



Co-funded by
the European Union

SCÉNARIO PÉDAGOGIQUE – ESCAPE GAME PEDAGOGIQUE « Vivre l’allophonie »



Présentation du module

Descriptif : Escape game « Vivre l’allophonie »

Mise en situation d’allophonie à partir d’un escape game pédagogique pour faire évoluer les représentations et les gestes professionnels des enseignants et futurs enseignants.

Mots-clefs : allophonie, plurilinguisme, inclusion, différenciation, langue de scolarisation, immersion

Public(s) visé(s) :

- Enseignants (toutes disciplines) en activité dans des établissements scolaires primaires et secondaires (formation continue)
- Étudiants se préparant aux métiers de l’enseignement dans les établissements scolaires primaires et secondaires (formation initiale)
- Formateurs d’enseignants et d’étudiants

Objectifs pédagogiques :

Savoirs :	<ul style="list-style-type: none"> - Connaître des notions clés : allophonie, plurilinguisme, langue de scolarisation, langue étrangère, langue seconde, langue première - Identifier les principales caractéristiques linguistiques d’une langue (syntaxe, phonologie, système d’écriture) - Percevoir des différences culturelles liées aux systèmes éducatifs
Savoir-faire :	<ul style="list-style-type: none"> - Identifier les besoins spécifiques des élèves allophones - Prendre en compte et valoriser le plurilinguisme - Adapter ses pratiques pédagogiques aux élèves allophones à l’oral et à l’écrit (coopération, adaptation, différenciation)
Savoir-être :	<ul style="list-style-type: none"> - Se décentrer par rapport à sa langue et sa culture - Faire preuve d’empathie - Coopérer pour résoudre un problème





Préparation de l'activité pour l'enseignant / le formateur

Organisation temporelle : 1 séance d'1h05 à 1h30 (jeu : 45 minutes à 1h + debrief : 20 à 30 minutes)

Équipements et aménagements nécessaires à l'enseignant / au formateur :

- 1 salle de classe avec 5 îlots répartis dans la pièce (1 îlot par groupe) ;
- 1 ou 2 animateur(s) ;
- Une musique pour ambiance sonore si possible (mais pas indispensable) ;
- le « Livret enseignant.e », comprenant : instructions, KIT à imprimer de l'échappé game (le matériel à imprimer pour les énigmes, le carnet de bord à donner chaque groupe), débrief.
- 5 boîte(s) ou pochette(s) (fermée(s) par un cadenas à 3 chiffres).
- 5 cadenas à 3 chiffres
- 20 grandes enveloppes

A l'entrée dans la salle, le matériel est prêt sur chacun des 5 îlots : 1 boîte/pochette avec un cadenas à code pour l'indice de l'énigme 1 + 1 enveloppe correspondant à l'énigme 1; dans chaque boîte/pochette, les 3 enveloppes correspondant aux 3 énigmes suivantes ; le cadran mystérieux affiché sur un mur.

Documents et supports nécessaires à l'enseignant / au formateur :

- Le « Livret enseignant.e » comprenant la présentation du jeu, les éléments nécessaires pour la phase de brief et de débrief, à télécharger sur <https://altaeurope.eu/> .

Effectifs minimum / maximum :

Le jeu est prévu pour 5 équipes (2 à 5 personnes par équipe), soit 25 participants maximum.

Variables d'ajustement éventuelles :

- Effectifs : le jeu peut être joué avec 1 à 5 équipe(s) de 2 à 5 joueurs.
- Temporalité : la phase de débrief peut être faite à chaud ou plus tard.
- etc.



Savoirs et références utiles à l'enseignant / au formateur

Il s'agit d'un escape game pédagogique comprenant 4 énigmes à réaliser successivement de manière collaborative. Dans chaque équipe, la résolution des 4 énigmes permet d'obtenir les indices nécessaires pour reconstituer un symbole. C'est l'assemblage final des 5 symboles (1/équipe) qui signifie la résolution du jeu.

Les participants, enseignants et futurs enseignants, sont placés en situation d'allophonie afin d'appréhender les difficultés rencontrées par les élèves nouvellement arrivés ne parlant pas la langue du système éducatif qu'il fréquente et/ou du pays d'accueil.

La phase de jeu s'accompagne d'une phase d'institutionnalisation indispensable qui permettra aux participants de verbaliser les stratégies de résolution des énigmes mises en œuvre pendant le jeu et de travailler à leur transférabilité dans leur classe.

Références théoriques et/ou pédagogiques à destination de l'enseignant ou du formateur :

- Lecuit, E. (2024). « Le serious escape game en pratique de formation des enseignants : l'exemple d'un jeu immersif pour l'inclusion des élèves allophones », *Eudocratia. Learning Teachers Training ALlophone Teacher Academy (ALTA). Creatività, innovazione didattica e inclusione di qualità per un nuovo paradigma educativo*, supplemento n°1, anno V.



Déroulement du scénario

Étape / Séance 0 (en amont de la séance de formation)

- Impressions (fichiers PDF fournis) et préparation (découpage, plastification, etc.) du matériel pour les différentes équipes (boîtes, cadenas, enveloppes, etc.) (2h)
- Le jour de la formation : installation du jeu (10 minutes)

Étape 1 / Séance 1

Phase de brief : 5 minutes

- Répartition des participants en équipe autour des îlots
- Lecture du scénario par le « Maître du jeu » (dans le livret pédagogique)

Étape 2 / Séance 1

Phase de jeu : 40-55 minutes

- Chaque équipe doit résoudre 4 énigmes (numérotées de 1 à 4) pour trouver les 4 indices représentés dans le « carnet de bord » et décoder ainsi le message secret qui permettra, une fois décodé, de tracer l'un des 5 symboles du cadran mystérieux.



-
- L'animateur passe dans les groupes pour assurer le bon déroulement du jeu.

Étape 3 / Séance 1

Phase de débrief (indispensable sur le plan pédagogique) : 20-30 minutes

- Retour sur le vécu du jeu (plan collectif, plan individuel) : difficultés, leviers, etc.
- Formulation des notions et savoirs rencontrés, des stratégies mises en œuvre, etc.
- Réflexion à la transférabilité sur le terrain (classe accueillant un ou plusieurs élève(s) allophone(s))

Étape 4 / Séance 2 (optionnelle)

Phase de débrief à froid (plus approfondi)

- Retour sur les notions et savoirs rencontrés, apports théoriques, retours sur expériences terrain, etc.
- Production d'un écrit réflexif individuel



Autres informations utiles à l'enseignant / au formateur

Adaptations possibles (en contexte de formation / en contexte d'enseignement) :

- Le livret pédagogique devra être traduit dans la langue des utilisateurs.
- Les énigmes visent à placer les utilisateurs en situation d'allophonie. Elles utilisent les langues suivantes : Anglais, Arabe, Bengali, Espagnol, Français, Hongrois, Italien, Japonais, Lituanien, Néerlandais, Norvégien et Swahili. Il sera peut-être nécessaire de traduire certaines énigmes dans des langues non partagées par les utilisateurs du jeu.

Points de vigilance :

- Le jeu peut déstabiliser certains joueurs voire susciter des réactions de blocage. Il faut considérer cela comme normal car cela fait partie du processus de décentration et remise en cause de son expertise. En général, la dynamique collective permet de dépasser ces freins. L'animateur ne doit pas hésiter à orienter une équipe qui serait bloquée, à donner des indices, voire à faire passer à l'énigme suivante pour limiter cet effet qui pourrait être contre-productif s'il était persistant.

Suggestions de prolongements :

- Phase de débrief à froid (plus approfondi) :
 - Retour sur les notions et savoirs rencontrés, apports théoriques, retours sur expériences terrain, etc.
 - Production d'un écrit réflexif individuel



Co-funded by
the European Union

Porteurs / Concepteur(s) /Contact :

- Nom de l'organisme : INSPE-Lille-HdF, CASNAV Lille
- Conception : CASNAV de Lille et Inspé de Lille
- Nom des référents : Ewen Lecuit , Cyril Valiau
- Contact : ewen.lecuit@univ-lille.fr ; cyril.valiau@ac-lille.fr



UNIVERSITÀ DEGLI STUDI
DELLA BASILICATA



INSPE Institut national
supérieur du professorat
et de l'éducation
Académie d'Amiens
Hauts-de-France

