

10 erreurs de conception à éviter pour votre Escape Room

Lors de la création d'une Escape Room pédagogique destinée à favoriser l'apprentissage des langues, voici plusieurs pièges à éviter au cours du processus de conception :

- **Concevoir des éléments de jeu avant de décider de l'objectif de l'ER** : On peut perdre de vue les objectifs pédagogiques lorsque l'accent est mis sur la création de scénarios et d'énigmes.

Alternative : Demandez-vous d'abord : "Qu'est-ce que les élèves devraient avoir appris à la fin de cette ER ?" pour vous guider dans la mise en relation de tous les éléments du jeu avec l'objectif de l'ER et les besoins de vos élèves.

- **Ne pas prendre en compte les aspects pratiques de votre ER** : Chaque ER a ses possibilités et ses contraintes qui influencent la faisabilité des énigmes et du scénario.

Alternative : Reportez-vous à la section "Définir les modalités pratiques" du Cadre et de la Feuille de route pour savoir comment travailler dans vos limites pratiques.

- **Manque de cohérence entre les différents éléments de jeu** : Si les élèves sont censés apprendre sur un certain sujet, l'intégration d'éléments dissonants peut être source de confusion.

Alternative : Veillez à adapter les personnages, les éléments du patrimoine culturel, les outils et les activités à l'époque et au lieu où se déroule l'ER.

- **Créer des énigmes qui ne correspondent pas aux niveaux de compétence des élèves** : Les ER simples risquent d'ennuyer les joueurs ; les ER difficiles risquent de prendre beaucoup de temps et de frustrer les joueurs.

Alternative : Gardez les énigmes et les casse-tête pour les apprenants plus avancés, tandis que les apprenants élémentaires se contenteront d'exercices linguistiques plus faciles.

- **Ne pas définir l'étendue de votre rôle de maître de jeu** : Planifier quand intervenir dans le jeu des élèves et quand prendre du recul est essentiel pour guider les élèves dans le jeu.

Alternative : Reportez-vous à la feuille de ressources "Maître de jeu" pour des suggestions sur votre rôle de maître de jeu avant, pendant et après le jeu.



10 erreurs de conception à éviter pour votre Escape Room

- **Négliger de donner la priorité à l'acquisition de compétences non techniques :**

même si les objectifs linguistiques sont atteints, les ER pédagogiques ne doivent pas être des exercices d'individualisme et d'autonomie.

Alternative : Incorporer les caractéristiques de chaque rôle dans la conception de votre ER pour mettre l'accent sur les compétences interpersonnelles telles que le travail d'équipe et la communication.

- **Ne pas réussir à créer un environnement immersif :** Bien que les énigmes et le scénario puissent donner le ton de l'ER, ne comptez pas uniquement sur eux pour immerger les élèves dans le décor.

Alternative : Pour obtenir une liste des décorations et des outils qui peuvent servir d'éléments immersifs, reportez-vous au Cadre et à la Feuille de route.

- **Créer une ER qui n'est pas testable :** Les ER dont les éléments sont trop alambiqués ou difficiles à exploiter gâchent l'ensemble du jeu pour les élèves.

Alternative : Tenir compte de la testabilité de tous les segments de l'ER pendant le processus de conception (voir la feuille de ressources "Comment tester vos énigmes" pour des lignes directrices)

- **Négliger les besoins des élèves présentant des TSA :** Certains éléments de l'ER sont difficiles à utiliser pour les étudiants ayant des besoins spécifiques et pourraient les faire se sentir exclus.

Alternative : Reportez-vous au chapitre sur les TSA dans la brochure "Les Escape Room et les langues : un accord parfait ?" pour obtenir des suggestions sur la manière de favoriser l'inclusion.

- **Faire fi de l'importance du feedback des élèves :** L'ER ne se termine pas après le jeu, car les commentaires des étudiants sont nécessaires pour élaborer une meilleure expérience d'apprentissage pour tous.

Alternative : Prévoyez du temps après le jeu pour le débriefing afin que les élèves puissent réfléchir à leur expérience et proposer des suggestions pour améliorer l'ER.



10 erreurs de conception à éviter pour votre Escape Room

Pour aller plus loin :

Clarke, S. J. *et al.* (2017) 'EscapED: A Framework for Creating Educational Escape Rooms and Interactive Games to For Higher/Further Education.', *International Journal of Serious Games*, 4(3). doi: 10.17083/ijsg.v4i3.180.

Grande-de-Prado, M. *et al.* (2020) 'Edu-Escape Rooms', *Encyclopedia*, 1(1), pp. 12–19. doi: 10.3390/encyclopedia1010004.

Lopez-Pernas, S. *et al.* (2019) 'Examining the use of an educational escape room for teaching programming in a higher education setting', *IEEE Access*, 7, pp. 31723–31737. doi: 10.1109/ACCESS.2019.2902976.

Sanchez, E. and Plumettaz-Sieber, M. (2019) 'Teaching and learning with escape games from debriefing to institutionalization of knowledge', in Gentile, M., Allegra, M., and Söbke, H. (eds) *Games and learning alliance*. Palermo, Italy: Springer, pp. 242–257.

Veldkamp, A., Daemen, J., *et al.* (2020) 'Escape boxes: Bringing escape room experience into the classroom', *British Journal of Educational Technology*, 51(4), pp. 1220–1239. doi: 10.1111/bjet.12935.

Veldkamp, A., van de Grint, L., *et al.* (2020) *Escape education: a systematic review on escape rooms in education*. preprint. SOCIAL SCIENCES, pp. 1–19. doi: 10.20944/preprints202003.0182.v1.



10 erreurs de conception à éviter pour votre Escape Room

