

MatPorBib

L'Escape Room MatPorBib a été conçue par Adelina Moura et Idalina Lourido Santos et s'est déroulée durant l'année scolaire 2018/2019 dans deux écoles primaires et secondaires du nord du Portugal. Les participants étaient 60 élèves de deux classes de 5ème année. L'escape room a été réalisée sur la base de l'atelier de mathématiques, de langue portugaise et d'écriture du programme scolaire, avec le soutien de la bibliothèque de l'école et de l'unité d'autisme (intégrée dans le contexte de l'école).

Particularités

Au début, tous les élèves ont été confrontés à un premier défi, la création de différents récits, puis le récit le plus approprié a été choisi. Sur cette base, les concepteurs de l'escape room ont créé un scénario d'enlèvement du professeur de mathématiques, dans lequel les élèves ont aidé à libérer la victime. L'escape room MatPorBib a intégré les matières mathématiques et portugaises dans le programme de la 5e année, et a été inclus dans le plan d'activités de la bibliothèque scolaire. Les énigmes étaient liées au sujet de l'algèbre et à l'œuvre littéraire d'un auteur, dont l'exposition se tenait à la bibliothèque de l'école.

Les élèves ont été répartis en 6 équipes de 5 élèves. La bibliothèque de l'école a fourni à chaque groupe une tablette et le smartphone d'un élève afin qu'ils puissent résoudre les énigmes. Les énigmes comprenaient des activités diversifiées telles que le déchiffrement de codes et alphabets, l'accès à des sites web, des QR codes, des mots croisés, des mots à trous, etc. Le jeu se composait de 4 défis, qui suivaient un schéma séquentiel. Au début de l'escape room, les élèves ont reçu les défis 1 et 2 (9 énigmes), puis une autre série de 4 énigmes pour la réalisation du troisième défi. Enfin, la dernière énigme menait à la clé qui signifiait "libération". Il est intéressant de noter que les six clés ont été créées par des élèves autistes qui font partie d'une unité d'autisme intégrée à l'école.



Pourquoi est-ce pertinent pour enseigner les langues

L'escape room décrite a offert un changement de paradigme par rapport à la méthodologie traditionnelle de la classe, en proposant une expérience innovante et immersive. Dans ce cas, cette nouvelle approche pédagogique était basée sur une méthodologie d'enseignement interdisciplinaire qui impliquait à la fois différentes matières (algèbre et langue) et différentes structures scolaires, à savoir la bibliothèque de l'école et l'unité d'autisme.

Ressource

Moura, A. and Santos, I.L. (2019). 'Escape room in education: Gamify learning to engage students and learn maths and languages' in Silva, Bento Duarte, Lencastre, José Alberto, Bento, Marco, Osório, António J. (Eds.) Experiences and perceptions of pedagogical practices with game-based learning & gamification, Braga: Research Centre on Education(CIEd) Institute of Education, University of Minho, pp.179-193.

