énigmes dans le monde réel rend les énigmes d'autant plus crédibles et le jeu d'autant plus immersif.

4. Où peut-on trouver des escape rooms éducatives ?

Il est difficile de répondre de manière exhaustive à cette question, mais nous allons essayer de vous donner quelques pistes. Comme toujours, les enseignants partagent les escape games qu'ils créent sur les plateformes et réseaux habituels, tels que les plateformes nationales de ressources pour enseignants ou les groupes Facebook. À notre connaissance, deux exemples sortent du lot :

- » **Breakout EDU** (<https://www.breakoutedu.com/>) : il s'agit d'une plateforme commerciale créée au Canada en 2015, et elle est considérée comme la première source spécialisée dans les escape games éducatifs. Elle héberge également une communauté de 40000 enseignants et éducateurs à travers le monde.
- » **S'cape** (<https://scape.enepe.fr/>) est une plateforme créée en 2017 par un groupe d'enseignants français bénévoles pour fournir des ressources gratuites aux enseignants qui souhaitent créer leurs escape games. Elle fait office de référentiel d'escape games éducatifs créés par des enseignants.

En un sens, l'histoire des escape games éducatifs n'en est qu'à ses débuts, et il ne fait aucun doute que d'autres sources précieuses apparaissent au moment où nous écrivons ces lignes. C'est d'autant plus vrai maintenant que les écoles sont fermées ou qu'elles mélangent cours en classe et enseignement à distance avec la pandémie de la COVID-19 : les jeux peuvent rendre l'enseignement plus divertissant, plus engageant, et peuvent également fournir un moyen pour les gens de se connecter même lorsqu'ils sont contraints de rester séparés.



Les avantages des escape rooms pédagogiques

Comme expliqué précédemment, la ludification ou l'apprentissage basé sur le jeu (« game-based learning » en anglais) est le processus de création d'une expérience d'apprentissage à l'aide de jeux, afin de permettre aux joueurs de développer leurs compétences et leurs connaissances. Elle s'est avérée être un excellent outil pour améliorer l'implication et la motivation des élèves, favorisant ainsi de meilleures opportunités d'apprentissage.

Dans ce projet, les escape games vont être utilisés pour l'enseignement des langues. Ainsi, cette section de la brochure se concentrera sur les avantages spécifiques que les escape games pédagogiques peuvent avoir dans une classe de langue.

1. Immersion, engagement et motivation

L'immersion est une caractéristique essentielle pour une expérience d'apprentissage des langues réussie. Des études récentes ont montré que l'apprentissage par le jeu, et plus particulièrement les escape games, améliorent l'aspect immersif des expériences d'apprentissage pour les élèves. En effet, ils fournissent un contexte sous la forme d'une histoire qui donnera aux joueurs l'impression qu'ils doivent remplir un objectif dans un récit. Bien entendu, les escape rooms en physique seront souvent les plus immersives par rapport aux formes virtuelles, par exemple. Cependant, tous les formats peuvent être développés pour favoriser des niveaux élevés d'immersion et d'engagement. Parmi les caractéristiques d'un escape game pédagogique immersif, citons un récit clairement établi, des rôles et des objectifs définis que les joueurs doivent remplir, des énigmes cohérentes avec le scénario et les rôles des joueurs, ainsi qu'un rôle défini pour le maître du jeu.

La cohérence est le mot clé pour créer une expérience immersive, car le manque de cohérence pourrait amener les joueurs à se détacher du jeu et à surestimer ses aspects pédagogiques. La narration peut grandement aider à améliorer l'aspect immersif, c'est pourquoi Nicholson (2016) recommande aux créateurs de « se demander pourquoi » ils demandent les actions aux joueurs à toutes les étapes de la conception du jeu. En



établissant un objectif clair pour tous les éléments du jeu, les joueurs auront un réel sentiment de responsabilité et de cohérence dans la narration.

En offrant une expérience d'apprentissage immersive, les escape games contribuent à renforcer la participation, l'implication et la motivation des élèves, car ils sont essentiels pour leur donner un sentiment de responsabilité dans la réalisation des objectifs du jeu. Bien entendu, un jeu doit répondre à plusieurs critères supplémentaires pour être attrayant, tels qu'une approche multisensorielle de la matière étudiée, donner des énigmes significatives et motivantes, donner aux joueurs la responsabilité de faire avancer le scénario, établir des liens entre les différentes énigmes et inclure de personnages de l'histoire dans les énigmes.

L'engagement et la motivation viennent grâce aux sensations d'immersion, de responsabilité, de curiosité et de cohérence. Le développement de la narration par la résolution d'énigmes interconnectées suscitera une curiosité et une motivation croissantes chez les élèves, et les amèneront à s'engager dans les activités proposées, à atteindre les objectifs du jeu et, au final, à atteindre les objectifs d'apprentissage.



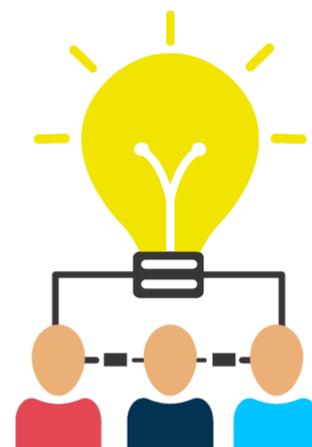


2. Développement des compétences non techniques

Les compétences non techniques s'ajoutent souvent à celles qui figurent dans le programme scolaire. Elles ne sont pas toujours définies dans le plan de cours mais restent essentielles pour la préparation des élèves à l'âge adulte et à la vie professionnelle. Avec les escape games, l'enseignant peut non seulement inclure le contenu de son cours, mais aussi assurer le développement de certaines compétences non techniques, telles que :

- » **La gestion du temps** : en ayant plusieurs énigmes à résoudre en un temps limité, les élèves ressentent une pression pour organiser et effectuer leurs tâches dans les délais impartis.
- » **La communication et la collaboration** : tous les élèves d'une équipe ne travaillent pas sur la même tâche au même moment, ils doivent donc collaborer et organiser leurs actions ensemble en communiquant efficacement pendant le jeu.
- » **L'esprit critique** : les élèves développent leur esprit d'analyse et leur pensée critique en extrayant des informations pertinentes des indices et en les utilisant pour résoudre les énigmes.
- » **La résolution de problèmes** : les élèves doivent aborder les défis et les énigmes de la manière la plus efficace possible pour atteindre leurs objectifs dans les temps.
- » **La créativité et l'adaptabilité** : en s'immergeant dans le récit, en devant jouer un rôle spécifique dans un nouveau contexte et en s'y frayant un chemin, les élèves doivent s'adapter et trouver des solutions créatives aux problèmes rencontrés.

Tout au long du jeu, les élèves apprennent à attribuer la bonne tâche au bon membre de l'équipe, ce qui leur permet de montrer leurs points forts. L'aspect collaboratif et le débriefing final du jeu peuvent favoriser l'apprentissage entre les pairs et amener les élèves à un niveau plus équilibré de connaissances et de compétences en classe.





3. Innovation et avantages pour les enseignants

Les escape game pédagogiques sont bénéfiques pour les élèves mais peuvent aussi présenter plusieurs avantages pour les enseignants. Le premier est bien sûr l'aspect innovant de ces jeux, qui peut amener les enseignants à sortir de la routine et à trouver plus de plaisir dans la préparation de leurs cours.

Les possibilités en termes d'objectifs pédagogiques sont infinies et peuvent être personnalisées par les enseignants eux-mêmes, ce qui permet une grande flexibilité. Le format est avantageux car ses possibilités incluent des jeux virtuels, des cartes, des livres, du matériel imprimable ou des escape rooms physiques plus complexes. Certaines caractéristiques de ces formats peuvent être combinées et toutes sont réalisables avec un petit budget.

En incluant des éléments de votre cours dans une salle d'évasion, vous serez en mesure de fournir une expérience dans laquelle les élèves apprennent et mettent la théorie en pratique immédiatement dans un cadre ludique, permettant ainsi une meilleure intégration du sujet d'apprentissage. Les escape games restent adaptables aux différentes fonctions que vous souhaitez leur donner, que vous décidiez de les utiliser pour des révisions ou pour la découverte de nouveaux sujets.



Chapitre 2

Enseigner l'anglais grâce aux escape rooms

Les compétences linguistiques : lire et écrire

1. Introduction

La lecture et l'écriture sont deux des quatre compétences en langue. La lecture est un processus interactif et une activité complexe qui implique à la fois la perception et la réflexion.

« La lecture est fondamentale pour le développement d'une compétence complète en langue seconde. La lecture peut fournir un large éventail d'apports linguistiques non disponibles pour les apprenants par d'autres moyens. » (Horwitz, 2008)

Les compétences d'écriture comprennent toutes les connaissances et les capacités liées à l'expression d'idées par le biais de l'écrit. « Parmi les quatre compétences linguistiques de l'anglais, l'écriture est considérée comme la compétence la plus complexe à acquérir pour les apprenants de l'anglais en raison de sa complexité en termes de structure grammaticale, de vocabulaire, d'orthographe et de prononciation » (Rao, 2019).





2. Les escape rooms et le rôle de la lecture et de l'écriture comme compétences linguistiques essentielles intégrées dans la classe

Dans les escape rooms les élèves sont attirés par l'idée de jouer et motivés à avancer par la curiosité d'en savoir plus ou de gagner le jeu. En étant engagés dans des activités d'écriture et d'expression orale, ils peuvent améliorer ces compétences. Grâce aux salles d'évasion, les élèves pratiquent le vocabulaire en utilisant de nouveaux mots à l'oral et à l'écrit. Ce n'est pas seulement une expérience agréable pour les élèves, mais elle est aussi très utile pour leur future mise en œuvre de la langue étrangère.

De nos jours, ces jeux sont utilisés comme un moyen d'acquérir des compétences. Ce chapitre se concentrera sur les compétences de lecture et d'écriture et sur la manière dont les escape games peuvent contribuer à les développer.

Les escape rooms sont un phénomène relativement moderne dans le monde des éducateurs. L'utilisation des escape rooms et de la ludification en général dans les cours de langues étrangères a un grand potentiel. Heureusement, de plus en plus d'enseignants sont prêts à intégrer des éléments de ludification dans leurs cours, afin de susciter l'attention des élèves avec des leçons attrayantes et de les récompenser en améliorant leurs connaissances et leurs compétences linguistiques. Les escape rooms permettent d'utiliser des méthodes de ludification dans un environnement non ludique tel que la salle de classe, afin d'impliquer activement les élèves. Les salles d'évasion sont idéales pour les salles de classe, car les élèves peuvent créer une « salle » sans nécessairement utiliser de nombreux outils technologiques, en utilisant l'avantage du cadre de la salle de classe. « L'apprentissage basé sur le jeu peut améliorer les compétences communicatives et l'engagement des élèves » (York & William, 2018). En jouant à ces jeux, les élèves sont en mesure de travailler sur leurs compétences sociales, la communication et la coopération, tout en utilisant les compétences linguistiques mentionnées ci-dessus (York & William, 2018). Au lieu de faire jouer les élèves à un escape game, il peut être par exemple plus stimulant de les diviser en groupes, où le premier groupe écrira des scénarios et créera le jeu, tandis que l'autre groupe pourra lire les règles, améliorant une fois de plus leurs compétences en lecture et en écriture.



Selon Rodriguez (2014), la ludification en classe d'anglais langue étrangère développe une attitude positive chez les élèves, qui est améliorée les domaines de la coopération, l'apprentissage par l'expérience, l'image de soi et la motivation, la compétitivité comme outil de motivation, l'autonomie et la tolérance aux erreurs.

Les systèmes éducatifs font face à de nombreux nouveaux défis et exigences et les enseignants peuvent préconiser l'apprentissage des langues étrangères par le jeu, par le biais de scénarios d'escape room, de brainstorming de nouvelles idées, de scénarios d'écriture, de tâches de lecture, mais aussi en intégrant des activités d'expression orale.

D'après le récent questionnaire et l'étude de la mise en œuvre de salles d'évasion dans une classe spécifique, il s'avère que les compétences linguistiques les plus fréquemment utilisées sont la lecture et l'expression orale.

LES COMPÉTENCES LES PLUS FRÉQUEMMENT UTILISÉES DANS LE JEU

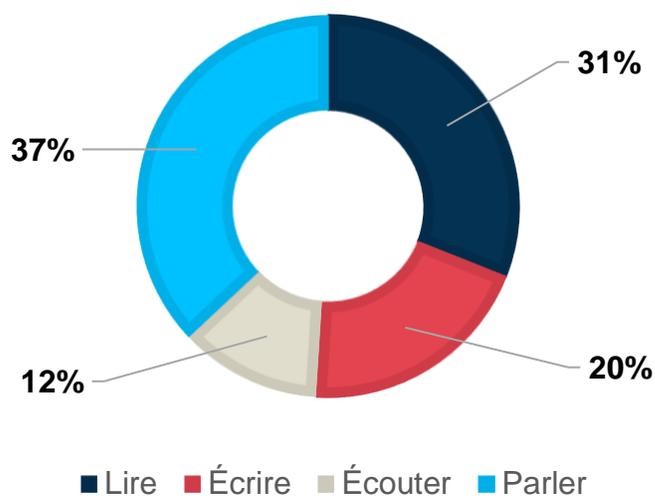


Figure 1. Les compétences les plus fréquemment utilisées dans le jeu (Santamaria, 2019)



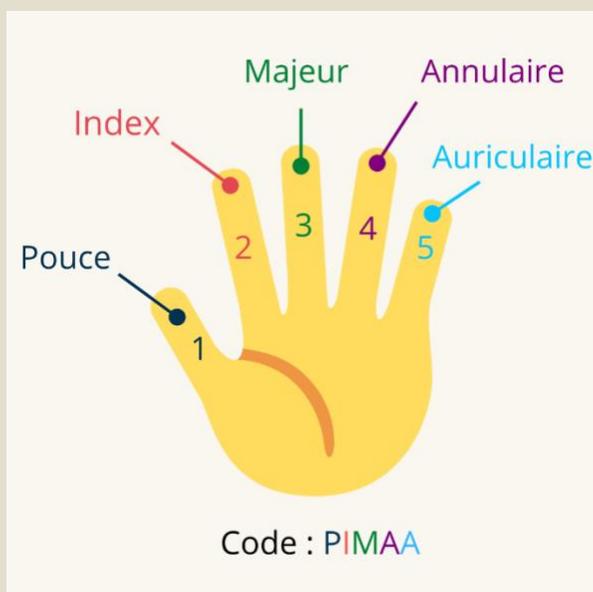
Comme le montre la figure 1 (Santamaria, 2019), la compétence linguistique la plus utilisée dans les escape games est l'expression orale, probablement en raison du besoin de communication entre les élèves. La lecture vient en deuxième position, car les élèves doivent lire les instructions et supports afin de les comprendre. L'écriture, en revanche, n'est pas la compétence linguistique la plus couramment pratiquée dans les escape games existants.

3. Méthodes pour faire participer les élèves à des escape rooms pédagogiques

Si vous voulez que vos élèves apprennent, révisent et pratiquent des compétences en lecture et en écriture dans une escape room pédagogique, la meilleure façon de le faire est de tirer parti des énigmes. La solution de chaque énigme peut être un mot court (ou une série de lettres aléatoires) ou une séquence de chiffres. Ces mots ou ces chiffres permettent d'ouvrir les serrures ou de résoudre les énigmes que vous avez mises en place, ce qui conduit ensuite les élèves aux énigmes suivantes. Voici quelques exemples de la façon dont vous pouvez procéder à travers diverses tâches :

- » Fournissez aux élèves une copie imprimée d'une main avec des cases pour chaque doigt à étiqueter. Le code clé peut être la première lettre de chaque étiquette, dans l'ordre où les étiquettes sont numérotées.

Exemple





- » Remplir des blancs est une autre activité simple qui peut être utilisée dans les escape game pédagogiques. L'enseignant peut poser des questions, et demander aux élèves de remplir la réponse à chaque question en écrivant un mot dans un espace avec un tiret pour chaque lettre de la réponse. Certains traits peuvent être colorés pour désigner la clé du code.

Exemple

Quelle rivière traverse le Grand Canyon ?

L E C O L O R A D O

Dans quel océan se trouvent les Seychelles ?

L ' O C E A N I N D I E N

code : LDNI

- » Les questions à choix multiple peuvent être transformées en codes clés. Les enseignants peuvent les utiliser pour pratiquer et réviser la grammaire et le vocabulaire.

Exemple

Si vous mettez en place des questions à choix multiples et que les réponses correctes sont A, C, D, A, et B, vous venez de créer un code clé qui ouvre la serrure : ACDAB !

- » Vous pouvez faire pratiquer à vos élèves des compétences en écriture dans le cadre d'un escape room pédagogique en leur proposant de mettre en ordre des phrases mélangées.
Un code peut être inclus dans une phrase, ou vous pouvez aller plus loin et leur demander de créer eux-mêmes un code en donnant une réponse correcte à une question.



Attention, l'exemple ci-dessous n'est pas adapté aux élèves ayant des troubles de l'apprentissage !

Exemple

La Seconde Guerre mondiale a impliqué
après l'invasion de la Pologne par l'Allemagne.

La guerre est devenue un conflit mondial
de nombreux pays du monde entier qui se sont battus les uns contre les autres.
Quand était-ce ?

Au début, vos élèves pourraient être confus, mais ils se rendront vite compte qu'une fois qu'ils auront déchiffré les phrases et répondu à la question simple, ils pourront déverrouiller une serrure à quatre chiffres.

Réponse de l'exemple

La Seconde Guerre mondiale a impliqué de nombreux pays du monde entier qui se sont battus les uns contre les autres.

La guerre est devenue un conflit mondial après l'invasion de la Pologne par l'Allemagne. Quand était-ce ?

Réponse : « 1939 » est le code à trouver pour résoudre l'énigme.

Pour accomplir des tâches dans un escape game pédagogique, vous pouvez utiliser un ensemble de stratégies et de techniques de lecture et d'écriture différentes. Nous allons en mentionner quelques-unes.

1. **Balayer** consiste à lire rapidement un texte pour trouver un élément d'information spécifique.

Vous pouvez donner à vos élèves un texte court et un code clé qui peut être, par exemple, un numéro inclus dans le texte. Bien entendu, vos élèves devront faire preuve d'imagination.



2. **Ecrémer** est le fait de lire rapidement un texte pour en saisir l'idée principale. Le fait d'avoir un scénario rend les choses plus intéressantes pour les élèves et définit l'objectif des escape rooms pédagogiques.

Toute salle d'évasion contient une histoire ou un scénario : les enseignants peuvent proposer l'histoire donnant le contexte sous forme de texte à lire à la maison pour entraîner les élèves dans un voyage étonnant avant même de jouer au jeu. Ils peuvent être à la recherche d'un trésor perdu, sauver des espèces en voie de disparition ou même découvrir une nouvelle planète : cette histoire sera sans doute un excellent exercice de lecture.

Outre ces deux compétences linguistiques, le chapitre suivant contient plus d'informations sur l'utilisation des compétences d'écoute et d'expression orale dans les escape rooms.



Compétences linguistiques : écouter / parler

1. Définir la compétence : écouter

Des chercheurs tels que Thomlison (1984) et Hamouda (2013) ont défini l'écoute comme « la capacité de reconnaître et de comprendre ce que les autres racontent » (cité dans Gilakjani, A.P. et Sabouri, N.B., 2016), y compris la capacité de comprendre la prononciation, la grammaire, le vocabulaire, le sens du message de l'orateur, ainsi que la capacité de sélectionner les informations nécessaires et de s'en souvenir.

Lundsteen (1979) a déclaré que les enfants développent des compétences d'écoute avant de parler, ce qui indique que l'écoute est la première compétence à apparaître dans le processus d'apprentissage d'une langue. En outre, selon Doff (1995) et Ziane (2011), « nous ne pouvons pas développer notre capacité à parler sans développer notre capacité à écouter ». Par conséquent, des activités comme écouter la radio, regarder des films ou même communiquer avec un locuteur natif (sous forme écrite ou orale) deviennent plus faciles pour les apprenants qui ont une bonne capacité d'écoute en anglais.

Hedge (2000) a suggéré que lorsque les gens sont engagés dans une communication, « 9 % sont consacrés à l'écriture, 16 % à la lecture, 30 % à l'expression orale et 45 % à l'écoute, ce qui montre l'importance de l'écoute dans le processus de communication ». Avec l'évolution de la société moderne, la tendance à passer des médias imprimés au son est clairement visible, ce qui indique que l'écoute joue un rôle important dans l'apprentissage des langues étrangères et que les salles de classe devraient être adaptées pour développer cette compétence (Hedge, 2000).





2. Définir la compétence : parler

« L'expression orale est la compétence sur laquelle les étudiants seront le plus jugés dans les situations de la vie réelle. » (Brown et Yule 1983)

Ainsi, les enseignants doivent confronter les élèves à des situations de conversation réelles et développer leur capacité à s'exprimer couramment. Cela consiste non seulement à leur enseigner une grammaire correcte et un vocabulaire approprié, mais aussi à développer leur connaissance de la culture cible. Cela peut se faire par l'utilisation de supports créatifs tels que les salles d'évasion et les jeux de rôle dont les scénarios amélioreront la capacité des élèves à communiquer en anglais, en leur permettant de comprendre les messages et de les reproduire correctement.

Dewi Sri Kuning (2020) évoque l'importance de l'enseignement des compétences orales par le biais des technologies modernes et souligne que « les apprenants évaluent souvent leur réussite dans l'apprentissage des langues ainsi que l'efficacité de leur cours d'anglais sur la base de l'amélioration de leur compétence en langue orale ». Même si les enseignants reconnaissent son importance et sa pertinence, l'enseignement de l'expression orale en classe a souvent été sous-estimé et les professeurs d'anglais misent principalement sur la répétition d'exercices ou la mémorisation de dialogues comme méthode pour améliorer l'expression orale des élèves. Comme l'affirme Dewi Sri Kuning (2020), « l'objectif de l'enseignement de l'expression orale devrait être d'améliorer les compétences de communication des élèves et de leur apprendre à s'exprimer et à apprendre à suivre les règles sociales et culturelles appropriées dans chaque contexte de communication ».



3. Les escape rooms et les compétences linguistiques

Parmi les quatre compétences de l'apprentissage des langues, la plupart des élèves et des enseignants ont tendance à considérer que l'écoute est probablement l'une des plus difficiles à enseigner et à apprendre, bien que ce soit l'un des domaines fondamentaux à acquérir dans l'apprentissage d'une deuxième langue. La complexité de l'écoute en tant que compétence linguistique ne remet pas en cause le fait, comme l'affirme Rost (2001), qu'il n'y a pas de langue parlée sans écoute. Les élèves, lorsqu'ils sont confrontés à n'importe quel type d'activité d'écoute, se sentent souvent perdus car ils ont l'impression de ne pas comprendre la conversation. La confiance de l'élève en langue s'en trouve diminuée et il demande souvent à répéter le texte parlé, ce qui fait de la compréhension d'une langue étrangère une situation exigeante et, dans certains cas, stressante.

L'utilisation d'escape game en classe vient de l'idée qu'il existe un besoin de la part des enseignants et des élèves de trouver des activités motivantes pour les deux parties impliquées dans le processus d'apprentissage. Les enseignants se retrouvent dans des situations où les élèves sont confrontés à une multitude de facteurs externes qui détournent leur attention du processus d'apprentissage, et où l'utilisation de méthodologies traditionnelles d'apprentissage des langues ne fait que les éloigner davantage de leur propre disposition à apprendre. Par conséquent, les escape rooms peuvent être utilisées pour regagner l'attention de l'élève en lui permettant d'apprendre grâce à un outil d'enseignement contemporain.

Selon les idées présentées par Slobin (1985), les enseignants de langues étrangères doivent utiliser des supports linguistiques qui attirent l'attention de l'élève afin de stimuler sa motivation et de lui faire apprendre les aspects linguistiques par intérêt. Dans les salles d'évasion, l'utilisation de matériel authentique avec l'écoute rendra l'élève attentif et offrira une méthode plus productive pour l'enseignement des compétences d'écoute. Cela aide l'apprenant à cultiver son aptitude à écouter et à comprendre l'essence de discours oral (Field, 2002).



Voici un exemple d'activité d'écoute dans une escape room qui met en scène la désactivation d'un dispositif explosif :

L'activité a commencé par la présentation aux élèves d'une vidéo d'introduction projetée dans le laboratoire informatique, dans laquelle une personne apparaît au milieu d'un donjon, assis sur une chaise, les mains et les jambes liées. Dans la vidéo, cette personne se présente comme « le professeur » et explique qu'il a découvert que certains enseignants du département d'électronique construisaient une bombe pour faire exploser toute l'école, et ils ont découvert qu'il développait un programme pour la désactiver.

Lopez-Pernas et all (2019, pp.31727)

L'idée de Jones (1996, p. 12) selon laquelle, dans l'expression orale et l'écoute, « nous avons tendance à faire quelque chose, à explorer des idées, à travailler sur un aspect du mot ou simplement à être ensemble » est clairement visible dans les escape rooms. Les élèves ont la possibilité de mettre en pratique ce qu'ils ont appris en classe afin de réaliser des tâches, d'explorer la pièce, de trouver des indices, de résoudre des énigmes, etc. L'apprentissage des langues passe de l'individu dans la salle de classe à l'apprentissage par les pairs dans une situation d'urgence.

Le contexte de la situation d'urgence donne à l'apprenant une impression de parler pour interagir, c'est-à-dire que les élèves doivent parler à leurs coéquipiers dans la langue étrangère. Dans une salle de classe, ils peuvent se sentir à court de mots lorsqu'ils doivent faire face à des situations réelles, mais l'environnement de la situation d'urgence donne à l'élève l'opportunité de côtoyer la langue d'une manière plus naturelle et plus agréable, puisqu'il doit s'entraîner à parler, à prendre son tour et même à plaisanter. L'activité ne développe pas seulement la conversation en tant qu'interaction, mais aussi la conversation en tant que transaction, où l'accent est mis sur ce qui est dit et fait. L'objectif principal est d'être compris clairement et précisément, ce qui est nécessaire pour réaliser les différentes activités et finalement s'échapper de



la pièce. Les élèves doivent développer des compétences orales afin de décrire des objets ou une situation, justifier leur opinion, exprimer leur accord ou leur désaccord.

Un exemple de l'utilisation de l'interaction orale de ces deux manières est l'utilisation d'énigmes, comme l'une des étapes de l'obtention d'un code pour une serrure, ou comme une étape pour passer à la tâche suivante dans le jeu. Par exemple, les membres de l'équipe doivent trouver la réponse à une devinette telle que : « qu'est-ce qui se mouille en séchant ? », la réponse étant : une serviette. Les différents aspects oraux font maintenant partie intégrante du jeu. Les élèves en langues ont pour tâche de trouver la bonne réponse, ce qui implique à chacun d'agir à tour de rôle, d'exprimer l'accord et le désaccord, et de discuter en général. Lorsque les joueurs pensent avoir trouvé la bonne réponse, ils doivent communiquer avec le maître du jeu. Dans le cas où la réponse est fautive, le maître du jeu peut leur donner un indice, et l'activité d'expression orale reprend alors.

Avec ce type d'activités, il est possible d'encourager l'expression orale et l'écoute en dehors de la classe, et ainsi d'étendre l'utilisation de la ludification en dehors des jeux ou des applications standard auxquels les élèves sont habitués. Dans ce chapitre, nous défendons l'idée que les escape rooms sont un outil utile pour adapter les activités d'écoute et d'expression orale à une approche plus contemporaine de l'enseignement. Les élèves peuvent ainsi commencer à évaluer leur réussite dans l'apprentissage d'une langue étrangère sur la base de leurs performances à l'oral. L'enseignement de la compréhension orale et de l'expression orale fait toujours l'objet d'un débat méthodologique dans lequel les escape rooms éducatifs peuvent être employés qu'activité éducative efficace et prometteuse.

L'étude menée par López (2019) sur l'utilisation des salles d'évasion et de l'apprentissage des langues est un exemple intéressant des effets prometteurs des salles d'évasion sur l'expérience d'apprentissage d'une deuxième langue par les élèves et sur le sentiment d'amélioration en expression orale.



Ses résultats ont dépeint l'image des escape games comme une ressource précieuse pour l'apprentissage de l'anglais (31%), en raison de la nécessité d'utiliser la langue cible pour interagir entre les différents coéquipiers et résoudre les indices présentés dans l'activité. Comme nous l'avons dit dans ce chapitre, les élèves ont été confrontés à des situations « réelles », et ils estiment que l'utilisation de la langue était plus réelle et contextualisée, ce qui a favorisé les compétences communicatives (15%) et a donc augmenté leur niveau de motivation (29%).

Cet escape game et ses résultats ont permis aux élèves de se sentir plus à l'aise pour utiliser l'anglais en jeu que dans la classe. Les élèves participant à l'escape game ont souligné qu'ils travaillaient principalement les compétences orales telles que l'expression orale et l'écoute (67%) plus que les autres (33%).



Chapitre 3

Les escape rooms dans l'Union Européenne

Depuis 2007, date à laquelle la première escape room récréative a été créée au Japon, environ 5000 escape rooms ont été conçues dans quelque 75 pays à travers le monde. Ces dernières années, les éducateurs se sont particulièrement intéressés à l'adaptation du concept d'escape room pour répondre aux besoins de leurs élèves dans diverses situations d'apprentissage, dans des environnements d'apprentissage en présentiel et en ligne.

La littérature suggère que les escape rooms ont été largement utilisées comme outil à des fins pédagogiques diverses, pour améliorer les connaissances des apprenants liées à une matière, pour développer leurs compétences générales, telles que le travail d'équipe, la communication et l'esprit critique, ou même pour développer les compétences professionnelles des participants. Dans la première partie du chapitre, nous nous familiariserons avec des scénarios d'escape room spécifiques et leur contexte afin de présenter la manière dont ils sont utilisés dans des contextes éducatifs dans plusieurs pays de l'Union Européenne. Dans la deuxième partie, des pratiques d'escape room spécifiques seront présentées comme de bonnes pratiques liées à certains critères. Nous espérons que ces jeux d'évasion vous inspireront pour mettre en œuvre des escape rooms dans votre propre approche d'enseignement !

Commençons notre tour et découvrons les pratiques des escape rooms à travers l'Europe !



Les salles d'évasion dans le contexte européen

Comme nous l'avons souligné dans le premier chapitre, l'utilisation des salles d'évasion à des fins éducatives est de plus en plus populaire dans le monde entier, notamment en raison des effets positifs qu'elles apportent à l'apprentissage et à l'enseignement. Il a été suggéré que les salles d'évasion peuvent efficacement aborder les compétences dures et douces, ou techniques et non techniques, tout en améliorant les connaissances, la motivation et le changement d'attitude des élèves. Dans l'ensemble, les salles d'évasion éducatives peuvent offrir une expérience agréable puisque les élèves sont activement engagés dans l'activité d'apprentissage.

En outre, les escape games améliorent le travail d'équipe, la créativité, la prise de décision, le leadership, la communication et l'esprit critique des élèves. On trouve des escape games dans la plupart des pays européens. Toutefois, certains pays de l'UE ont développé un intérêt plus poussé que d'autres pour la méthodologie des escape rooms. Voici quelques exemples d'escape games à travers l'Europe.

1. Belgique



Commençons notre visite par une salle d'évasion virtuelle à laquelle vous pouvez même jouer tout seul. Êtes-vous doué pour la chasse au trésor ? C'est l'occasion de le prouver ! Le Musée MUMONS (Musée de l'Université de Mons), en collaboration avec les Jeunesses Scientifiques de Belgique, propose une série d'escape games virtuels dans tous les domaines de STEAM, "**Mystère à**

Mons". Si vous voulez trouver le trésor que la société secrète d'UMONS a caché, vous devez résoudre une série d'énigmes (par exemple en chimie, informatique, mathématiques, géologie, sciences humaines), rassembler tous les indices et trouver l'endroit où le trésor est caché afin de déverrouiller le cadenas. Le trésor est à vous !



2. France

Serait-il possible d'utiliser des escape rooms dans les classes de **chimie** ? Cela semble non seulement possible, mais aussi très efficace. C'est en 1775 que l'Académie des sciences française a offert un prix de 2 400 livres pour la mise au point d'un procédé qui permettrait aux gens de l'époque de produire de la soude à partir du sel. Quel est



le rapport avec l'escape room ? En 1780, **Nicolas Leblanc**, un jeune scientifique français, accepte un poste de médecin privé auprès de la maison du duc d'Orléans. Il existe un scénario d'escape room qui emmène les participants dans le bureau de Leblanc afin de trouver le secret de ses découvertes et de gagner le jeu (Dietrich, 2018). Au moyen d'énigmes scientifiques, telles que l'utilisation du tableau périodique, l'équilibrage d'une réaction, la réalisation de calculs simples de mole, les élèves avancent par groupes et découvrent la combinaison de 5 lettres correspondant à chaque étape avant de pouvoir sortir de la salle.

Le jeu fournit une méthode d'enseignement complémentaire et aide les élèves à associer les concepts de base de la chimie à des énigmes simples d'accès dans un environnement immersif et divertissant. La mise en œuvre du jeu a effectivement montré qu'il servait de support ludique pour accroître la motivation et l'esprit d'équipe, ainsi que de méthode pour découvrir un chimiste spécifique, les bases du génie chimique et ses conséquences sur la pollution.



3. Grèce



En Grèce, des scénarios d'escape room ont été élaborés en tant qu'outil pédagogique pour **dans la préparation des élèves aux catastrophes** (Kazanidis et al, 2020). L'utilisation d'activités d'apprentissage actif utilisant les escape room s'est avérée beaucoup plus efficace que les cours magistraux pour atteindre les objectifs pédagogiques du projet. Les trois jeux éducatifs (« Disaster Master », « The emergency suitcase » et « House of Disasters ») utilisent des salles d'évasion interactives pour la formation à la préparation et à la réponse aux catastrophes, afin de susciter la motivation et l'engagement des élèves. Les débriefings ont suggéré qu'une telle approche d'apprentissage par le jeu permet d'atteindre les objectifs pédagogiques fixés au début du jeu de la manière la plus efficace.

4. Pays-Bas

Les escape rooms ont été utilisés dans des contextes éducatifs comme moyen de sensibiliser les élèves aux effets du **changement climatique** sur la vie quotidienne (Ouariachi et Elving, 2020). La majorité des escape rooms liées au changement climatique en Europe ont été conçues aux Pays-Bas, principalement en raison du fait que les



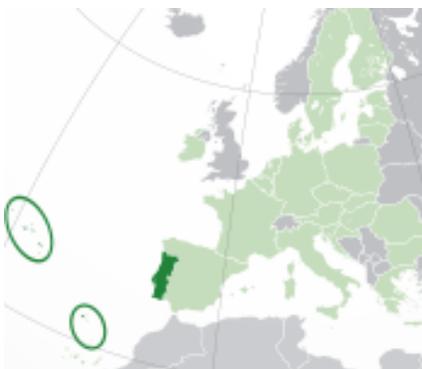
événements météorologique extrêmes sont fréquents et ont un très fort impact sur le pays. Dans le jeu du projet « Blue Mirror », les participants sont invités à modifier tous les facteurs qui influencent le changement climatique, de sorte qu'en 2050, ils n'aient plus à subir ses conséquences négatives. En outre, l'escape room « **Watersnood Impact** » met les élèves au défi d'utiliser des stratégies complexes de politique, de planification et de mise en œuvre afin de réagir efficacement aux situations d'urgence.

Les escape rooms sur le changement climatique peuvent offrir un apprentissage expérientiel et immersif, des compétences en matière de résolution de problèmes et de



pensée critique, ainsi qu'un sentiment de collaboration et d'urgence. L'étude suggère que les escape rooms doivent se concentrer sur certaines parties de l'ensemble du tableau du changement climatique, étant donné leurs limites en termes de portée et de temps.

5. Portugal



L'école d'éducation de l'école polytechnique de Porto a entrepris le projet « **Escape 2 Educate** » afin d'utiliser la méthodologie de l'escape room dans les classes de **langues étrangères** (Cruz, 2019). Les élèves participent et résolvent notamment des puzzles dans lesquelles ils doivent déchiffrer des messages écrits en anglais qui servent d'activités de révision à la fin de leur année scolaire. De telles activités développent les compétences de créativité et de sens critique des élèves, ce dans des contextes collaboratifs, sociaux et de négociation, dans lesquels la langue joue un double rôle, étant à la fois le moyen et la cible de l'apprentissage.

6. Roumanie

Des escape rooms intéressantes sur la physique peuvent être trouvées en Roumanie (Vörös et Sárközi, 2017). Par exemple une escape room éducative axée sur la **physique des fluides**. Le jeu ne suit pas le format traditionnel du « break-out » (s'échapper de la pièce) mais plutôt un « **break-in** » (s'introduire dans la pièce ou ouvrir une boîte): les participants doivent ouvrir une boîte à serrures multiples que les équipes doivent ouvrir en trouvant les bons codes des serrures afin d'atteindre l'objectif final.





La phase d'évaluation du projet a révélé que les élèves ont trouvé l'activité très utile pour acquérir des connaissances dans un nouveau domaine grâce à une expérience d'apprentissage très engageante et amusante.

7. Serbie



Pensez-vous que les escape rooms éducatives ne peuvent se dérouler que dans les salles de classe ? En Serbie, la première escape room éducative à se dérouler dans un musée a été organisée par le musée de Vojvodina. L'escape room, intitulée « **Escape from the Museum - The Secret of Immortality** », est un projet innovant conçu par des experts en archéologie, pédagogie, conservation et informatique. Le projet demande aux joueurs de résoudre des énigmes intéressantes sur la nature. Les amateurs d'escape room s'immergent dans la richesse du patrimoine culturel et acquièrent de précieuses connaissances sur le sujet dans ce cadre extra-scolaire.

8. Espagne

Vous vous demandez comment combiner les escape rooms avec **l'algèbre** ? Dans cet exemple espagnol (Jiménez et al, 2020), des élèves du secondaire révisent tous les contenus algébriques de leur programme scolaire à travers leur expérience d'escape room. Plus particulièrement, les élèves doivent résoudre des questions d'algèbre afin de s'échapper d'un manoir horrifiant. Les résultats de l'expérience ont montré que l'utilisation des escape rooms pédagogiques pour l'apprentissage des équations et des fonctions algébriques était très motivante pour les élèves et leur permettait de réaliser les progrès qu'ils avaient réalisés.





Restons encore un peu en Espagne. Les salles d'évasion peuvent aborder des questions sociales de manière très efficace. La « **Refugee Escape Room** » est utilisée pour sensibiliser aux défis sociaux et sanitaires auxquels sont confrontés les immigrants vulnérables, ainsi que pour offrir une formation efficace en matière de compétence interculturelle et d'auto-efficacité à la communauté d'accueil (Ruben Moreno, Wylie et Serre-Delcor, 2019). Ce jeu, créé en 2017, se compose de deux parties. Dans la première partie, les lacunes en matière de connaissances concernant plusieurs aspects de la migration et de la santé sont abordées, tandis que dans la deuxième partie, les participants doivent surmonter plusieurs défis bureaucratiques lors d'un exercice fictif de contrôle des frontières. Cela constitue un outil de ludification prometteur pour la sensibilisation et le renforcement des compétences, qui peut être facilement adapté à différents contextes d'immigration.

9. Suisse



Les escape rooms peuvent-elles être utilisées comme outil pédagogique dans le cadre de la **robotique éducative** ? À cette fin, un **prototype** d'escape game a été développé et testé. Le principal objectif d'apprentissage était de présenter aux joueurs le robot **Thymio** le langage de programmation visuelle (Giang et al, 2020). Selon le scénario de l'escape room, l'approvisionnement local en énergie avait été attaqué et la tâche du groupe était de réactiver la principale source d'énergie, une batterie alimentée par des robots mobiles. Les résultats enregistrés ont révélé que la plupart des participants étaient très positifs quant à leur expérience, la valeur éducative du jeu et la coordination de groupe qu'il a imposée. En outre, la motivation des participants à comprendre et à résoudre la situation problématique donnée était telle qu'elle imposait un rôle moins actif au maître du jeu et offrait plus d'autonomie aux joueurs.



Les bonnes pratiques des escape rooms

Toute personne intéressée peut trouver une abondance d'escape room pour s'en inspirer, en fonction de sa propre situation d'enseignement. Il est même possible d'acheter des escape rooms sur Internet (<https://www.breakoutedu.com/>) ou de trouver des ressources d'escape room en ligne gratuites à mettre en œuvre dans son propre contexte d'enseignement (<http://www.school-break.eu/escape-rooms>, <https://scape.enepe.fr/-les-tresors-.html>).

Les bonnes pratiques suivantes dans l'UE ont été identifiées dans la littérature et sont présentées ci-dessous.

1. Différents domaines et escape rooms

- » **MathEscape** est une escape room dont les tâches sont liées au **contenu mathématique** d'une unité d'enseignement particulière. Elle a été utilisée avec des élèves de deuxième année d'une école secondaire croate et des élèves de quatrième année du département d'enseignement des mathématiques et d'informatique (Glavas et Stascik, 2017).
- » Une **escape room numérique** a été créé sur Genial.ly, en Espagne (Jiménez et al, 2020) pour faire face au faible intérêt des élèves du secondaire pour **l'algèbre**. L'utilisation de différentes technologies, ainsi que la ludification en classe, ont été mobilisées pour aider les enseignants à atteindre leur objectif.
- » Nous pouvons trouver de nombreuses applications d'escape rooms dans **l'enseignement supérieur**. L'une d'entre elles, **Room Escape at Class**, a été menée dans l'école d'ingénieurs de l'Université autonome de Barcelone, en Espagne, afin d'aider les étudiants à améliorer leurs connaissances des sujets de réseaux informatiques et de sécurité (Borrego et al, 2017).



2. Enseignement pluridisciplinaire et escape rooms

- » Deux exemples d'escape rooms de cette catégorie sont thématiquement liés à la **mythologie grecque**. Dans la première escape room, appelée **Save Odysseus**, les élèves utilisent leurs connaissances en géographie et en mathématiques ainsi que leurs capacités de collaboration dans le contexte scolaire. La seconde était basée sur le modèle de la pyramide des expériences et s'intitulait **Theseus's tour to Crete**. Elle engageait les élèves de l'école primaire dans une expérience qui leur demandait d'utiliser leurs connaissances en histoire, en robotique et en programmation de manière expérimentale et ludique (Karageorgiou, Mavrommati et Fotaris, 2019).

3. Compétences non techniques escape rooms

- » Que diriez-vous d'une escape room en **réalité augmentée** ? Voici un exemple en Autriche. Dans ce jeu, les joueurs doivent sauver empêcher un futur dystopique en luttant contre les « fake news » dans le présent et en se protégeant eux-mêmes et les autres de la désinformation (Ouariachi et Elving, 2020). La salle d'évasion Escape Fake en Autriche est une salle en réalité augmentée où les joueurs progressent dans le jeu en interagissant pour résoudre des énigmes, devenir des citoyens mieux informés et responsables, et s'informer sur des questions d'actualité comme l'Union européenne et l'environnement.
- » Un cadre de création de jeux interactifs pour l'apprentissage dans l'enseignement supérieur et le développement des compétences non techniques a été développé par l'Université de Coventry en Angleterre (Clarke et al, 2017). **EscapED** a été utilisé pour la conception et le développement d'expériences interactives dans des contextes éducatifs, ainsi que pour fournir des alternatives engageantes pour l'apprentissage et le développement des soft skills parmi le personnel et les étudiants de l'enseignement supérieur. EscapED fournit un environnement hybride au sein duquel les espaces physiques jouent un rôle crucial dans la création d'un contexte créatif pour les activités d'apprentissage, grâce à la résolution d'énigmes,



aux outils numériques, aux indices de connexion, au travail d'équipe et à la communication.

4. Compétences basées sur les STIM et escape rooms

- » **CrashEd** est une expérience d'apprentissage interactive utilisant les caractéristiques des escape rooms (Bassford et al, 2016). Les joueurs travaillent ensemble, en appliquant des compétences et des connaissances **basées sur les STIM**, pour résoudre un crime et arrêter une bombe à retardement. CrashEd s'est avéré particulièrement utile pour améliorer le cycle d'apprentissage, responsabiliser et motiver les élèves identifiés comme détachés de l'enseignement et engager les élèves talentueux en STIM.

5. Besoins éducatifs spéciaux et escape rooms

- » Un escape game a été conçu pour l'enseignement des **mathématiques** et spécifiquement pour aborder le concept de longueur à des élèves de 3e année de l'école élémentaire en Grèce atteints de **déficience visuelle** (Arvanitaki et Skoumpourdi, 2019). Le jeu était adapté pour soutenir les activités mathématiques et l'action autonome même pour les élèves aveugles afin de compléter le programme d'enseignement de l'école primaire ou même maternelle.

6. Lorsque les élèves conçoivent eux-mêmes des escape rooms

- » Lorsque nous pensons aux escape rooms, nous pensons principalement au fait que ce sont les enseignants qui conçoivent des escape rooms pour leurs élèves. Il existe pourtant la possibilité pour les élèves de **créer des escape rooms pour d'autres élèves**, au lieu de simplement y jouer (Escribano, 2019). Tout au long de la création d'un escape room, les élèves doivent s'appuyer sur leurs connaissances de base apprises dans différentes matières pour créer les différents défis et énigmes. Ils doivent compter sur les membres de leur groupe pour échanger des informations, améliorant ainsi leurs compétences en matière de travail d'équipe et de coopération. Enfin, les compétences des élèves en matière de créativité, de collaboration, de résolution de problèmes et de pensée critique sont également mises à contribution.



Conclusion

Les pratiques présentées dans ce chapitre montrent que les escape rooms peuvent être des outils pédagogiques très prometteurs, utilisables dans divers contextes d'apprentissage. Les résultats des recherches trouvés dans la littérature identifient l'impact positif et efficace des escape rooms, ce qui compense sûrement le temps nécessaire à leur création.

Cependant, une attention particulière doit être accordée pour que les salles d'évasion présentent des caractéristiques qualitatives afin de garantir les meilleurs résultats pédagogiques possibles.





Chapitre 4

Une approche pluridisciplinaire

"Le principal espoir d'une nation réside dans la bonne éducation de sa jeunesse".
Erasmus

Introduction : les approches pédagogiques inter et pluridisciplinaires

L'enseignement est un art, et il ne peut être exercé avec talent que par ceux qui sont passionnés par leur sujet et par l'objectif principal de leur travail : l'éducation. Pour réussir, il faut se métamorphoser, et il est bien connu que les enseignants sont doués dans cet art. Ils doivent s'adapter aux nouveaux contenus des matières qu'ils enseignent, aux nouveaux programmes, aux besoins de chaque élève et aux nouvelles méthodes d'enseignement, pour n'en citer que quelques exemples. En réponse, ce que l'on appelait autrefois l'enseignement pluridisciplinaire est devenu le nouvel enseignement amélioré des matières dans une approche nouvelle et globale qui revitalise l'enseignement et l'apprentissage. On ne cesse de répéter que les élèves doivent travailler par deux ou en groupe, ce qui est un excellent moyen de les préparer aux situations de la vie réelle, mais n'est-il pas temps que les enseignants tentent aussi l'exercice ?

L'enseignement interdisciplinaire ou pluridisciplinaire est une méthode, ou un ensemble de méthodes, utilisée pour enseigner à travers les disciplines du programme scolaire ou « le rassemblement de disciplines distinctes autour de thèmes, de questions ou de problèmes communs ». L'enseignement interdisciplinaire est souvent associé à plusieurs autres approches pédagogiques ou en est une composante. Par exemple, dans une revue de la littérature sur le sujet publiée en 1994, Kathy Lake a identifié sept



éléments communs aux modèles de programmes intégrés : une combinaison de matières ; l'accent mis sur les projets ; l'utilisation d'une grande variété de supports, et pas seulement de manuels ; la mise en évidence des relations entre les concepts ; des unités thématiques ; des horaires flexibles ; et un regroupement flexible des élèves. Cette approche est extrêmement prometteuse, car elle peut dépasser les limites d'une discipline ou d'un programme d'études dans le but d'accroître la portée et la profondeur de l'apprentissage. Chaque discipline apporte un éclairage sur un sujet particulier, comme le font les multiples facettes d'une pierre précieuse..

Les avantages de l'approche interdisciplinaire

La vie réelle elle-même est un ensemble complexe de disciplines entrelacées. Les méthodes d'enseignement traditionnelles ont séparé ces disciplines et ont donné aux programmes d'études une structure claire et nette, mais sans grande ressemblance avec ce que les élèves rencontreront une fois entrés dans leur vie d'adulte. Ainsi, la fusion des disciplines permettra à l'éducation de passer au niveau supérieur, car les défis du monde réel sont si problématiques qu'ils ne peuvent être décrits ou résolus dans le cadre d'une seule discipline.

Les avantages de la mise en œuvre de l'approche interdisciplinaire se rapportent principalement à l'élève, qui est le premier bénéficiaire du processus d'enseignement.

Tout d'abord, si nous fusionnons les disciplines, nous **encouragerons la motivation des élèves**. Il existe plusieurs types d'apprenants et, grâce à cette approche, nous pouvons répondre simultanément à la plupart d'entre eux. Par exemple, si l'on combine la géométrie et l'apprentissage des langues, on répondra en même temps à l'apprenant visuel et à l'apprenant verbal. De plus, les élèves seront encouragés à acquérir des connaissances par le biais d'expériences significatives qui ressembleront à des situations réelles, lorsqu'une théorie ne peut être prouvée par un seul domaine d'expertise.



Un autre avantage est que la fusion des disciplines **stimulera la créativité** des élèves, car ils apprendront à utiliser des sujets divers pour découvrir ou expliquer des connaissances. Ils seront capables **d'établir des liens**, car ils prendront en compte des perspectives variées sur différents sujets. En outre, cela renforcera **l'esprit critique** des élèves et les préparera à des situations de débat dans la vie réelle, en leur donnant les compétences dont ils pourraient avoir besoin pour soutenir leurs opinions prenant en compte différents points de vue.

Pour les éducateurs, l'enseignement interdisciplinaire est gratifiant, et il peut être mis en place à moindre coût. Il est vrai qu'il peut demander du temps, mais les résultats compensent les efforts. De plus, une fois que les enseignants y prennent goût, ils réalisent souvent qu'il s'agit d'un moyen de s'améliorer en permanence, car ils acquerront des connaissances transdisciplinaires qui leur seront utiles dans des situations de la vie réelle.

L'approche pédagogique interdisciplinaire dans les escape rooms

Les escape room ou salles d'évasion sont idéaux pour offrir des leçons inoubliables car ce sont des activités amusantes qui font appel au raisonnement logique, au travail d'équipe et à la connaissance du sujet. Les possibilités sont infinies lorsqu'on conçoit un escape game. Les salles d'évasion peuvent avoir différents niveaux de difficulté, mais ceux qui sont vraiment stimulants sont généralement ceux qui couvrent une variété de sujets. Ainsi, au lieu de créer une salle d'évasion sur un sujet particulier, vous pouvez fusionner plusieurs matières et proposer une activité qui s'adresse à tous les membres de l'équipe de joueurs en termes de compétences et de connaissances. De cette façon, l'exploration cérébrale donnera aux enseignants de différentes disciplines l'occasion de collaborer, de créer et de concevoir des énigmes que les joueurs devront résoudre pour rester motivés jusqu'à la fin de l'activité. La fusion de matières dans un jeu de réflexion est également plus intéressante pour les élèves que la résolution d'énigmes portant sur

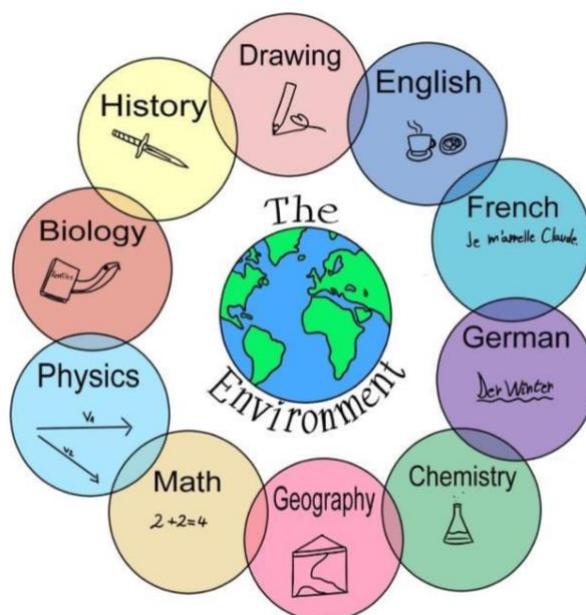


une seule et même matière. Ainsi, au lieu d'envisager une question d'une seule perspective, les élèves auront l'occasion de découvrir, de relier et de déduire à partir de leurs connaissances sur différents sujets dans une seule activité.

Lorsque l'on aborde les escape games d'un point de vue interdisciplinaire, il est nécessaire d'adapter le contenu aux compétences et aux connaissances des élèves. Ce qui peut sembler facile pour les enseignants peut être trop difficile pour les élèves : il est donc toujours recommandé que plusieurs enseignants jouent le rôle de maîtres du jeu.

Mettre la théorie en pratique : un exemple d'escape room combinant différentes matières

La planification d'une activité d'escape room est une tâche complexe, car elle implique de choisir un sujet, un scénario, d'adapter le contenu au nombre d'élèves, de décider d'un déroulement de jeu linéaire ou non linéaire, de définir les concepts clés et le type de puzzle ou d'énigmes. Pour garantir le succès de ce type d'activité, il est conseillé de la tester avec un membre de la famille ou un petit groupe d'élèves.

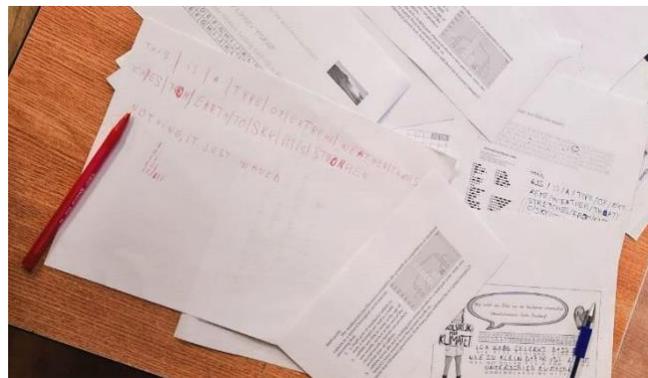
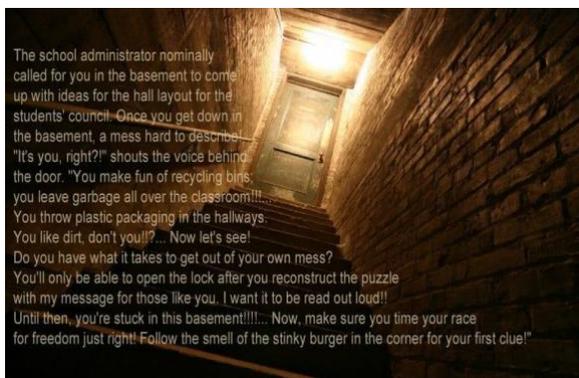




Le tableau suivant illustre la planification d'une activité d'escape room dans laquelle nous avons inclus des énigmes basées sur différentes matières scolaires autour d'un sujet commun, l'environnement.

Matière	Type d'énigme	Matériel
Anglais	Cryptogramme	Impression du cryptogramme
Français	Décodeur d'images	Impression des images et des instructions
Allemand	Cryptogramme	Impression du cryptogramme
Chimie	Déchiffrage	Impression du cryptogramme et des instructions
Géographie	Décodage du code morse	Impression de l'énigme et des instructions
Mathématiques	Problème mathématique / énigme	Impression de l'énigme
Physique	Problème de physique / énigme	Imprimé de l'énigme
Biologie	Mots croisés	Impression des mots croisés et des instructions
Histoire	Mots croisés	Impression des mots croisés et des instructions
Dessin	Déchiffrage	Impression de l'énigme

Le jeu a été joué par 2 équipes composées de 3 membres, âgés de 14-15 ans, qui se spécialisent dans les humanités et dans la langue anglaise. Le professeur d'anglais était le maître du jeu. La configuration est non linéaire et une fois que les élèves ont trouvé la solution d'une énigme, ils obtiennent les pièces d'un puzzle. Les serrures sont imaginaires. Les pièces du puzzle sont dans des enveloppes et les élèves doivent écrire la solution sur l'enveloppe pour obtenir la permission de l'ouvrir.



La première photo illustre l'histoire que les élèves ont reçue au début de l'activité. La deuxième photo illustre le matériel sur lequel les élèves ont travaillé pour résoudre les énigmes.

Cet escape game est physique, et le matériel nécessaire est constitué d'impressions des énigmes, d'un tableau blanc, d'un haut-parleur pour compléter l'ambiance et de smartphones connectés à Internet. Le but du jeu est de rassembler toutes les pièces du puzzle. L'équipe qui parvient à écrire en premier le message de l'énigme sur le tableau gagne, mais elle doit le faire dans l'heure impartie. L'intrigue n'est pas trop compliquée, et elle est en rapport avec le sujet. Les élèves ont trouvé l'activité extrêmement divertissante. Le fait de ne pas savoir quel énigme allait suivre a contribué à leur enthousiasme. Les équipes ont été absorbées par l'histoire et la compétition a été d'une ampleur inattendue.



Chapitre 5

Besoins éducatifs particuliers et escape rooms

Quels sont les troubles spécifiques de l'apprentissage ?

Les élèves ayant des besoins éducatifs particuliers (BEP) sont des élèves qui rencontrent des difficultés supplémentaires dans leur processus d'apprentissage et qui ont besoin d'adaptations spécifiques en terme de contenu, de format et dans l'environnement d'apprentissage.

Le projet SpeakER ciblera principalement les besoins des élèves présentant des troubles spécifiques des apprentissages (TSA), aussi appelés troubles ou différences « dys », qui comprennent des troubles du développement tels que la dyspraxie et la dysphasie. L'Association Européenne de la Dyslexie estime qu'entre 9 et 12% de la population européenne présente au moins un trouble de l'apprentissage, qui peut se coexister avec d'autres troubles du développement tels que le TDAH (trouble de l'attention avec ou sans hyperactivité).

Leur cause est neurobiologique et affecte la manière dont le cerveau traite les informations. Ils ne résultent pas d'une déficience physique, d'un handicap moteur ou d'un retard mental. Certains facteurs génétiques et environnementaux peuvent augmenter la probabilité de leur apparition.

Les conséquences de ces troubles peuvent impliquer un changement dans le développement cognitif ainsi que dans la manière dont les élèves reçoivent, intègrent, retiennent et expriment les informations. Les troubles spécifiques des apprentissages sont permanents et peuvent se manifester différemment chez chaque individu. Un suivi professionnel est nécessaire pour développer des stratégies afin de surmonter ces difficultés et savoir quelles adaptations sont nécessaires pour chaque cas spécifique.



Défis et solutions pour utiliser les escape rooms pour les élèves ayant des troubles spécifiques du langage

Les élèves atteints de troubles dys ont besoin de différentes adaptations en fonction des difficultés qu'ils rencontrent.

Voici une liste des troubles dys les plus courants et des difficultés qu'ils peuvent entraîner :

LES DEFIS DES TROUBLES DYS

DYSLEXIE



- Lecture
- Traitement de la langue
- Mémorisation
- Orthographe

DYSPRAXIE



- Capacités motrices
- Coordination
- Mouvements
- Parole

DYSORTHOGRAPHIE



- Ecriture
- Orthographe
- Mémorisation

DYSGRAPHIE



- Capacités motrices
- Ecrire à la main
- Planification spatiale sur le papier

DYSCALCULIE



- Compter
- Opérations mathématiques
- Décomposition des nombres
- Mémorisation

DYSPHASIE



- Compréhension de la parole
- Production orale



Certaines de ces difficultés ont un impact considérable sur l'apprentissage de la langue et sur certains mécanismes de jeu couramment utilisés dans les escape rooms. Il est donc important de mettre en avant certaines difficultés et les adaptations nécessaires pour les surmonter lors de la création d'un escape game inclusif pour les personnes atteintes de troubles spécifiques du langage. Nous ne conseillons pas d'éviter complètement les indices écrits ou les serrures, mais plutôt d'apporter de légères modifications qui permettront à tous les élèves de participer de manière égale à l'expérience.

1. Difficultés à la lecture :

Il existe plusieurs manières d'adapter le contenu écrit aux élèves ayant des difficultés de lecture. Nous recommandons d'utiliser une police sans empattement, telle qu'Arial ou Open Sans, en taille 12 pour le texte normal et 14 pour les titres, avec un interligne de 1,5 et l'ensemble du texte aligné à gauche. Ces adaptations permettent une séparation claire des lettres, des mots, des phrases et des lignes, ce qui facilitera le processus de lecture.

Comme cette expérience doit être un jeu, ne fournissez pas d'indices avec de longs textes à lire, ce qui pourrait décourager les élèves atteints de troubles spécifiques du langage et provoquer une baisse de motivation et d'enthousiasme pour les autres élèves en général.

L'utilisation de lettres, de symboles et de codes numériques est très courante dans les salles d'évasion, mais n'oubliez pas qu'ils peuvent poser des difficultés à certains élèves. Nous vous conseillons de faire en sorte que les codes à déchiffrer soient courts et de fournir du matériel de soutien aux élèves, comme un disque ou une grille de chiffrement.



2. Difficultés d'écoute et d'expression :

Pour les élèves ayant des difficultés de compréhension orale, fournissez de courts extraits audio ou des vidéos de la meilleure qualité possible, en évitant les bruits de fond et la musique. Si vous décidez d'utiliser le son pour créer une atmosphère pendant le jeu, veillez à ce qu'il ne soit pas trop fort ou envahissant afin que les élèves puissent communiquer correctement. Pour les élèves qui ont des difficultés à s'exprimer, offrez un environnement non stressant pour les tâches d'expression orale. Si vous utilisez un dispositif de reconnaissance vocale, assurez-vous qu'il est de bonne qualité et demandez à l'élève s'il se sent à l'aise en l'utilisant ou s'il préfère vous parler à la place.

3. Difficultés de mémorisation et d'organisation :

Comme les jeux d'évasion demandent beaucoup d'organisation et de mémorisation, les élèves qui ont des difficultés dans ce genre de tâches pourraient rapidement perdre tout intérêt pour le jeu. Afin de garantir le bon déroulement de l'expérience pour tous, commencez le jeu en expliquant clairement son but et ses règles et faites des rappels tout au long de l'expérience. Formez de petites équipes d'élèves pour vous assurer que tous participent et communiquent efficacement.

Dans la plupart des jeux d'évasion, chaque indice ou outil n'est utilisé qu'une seule fois, ou pour une seule énigme. Par conséquent, l'un des secrets des jeux d'évasion consiste à rassembler les différents éléments et énigmes trouvés au cours du jeu, et à les trier en deux piles « à résoudre » et « résolues » dans des zones dédiées. Vous pouvez donc délimiter ces zones avec du ruban adhésif et en informer clairement les joueurs. Avec des élèves plus jeunes, vous pouvez même proposer de désigner un « responsable des indices » parmi les joueurs, afin de vous assurer que quelqu'un supervise ce qui a déjà été utilisé et ce qui ne l'a pas été.

En ce qui concerne le contenu des indices et des énigmes, essayez de les décomposer en étapes ou en éléments d'information faciles à gérer. Cela permettra une meilleure intégration des consignes et aidera les élèves à mieux se souvenir de ce qu'ils ont lu ou



entendu. Par exemple, vous pouvez fournir aux joueurs un simple journal de bord ou une feuille de suivi dans lequel ils pourront écrire les solutions aux énigmes au fur et à mesure. Ainsi, ils pourront se souvenir de ce qu'ils ont trouvé précédemment, même lorsqu'ils ressentent la pression des dernières minutes du jeu.

L'utilisation de méthodes multisensorielles peut également aider les élèves à retenir les informations et leur permettra de vivre une expérience plus riche et diversifiée.

4. Difficultés de motricité fine :

Les élèves ayant des difficultés de motricité fine peuvent avoir besoin d'adaptations pour les tâches d'écriture. Ces adaptations peuvent par exemple impliquer l'utilisation d'un clavier spécifique ou d'un stylo adapté. Ces adaptations doivent être discutées avec l'élève ou les élèves et leurs parents.

En termes de gestion de l'espace, nous recommandons d'utiliser un grand espace permettant de circuler librement et amplement dans la pièce où se déroule le jeu.

L'utilisation de cadenas, de puzzles ou de petits objets de manipulation est très courante dans les salles d'évasion. Cependant, les élèves ayant des difficultés de motricité fine peuvent avoir du mal à les manipuler. En général, nous conseillons d'utiliser du matériel facile à manipuler, comme des serrures à clé. Si vous décidez d'utiliser des serrures à mots, à chiffres ou des serrures numériques, veillez à ce qu'elles soient suffisamment grandes pour faciliter leur utilisation. Les serrures directionnelles ne sont pas conseillées car elles peuvent ajouter un défi de différenciation gauche-droite pour les élèves atteints de troubles spécifiques des apprentissages.

5. Difficultés en mathématiques :

Pour les tâches impliquant des codes numériques ou des verrous numériques, assurez-vous que les chiffres sont suffisamment grands et visibles pour faciliter leur reconnaissance. Ce projet étant axé sur l'apprentissage des langues, nous vous déconseillons d'utiliser des tâches impliquant des opérations mathématiques.



Les avantages pédagogiques de l'utilisation des escape rooms pour les élèves ayant des troubles spécifiques des apprentissages

Comme les salles d'évasion offrent une expérience diversifiée, multisensorielle et adaptable, elles peuvent s'avérer très efficaces avec les élèves dys. Le processus d'apprentissage de ces élèves peut souvent être éprouvant. Utiliser un jeu pour leur faire découvrir un nouveau chapitre du cours ou pour renforcer leurs compétences linguistiques est donc une bonne stratégie pour leur donner de l'enthousiasme et de la motivation, et pour les impliquer dans leur processus d'apprentissage.

De plus, le fait de pouvoir voir, entendre et toucher les indices du jeu et de se déplacer dans un environnement d'apprentissage ludifié peut augmenter leur capacité à mémoriser les informations. S'ils sont bien adaptés, les escape games peuvent permettre aux élèves dys de montrer leurs points forts dans un cadre collaboratif et de développer leurs compétences comme n'importe quel autre élève, ce qui accroît aussi leur estime d'eux-mêmes.

Enfin, l'environnement des salles d'évasion favorise la collaboration entre les élèves de chaque équipe grâce à l'apprentissage par les pairs, ce qui contribue à équilibrer le niveau de tous les élèves de la classe.



Bibliographie

Image de couverture par [Clay Banks](#) sur [Unsplash](#)

Chapitre 1

Almeida, J. and Cruz, M. (2017). 'Escape 2 Educate': the "Escape Room" methodology in teaching English at the 1st CEB. [online] [Parc.ipp.pt](#). Disponible sur : <https://parc.ipp.pt/index.php/sensos/art1vol6n2> [Dernière visite : 16/02/2021].

Arjoranta, J. (2014) 'Game Definitions: A Wittgensteinian Approach', *The International Journal of Computer Game Research*, Vol. 14 (issue 1, August 2014). Disponible sur : <http://gamestudies.org/1401/articles/arjoranta>

Arnold, B. (2014). Gamification in Education. *Proceedings of ASBBS*, [online] 21(1). Disponible sur : [http://asbbs.org/files/ASBBS2014/PDF/A/ArnoldB\(P32-39\).pdf](http://asbbs.org/files/ASBBS2014/PDF/A/ArnoldB(P32-39).pdf) [Dernière visite : 16/02/2021]

BBC (2020). 'Lockdown and loaded: coronavirus triggers video game boost' [Online]. Disponible sur : <https://www.bbc.com/news/business-52555277>

BGNLab (2017). 'BGNLab Watch Party for the Red Bull Escape Room World Championships' [Online]. Disponible sur : <http://bgnlab.ca/blog/2017/3/21/bgnlab-watch-party-for-the-red-bull-escape-room-world-champi.html?fbclid=IwAR2CJERQ9BOA81eAcnFEHYrwdpx3mXqv3I6JPlvlpwVK6mWJRGTFrD9eC8o>

BoursoramaMag (2020). 'Jeux de société : un marché inoxydable' [Online]. Disponible sur : <https://www.boursorama.com/boursoramag/actualites/jeux-de-societe-un-marche-inoxidable-ad10b6a3ba822e5ed591041b3574faef>



Canonne J. (2020). 'Le marché des jeux vidéo en 2020' [Online]. Disponible sur :

<https://mbamci.com/marche-jeux-video-2020-nouveaux-insight/>

Chodos, A., Tretkoff, E., Ouellette, J., Ramlagan, N. (2008) 'October 1958: Physicist Invents First Video Game' [Online]. Disponible sur :

<https://www.aps.org/publications/apsnews/200810/physicshistory.cfm#:~:text=In%20October%201958%2C%20Physicist%20William,Brookhaven%20National%20Laboratory%20open%20house>

Collins (2020). 'Game' [Online]. Disponible sur :

<https://www.collinsdictionary.com/dictionary/english/game>

Cruz, M. (2019). Escaping from the traditional classroom - The “Escape Room Methodology” in the Foreign Languages Classroom. *Babylonia - Rivista svizzera per l’insegnamento delle lingue*, [online] (3). Disponible sur :

https://www.academia.edu/41201519/Escaping_from_the_traditional_classroom_The_Escape_Room_Methodology_in_the_Foreign_Languages_Classroom [Dernière visite : 16/02/2021].

Encyclopaedia Britannica (2020). 'Game' [Online]. Disponible sur :

<https://www.britannica.com/topic/game-recreation>

Guckian, J., Eveson, L. and May, H. (2020). The great escape? The rise of the escape room in medical education. *Future Healthcare Journal*, [online] 7(2), pp.112–115.

Disponible sur : <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC7296573/> [Dernière visite : 16/02/2021].

Henters entertainment (2020). 'Alice is missing' [Online]. Disponible sur :

<https://www.huntersentertainment.com/alice-is-missing>



Kapp, K., Blair, L. and Mesch, R. (2014). 'The Gamification of Learning and Instruction Fieldbook: Ideas into Practice'. JohnWiley & Sons, San Francisco: United States of America

Larousse (2020). 'Définition : Jeu' [Online]. Disponible sur :

<https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/jeu/44887>

lelivrescolaire.fr (2020). Créer un Escape Game pédagogique, mode d'emploi ! [online] #ProfPower. Disponible sur : <https://profpower.lelivrescolaire.fr/escape-game-pedagogique/> [Dernière visite : 16/02/2021]

Library Quarterly, Vol. 83, No. 4 (October 2013), pp. 341-361. The University of Chicago Press Stable URL: <http://www.jstor.org/stable/10.1086/671913>

Liu, C., Patel, R. and Ogunjinmi, B. (2020). Feasibility of a paediatric radiology escape room for undergraduate education. Insights into Imaging. [online] ResearchGate.

Disponible sur :

<https://www.researchgate.net/deref/http%3A%2F%2Fdx.doi.org%2F10.1186%2Fs13244-020-00856-9> [Dernière visite : 16/02/2021]

Lopez-Pernas, S., Gordillo, A., Barra, E. and Quemada, J. (2019). Examining the use of an educational escape room for teaching programming in a higher education setting.

IEEE Access, [online] 7, p. Disponible sur :

https://www.academia.edu/42637650/Examining_the_Use_of_an_Educational_Escape_Room_for_Teaching_Programming_in_a_Higher_Education_Setting [Dernière visite : 16/02/2021]



Moura, A. and Lourido Santos, I. (2019). Chapter 12 - ESCAPE ROOM IN EDUCATION: GAMIFY LEARNING TO ENGAGE STUDENTS AND LEARN MATHS AND LANGUAGES. [online] www.academia.edu. Experiences and perceptions of pedagogical practices with Games. Disponible sur : https://www.academia.edu/42017964/Chapter_12_ESCAPE_ROOM_IN_EDUCATION_GAMIFY_LEARNING_TO_ENGAGE_STUDENTS_AND_LEARN_MATHS_AND_LANGUAGES [Dernière visite : 16/02/2021]

Nicholson, S. (2013). 'Exploring Gamification Techniques for Classroom Management'. Disponible sur : <http://scottnicholson.com/pubs/gamificationtechniquesclassroom.pdf>

Nicholson, S. (2015). 'Peeking behind the locked door: A survey of escape room facilities'. White Paper available at <http://scottnicholson.com/pubs/erfacwhite.pdf>

Nicholson, S. (2016). 'The State of Escape: Escape Room Design and Facilities'. Paper presented at Meaningful Play 2016. Lansing, Michigan. Disponible sur : <http://scottnicholson.com/pubs/stateofescape.pdf> [Dernière visite : 16/02/2021]

Nicholson, S. (2016). 'Ask Why: Creating a Better Player Experience Through Environmental Storytelling and Consistency in Escape Room Design'. Paper presented at Meaningful Play 2016, Lansing, Michigan. Disponible sur : <http://scottnicholson.com/pubs/askwhy.pdf> [Dernière visite : 07/01/2021]

Nicholson, S. (2018). 'Creating engaging escape rooms for the classroom'. 'Childhood Education' 94(1). 44-49. Disponible sur : <http://scottnicholson.com/pubs/escapegamesclassroom.pdf>

Nintendo (1983). Super Mario Bros (arcade version) [jeu vidéo]. Japan.

Pérez Alonso, R.M. and del Rocío Merchán Macías, G. (2017). The Gate School Escape Room: An educational proposal. [online] Valladolid: Universidad de Valladolid,



FACULTAD de FILOSOFÍA Y LETRAS DEPARTAMENTO de FILOLOGÍA INGLESA.

Disponible sur : http://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/25355/1/TFM_F_2017_63.pdf

[Dernière visite : 25/11/2020]

Pohl, M., Rester, M. and Judmaier, P. (2009). Interactive Game Based Learning: Advantages and Disadvantages. [online] ResearchGate. Disponible sur :

https://www.researchgate.net/publication/221096558_Interactive_Game_Based_Learning_Advantages_and_Disadvantages [Dernière visite : 16/02/2021]

Prensky, M. (2001). Types of Learning and Possible Game Styles. [online] MARC PRENSKY SPEAKING. Disponible sur : [https://marcprensky.com/writing/Prensky - Types of Learning and Possible Game Styles.pdf](https://marcprensky.com/writing/Prensky_-_Types_of_Learning_and_Possible_Game_Styles.pdf) [Dernière visite : 16/02/2021]

School Break Erasmus+ project (2020). Handbook 1: Using escape rooms in teaching. [online] School-Break. Disponible sur : <http://www.school-break.eu/handbooks> [Dernière visite : 16/02/2021]

Veldkamp, A., Van de Grint, L., Knippels, M.C. P.J., Van Joolingen, W. R. (2020). 'Escape education: A systematic review on escape rooms in education' [Online].

Disponible sur : <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1747938X20300531>

William L. Hosch (2020) 'Dungeons & Dragons' [Online]. Disponible sur :

<https://www.britannica.com/topic/Dungeons-and-Dragons>

Wrzesien, M. and Alcañiz Raya, M.L. (2010). Learning in serious virtual worlds: Evaluation of learning effectiveness and appeal to students in the E-Junior project. [online] ResearchGate. Disponible sur :

https://www.researchgate.net/publication/234167471_Learning_in_serious_virtual_worlds_Evaluation_of_learning_effectiveness_and_appeal_to_students_in_the_E-Junior_project [Dernière visite : 16/02/2021]



Chapitre 2

Brown, G. and G. Yule. (1983). *Teaching the Spoken Language*. Cambridge: Cambridge University Press.

Dewi Sri Kuning (2020). TECHNOLOGY IN TEACHING SPEAKING SKILL. *Journal of English Education, Literature and Linguistics*, [online] 2(1), pp.50–59. Disponible sur : https://www.academia.edu/38049441/TECHNOLOGY_IN_TEACHING_SPEAKING_SKILL [Dernière visite : 19/01/2021].

Doff, A. (1995). *Teach English: a Training Course for Teachers*. Edinburgh Building: Cambridge University Press.

Field, J. (2002). The Changing Face of Listening. In: J. C. Richards & W. A. Renandya, eds. *Methodology in Language Teaching: An Anthology of Current Practice*. Cambridge: Cambridge University Press, pp.242-247.

Gilakjani, A.P. and Sabouri, N.B. (2016). The Significance of Listening Comprehension in English Language Teaching. *Theory and Practice in Language Studies*, [online] 6(8), p.1670. Disponible sur : <http://www.academypublication.com/ojs/index.php/tpls/article/view/tpls060816701677> [Dernière visite : 02/12/2020].

Hamouda, A. (2013). An Investigation of Listening Comprehension Problems Encountered by Saudi Students in the EL Listening Classroom. *International Journal of Academic Research in Progressive Education and Development*. 2(2), 113-155.

Hedge, T. (2000). *Teaching and Learning in the Language Classroom*. Oxford: Oxford University Press.



Horwitz, E. K. (2008). *Becoming a language teacher: A practical guide to second language learning and teaching*. Boston, Ma: Pearson Education [Dernière visite : 23/01/2021]

Jones, Pauline (1996). Planning an oral language program. In Pauline Jones (ed.), *Talking to Learn*. Melbourne: PETA, pp. 12-26.

Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education*. United States of America: Pfeiffer. [Dernière visite: 20/01/2021]

López, Á. G. (2019). The use of escape rooms to teach and learn English at university. *Research, Technology and Best Practices in Education*, 94-101.

Lopez-Pernas, S., Gordillo, A., Barra, E., & Quemada, J. (2019). Examining the use of an educational escape room for teaching programming in a higher education setting. *IEEE Access*, 1–1. doi:10.1109/access.2019.2902976

Lundsteen, S. W. (1979). *Listening, its impact at all levels on reading and the other language arts*. Urbana, Ill., ERIC Clearinghouse on Reading and Communication Skills. National Institute of Education.

Nicholson, S. (2015). *Peeking Behind the Locked Door: A Survey of Escape Room Facilities*. Disponible sur : <http://scottnicholson.com/pubs/erfacwhite.pdf> [Dernière visite : 23/01/2021]

Rao, P.S. (2019) Teaching of Writing Skills to Foreign or Second Language Learners of English. *ELT Vibes: International E-Journal for Research in ELT*.5(2). 136-152. [Dernière visite : 20/01/2021]



Richards, J.C. (2008) Teaching Listening and Speaking: from Theory to Practice. Cambridge University Press. New York.

Rost, M. (2001). Listening. In: R. Carter & D. Nunan, eds. The Cambridge Guide to Teaching English to Speakers of Other Languages. 1st ed. Cambridge: Cambridge University Press, pp. 7-13.

Santamaria, Al., Alcalde, E. (2019). 'Escaping from the English classroom. Who will get out first?' Disponible sur :

https://www.researchgate.net/publication/337171013_Escaping_from_the_English_classroom_Who_will_get_out_first [Dernière visite : 20/01/2021]

Slobin, D (1985), Cross Linguistic evidence for the language-making capacity. In D.Slobin (ed), The Cross Linguistic Study of Language Acquisition, vol. 2: Theoretical Issues. Hillsdale, NJ: Erlbaum.

TeachEveryday.com. 'Make Any Worksheet Into An Escape Room In The Classroom'. Disponible sur : <https://teacheveryday.com/escape-room-in-the-classroom/> [Dernière visite : 25/01/2021]

York, J. & William, J. (2018). A Constructivist Approach to Game-Based Language Learning: Student perceptions in a Beginner Level EFL Context. International Journal of Game-Based Learning, 8(1), 19-40. DOI:

10.4018/IJGBL.201801010209_Santamaria_37(2)83-92.indd [Dernière visite : 23/01/2021]

Ziane, R. (2011). The Role of Listening Comprehension in Improving EFL Learners' Speaking Skill. Case Study: Second Year Students (LMD) at Biskra University. Master's Dissertation, Ministry of Higher Education and Scientific Research, Faculty of letters and Foreign Languages, English Division, University of Biskra. Algeria.



Chapitre 3

Arvanitaki, A. and Skoumpourdi, C. (2019). Educational Escape Room for Approaching the Concept of Length on Blind Students. In European Conference on Games Based Learning, [online] ECGBL 2019, pp. 832-838. Disponible sur :

https://www.researchgate.net/publication/340844815_Educational_escape_room_for_a_approaching_the_concept_of_length_on_blind_students (Dernière visite : 14/02/2021)

Bassford, M. L., Crisp, A., O'Sullivan, A., Bacon, J. and Fowler, M. (2016). CrashEd – A live immersive, learning experience embedding STEM subjects in a realistic, interactive crime scene, Research in Learning Technology, [online] 240. Disponible sur :

<https://journal.alt.ac.uk/index.php/rlt/article/view/1762> (Dernière visite : 15/02/2021)

Borrego, C., Fernández, C., Blanes, I. and Robles, S. (2017). Room escape at class: Escape games activities to facilitate the motivation and learning in computer science. JOTSE, [online] 7(2), pp.162-171. Disponible sur :

https://www.researchgate.net/publication/317396145_Room_escape_at_class_Escape_games_activities_to_facilitate_the_motivation_and_learning_in_computer_science (Dernière visite : 15/01/2021)

Clarke, S., Peel, D.J., Arnab, S., Morini, L., Keegan, H. and Wood, O. (2017). escapED: a framework for creating educational escape rooms and Interactive Games For Higher/Further Education. International Journal of Serious Games, [online] 4(3), pp.73-86. Disponible sur :

https://www.researchgate.net/publication/317396145_Room_escape_at_class_Escape_games_activities_to_facilitate_the_motivation_and_learning_in_computer_science (Dernière visite : 15/01/2021)

Cruz, M. (2019). Escaping from the traditional classroom - The 'Escape Room Methodology' in the Foreign Languages Classroom. *Babylonia - Rivista svizzera per l'insegnamento delle lingue*, [online] 3, pp.26–29. Disponible sur :



https://www.academia.edu/41201519/Escaping_from_the_traditional_classroom_The_Escape_Room_Methodology_in_the_Foreign_Languages_Classroom Dernière visite : 15/01/2021)

Dietrich, N. (2018). Escape Classroom: The Leblanc Process - An Educational 'escape Game', *Journal of Chemical Education*, [online] 95(6), pp. 996–999. Disponible sur : <https://pubs.acs.org/doi/10.1021/acs.jchemed.7b00690> (Dernière visite : 13/02/2021)

Escribano, G.D. (2019). New approaches to learning and assessing through escape rooms in English and Sciences areas= Nuevos enfoques para aprender y evaluar con "escape rooms" en las áreas de inglés y ciencias. *Advances in Building Education*, [online] 3(1), pp.9-19. Disponible sur : <http://polired.upm.es/index.php/abe/article/view/3881%3B> (Dernière visite :19/02/2021)

Glavas, A. and Stascik, A. (2017). Enhancing positive attitude towards mathematics through introducing Escape Room games. *Mathematics education as a science and a profession*, [online] pp.281-293. Disponible sur : <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED577935.pdf#page=290> (Dernière visite :15/02/2021)

Giang, C., Chevalier, M., Negrini, L., Peleg, R., Bonnet, E., Piatti, A. and Mondada, F. (2018). Exploring escape games as a teaching tool in educational robotics. In *International Conference EduRobotics*, [online] 2016, pp. 95-106. Springer, Cham. Disponible sur : <https://orfee.hepl.ch/handle/20.500.12162/3664> (Dernière visite :15/01/2021)

Jiménez, C., Arís, N., Magreñán Ruiz, Á.A. and Orcos, L. (2020). Digital Escape Room, Using Genial. Ly and A Breakout to Learn Algebra at Secondary Education Level in Spain. *Education Sciences*, [online] 10(10), p.271. Disponible sur : <https://www.mdpi.com/2227-7102/10/10/271> (Dernière visite :15/02/2021)



Karageorgiou, Z., Fotaris, P. and Mavrommati, E. (2020). Escape rooms for STEAM education: Comparing design phases, Proceedings of the 14th International Conference on Game Based Learning, ECGBL 2020, [online] pp. 287–294. Disponible sur : <https://research.brighton.ac.uk/en/publications/escape-rooms-for-steam-education-comparing-design-phases> (Dernière visite :17/02/2021)

Kazanidis, I., Vasilios, G., Fotaris, P. and Tsinakos, A. (2020). Educational Escape Room for Disaster Preparedness and Response Training. In 14th European Conference on Games Based Learning [online] pp. 832-839. Disponible sur : <https://research.brighton.ac.uk/en/publications/educational-escape-room-for-disaster-preparedness-and-response-tr> (Dernière visite :17/02/2021)

López-Belmonte, J. et al. (2020). Evaluating activation and absence of negative effect: Gamification and escape rooms for learning, International Journal of Environmental Research and Public Health, [online] 17(7). Disponible sur : <https://www.mdpi.com/1660-4601/17/7/2224> (Dernière visite :19/02/2021)

Ouariachi, T. and Wim, E. J. L. (2020). 'Escape rooms as tools for climate change education: an exploration of initiatives', Environmental Education Research. Routledge, [online] 26(8), pp. 1193–1206. Disponible sur : <https://research.hanze.nl/en/publications/escape-rooms-as-tools-for-climate-change-education-an-exploration> (Dernière visite :19/02/2021)

Ruben Moreno, N., Wylie, L. and Serre-Delcor, N. (2019). Refugee Escape Room©: a new gamification tool to deepen learning about Migration and Health. European Journal of Public Health, [online] 29 (4), pp. 185-248. Disponible sur : https://academic.oup.com/eurpub/article/29/Supplement_4/ckz185.248/5624129 (Dernière visite :12/02/2021)

Vörös, A. I. V. and Sárközi, Z. (2017). Physics escape room as an educational tool, in AIP Conference Proceedings. American Institute of Physics, [online] pp. 050002-1 -



050002-6. Disponible sur : <https://aip.scitation.org/doi/abs/10.1063/1.5017455> (Dernière visite :19/02/2021)

Chapitre 4

Ellis, Arthur K; Stuen, Carol J. (1998). The Interdisciplinary Curriculum. Larchmont, NY: Eye On Education. p. 174.

Lake, Kathy (1994). "Integrated Curriculum". School Improvement Research Series VIII. Northwest Regional Educational Laboratory.

Masto, V. (2014, August 8th). 'A Cornucopia of Multidisciplinary Teaching', Edutopia.com. Disponible sur : <https://www.edutopia.org/blog/a-cornucopia-of-multidisciplinary-teaching-vincent-mastro>

Morris, Julia (2020), Escape Rooms in Education, Amazon Italia Logistica S.r.l. p. 14.



Chapitre 5

Erasmus+ Project MOOCDys (2019). Syllabus MOOC Dys. [online] MOOC Dys. Disponible sur : <http://www.moocdys.eu/blog/syllabus-les-livres-du-mooc-dys/> [Dernière visite :01/12/2021]

Erasmus+ project STEAMER (2020). Pedagogical Guide – Introduction | Steamer project. [online] STEAMER Project. Disponible sur : <https://steamerproject.eu/pedagogical-guide/> [Dernière visite :18/02/2021]

European Dyslexia Association (n.d.). What is dyslexia – European Dyslexia Association. [online] eda-info. Disponible sur : <https://eda-info.eu/what-is-dyslexia/> [Dernière visite :19/02/2021]

Ex M1 (2018). Les jeux éducatifs : un levier pour la différenciation des enfants à l'école ? – Productions M1 Vannes & Lorient. [online] Productions M1 Vannes & Lorient. Disponible sur : <http://blog.espe-bretagne.fr/prodm1vannes/les-jeux-educatifs-un-levier-pour-la-differenciation-des-enfants-a-lecole/> [Dernière visite :18/02/2021]

lelivrescolaire.fr (2016). Les troubles Dys en 4 questions. [online] #ProfPower. Disponible sur : <https://profpower.livrescolaire.fr/troubles-dys-4-questions/> [Dernière visite :18/02/2021]

Rober, M. (2018). BEAT ANY ESCAPE ROOM- 10 proven tricks and tips. YouTube. Disponible sur : <https://www.youtube.com/watch?v=zwgaTYOx0RI> [Dernière visite :18/02/2021]

Roberge, A. (2018). Un jeu pour aider les enfants atteints de troubles dys. [online] cursus.edu. Disponible sur : <https://cursus.edu/articles/41208/un-jeu-pour-aider-les-enfants-atteints-de-troubles-dys> [Dernière visite :18/02/2021]



Ce projet a été financé avec le soutien de la Commission européenne. Cette publication n'engage que son auteur et la Commission ne peut être tenue responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qu'elle contient.

Code du projet : 2020-1-FR01-KA201-080646



<https://speakerproject.eu>



#SpeakERproject



Ce guide est placé sous licence Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License. Pour consulter la copie de cette licence, visitez le site <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>



GREEK MINISTRY OF EDUCATION
AND RELIGIOUS AFFAIRS
REGIONAL DIRECTORATE OF PRIMARY
AND SECONDARY EDUCATION
OF WESTERN MACEDONIA

