

Le Moldu à Poudlard sur Genial.ly

Description du concept

Cet escape game a été créé sur Genial.ly, une plateforme qui permet à quiconque de créer des présentations interactives, des infographies, des quiz et d'autres contenus. Il a été réalisé par un professeur pour sa classe d'anglais et a été construit autour de l'univers de Harry Potter.

Le jeu commence par une narration : Le joueur est un moldu qui doit se préparer pour son année à Poudlard. Il cliquera sur différents éléments pour accéder à un message, un indice, un objet, etc. En plaçant la souris sur un objet, une description ou un indice apparaîtra parfois. Le jeu permet aux joueurs de vivre une expérience de moldu en se rendant chez Ron, puis à Gringotts où ils doivent répondre à un quiz pour accéder à leur argent. Ensuite, ils se rendent au chemin de traverse et s'achètent des fournitures scolaires telles qu'un sac à dos, une baguette, un balai, un hibou, des livres, etc.

Les énigmes dans chaque boutique nécessitent un certain niveau de connaissances préalables sur Harry Potter en anglais et les erreurs renverront les joueurs vers le chemin de traverse. La tâche finale exige du joueur qu'il réponde à un quiz basé sur tous les indices qu'il a trouvés. S'il fait une erreur, sa mémoire est effacée par un démon et il retourne au début du jeu. S'il gagne, il obtient un billet de train pour Poudlard.

Les dialogues sont utiles pour apprendre le vocabulaire et les phrases les plus courantes pour faire les courses mais ils disparaissent un peu vite et peuvent être un peu difficiles à lire.

L'utilisation de personnages rend le jeu vivant et l'auteur a su garder un scénario cohérent avec l'univers de Harry Potter.

Pourquoi est-ce intéressant pour l'apprentissage des langues ?

Scénario et atmosphère

Baser un jeu sur un livre ou un film que tous les élèves ont vu dans la langue cible peut être très efficace et aider à créer le scénario et l'atmosphère du jeu. La plupart des énigmes de ce jeu n'étaient pas axées sur la langue, mais plutôt sur l'univers de Harry Potter.



Le Moldu à Poudlard sur Genial.ly

Adaptabilité aux objectifs pédagogiques

Les énigmes dépendront des objectifs de l'enseignant. S'il veut que le jeu soit un test de compréhension écrite ou orale d'un chapitre du livre ou d'un extrait du film, il peut contenir des questions spécifiques sur l'histoire, plutôt que sur la grammaire ou le vocabulaire. Si l'objectif est davantage axé sur la grammaire, ils peuvent par exemple se rendre au magasin de potions et acheter certains ingrédients nécessaires à la création du Présent simple, tels que : la routine, les habitudes, les vérités générales et les répétitions.

Enseignement à distance et immersion

Comme genial.ly permet de créer un certain niveau d'animation, il peut rendre l'expérience très agréable. L'utiliser pour l'enseignement à distance est donc un excellent moyen de maintenir l'intérêt et la motivation des étudiants. L'ajout d'une musique de fond facultative et d'aspects narratifs augmentera également l'immersion.

Référence complète

Quesne, C. (2019). The Muggle at Hogwarts (game designed by Gerald Pearce). [online] Escape n' Games. Available at : <https://www.cquesne-escapegame.com/the-muggle-at-hogwarts> [Consulted 24 Feb. 2021].

