

台灣天主教輔仁大學
法國語文學系碩士班
Université catholique Fu-Jen
Institut de français

文學碩士
Master of Arts

比利時天主教魯汶大學文學院
Université catholique de Louvain
Faculté de philosophie, arts et lettres

法國語文碩士
Master en langues et lettres
françaises et romanes, orientation FLE

密室逃脫遊戲在法語課程之應用
L'escape game
en cours de français langue étrangère

Mémoire de master
Présenté par Wei-Ting OU YANG
Sous la direction du professeur
Julie BOHEC (FJCU)
Silvia LUCCHINI (UCL)

碩士學位論文
研究生：歐陽暉婷
指導教授：
鮑朱麗（輔仁大學）
Silvia LUCCHINI（魯汶大學）

中華民國 111 年 6 月
Juin 2022

私立輔仁大學法國語文學系碩士班

論文口試委員審定書

法國語文學系碩士歐陽暉婷君所提之論文題目

密室逃脫遊戲在法語課程之應用

L'escape game en cours de français langue étrangère

經本委員會審議，認為符合碩士班標準。

論文口試委員會

主任委員

楊淑娟

中華民國 111 年 6 月 27 日

私立輔仁大學法國語文學系碩士班

論文口試委員審定書

法國語文學系碩士歐陽暉婷君所提之論文題目

密室逃脫遊戲在法語課程之應用

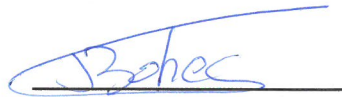
L'escape game en cours de français langue étrangère

經本委員會審議，認為符合碩士班標準。

論文口試委員會

委

員



中華民國 111 年 6 月 27 日

私立輔仁大學法國語文學系碩士班

論文口試委員審定書

法國語文學系碩士歐陽暉婷君所提之論文題目

密室逃脫遊戲在法語課程之應用

L'escape game en cours de français langue étrangère

經本委員會審議，認為符合碩士班標準。

論文口試委員會 委 員



中華民國 111 年 6 月 27 日

私立輔仁大學法國語文學系碩士班

論文口試委員審定書

法國語文學系碩士歐陽暉婷君所提之論文題目

密室逃脫遊戲在法語課程之應用

L'escape game en cours de français langue étrangère

經本委員會審議，認為符合碩士班標準。

論文口試委員會 委 員 Shuehii

中華民國 111 年 6 月 27 日

私立輔仁大學法國語文學系碩士班

論文口試委員審定書

法國語文學系碩士歐陽暉婷君所提之論文題目

密室逃脫遊戲在法語課程之應用

L'escape game en cours de français langue étrangère

經本委員會審議，認為符合碩士班標準。

論文口試委員會 委 員



Françoise Masuy

中華民國 111 年 6 月 27 日



Remerciements

Merci à ma chère famille

Merci à Julie BOHEC, Silva LUCCHNI

Merci au département de français de l'université catholique de Fu Jen
et à tous les enseignants

Merci à l'université catholique de Louvain

Merci à Marie-Noëlle

Merci à tous mes amis qui m'ont soutenu tout au long de mon parcours

Merci à tous ceux qui m'ont encouragé

Je n'aurais pas pu faire cette thèse sans vous



謝辭

感謝最親愛的家人

感謝指導教授 Julie BOHEC, Silva LUCCHINI

感謝輔仁大學法國語文學系以及全體老師

感謝新魯汶天主教大學

感謝 Marie-Noëlle

感謝一路相挺的朋友們

謝謝每個鼓勵我的人

沒有你們，我不可能完成這本論文



Table des manières

中文摘要	1
Introduction	8
Chapitre I : La théorie des jeux en ligne appliquée à l'enseignement en classe de FLE	10
1.1 Le Digital game-based learning (DGBL)	10
1.1.1 L'introduction du DGBL	10
1.1.2 Le DGBL et l'apprentissage	11
1.1.3 Les limites du DGBL en cours	13
1.2 L'escape game	14
1.2.1 L'origine de l'escape game	14
1.2.2 La fonction de l'escape game en cours.....	15
Chapitre II : L'escape game et le cours de français langue étrangère (FLE)	22
2.1. La pédagogie appliquée à l'escape game	22
2.1.1 L'approche actionnelle dans l'escape game	22
2.1.2 Les tâches et l'escape game.....	24
2.2 Le cours de FLE avec le support de l'escape game.....	26
2.2.1 La construction d'escape game à des fins éducatives	27
2.2.2 Les avantages et les limites de l'escape game et les tendances futures.....	30
Chapitre III : Méthodologie et présentation de la recherche	33
3.1. La question de recherche	33
3.2. La préparation de l'escape game	33
3.3. Le déroulement à Taïwan.....	34
3.4. Le déroulement en Belgique.....	45
Chapitre IV : La présentation des résultats.....	49
4.1 Le résultat à Taïwan	49
4.2 Le résultat en Belgique	58
4.3 Synthèse des résultats du terrain de Taïwan et de la Belgique.....	67

Conclusion.....	71
Bibliographie	74



中文摘要

研究動機及背景說明

筆者觀察大學外語學習課堂，普遍都為教師使用課本講課，或以音檔輔佐，或以簡報方式呈現，因此臺灣的學習者在聽和說方面常常會遇到困難。一般來說，學生們在課堂上較不敢表達自己，下課之後，也較少有時間和機會接觸法文，使得他們於法語聽力及口語表現上略顯生疏，且傳統制式化的練習往往是乏味的，如此一來也降低了不少學生的學習動機。近年來，許多教師為令課堂豐富有趣，會將遊戲元素加入課堂，使得課堂更為豐富且有活力，不再一陳不變，學生都較敢於課堂上發言或是以外語討論，對贏得遊戲的渴望激勵他們更願意溝通或是通過挑戰，這也是因為遊戲給學習者帶來了即時的成就感，增加了他們的學習欲望。



隨著大學的學習設備升級，學生們上課時可利用網路以及多媒體工具，線上遊戲融入課堂的嘗試亦越來越多。本篇論文主要研究的遊戲為密室逃脫，這款遊戲一開始為線上的小遊戲，直到 2007 年，日本 SCRAP 公司將其實體化，風靡一時，便為人熟知且蔚為風潮。爾後，有許多教師將這款遊戲的核心概念：解謎以及沉浸式體驗，應用於各種科目的課堂中。除了實體的密室逃脫之外，亦有教師們致力於線上版的密室逃脫遊戲設計，在臺灣，一群致力於開發和設計逃生遊戲的教師創建了 Holiyo，取自台語諧音「讓你猜」，在此網站，教師可以輕鬆的設計線上密室逃脫遊戲供課堂上使用。此外，國外的 S'cape 網站是一個提供線上密室逃脫遊戲素材及教學的網站，筆者亦是參考此網站並設計出實驗所需的遊戲。

在此篇論文中，我們將針對「線上密室逃脫遊戲」應用於法語課堂進行研究，主要探討以下三個問題：

- 一. 線上密室逃脫遊戲如何加強學生的聽力與口語能力？
- 二. 線上密室逃脫遊戲是否能提升學生的單字能力？
- 三. 線上密室逃脫遊戲是否適合法語教學課堂？

第一章

我們將著重於理論研究，分為兩個部分：首先，我們將介紹由 Mark Prensky 所提出的線上遊戲學習理論(DGBL)，他認為線上遊戲可以創造出無法在課堂中實際存在的情境，可以讓學生體驗到超越課本內容的事物，遊戲有規則、有目標、有即時反饋更帶有互動性，種種元素都有效提高學生的學習動機，因此我們在此章節將探討線上遊戲與學習的關係以及可能遇到的限制，即便現今大學普遍設有多媒體教室或無線網路供使用，仍有部分學校不習慣在課堂上加入資訊元素，這可能會使得學生無法接觸到新的教學方式，也難以實施線上遊戲教學法。

第二個部分，我們將說明密室逃脫的起源，以及根據 « S'capade pédagogique avec les jeux d'évasion: apprendre grâce aux escape games: de la maternelle à la formation d'adultes » (Fenaert et al., 2019) 這本書所提出的五個密室逃脫遊戲特質：脫逃、謎團、團隊、快速、教育，來分析密室逃脫遊戲，並深究其能帶給學生什麼樣的幫助；同樣地，此書指出密室逃脫遊戲的三個面向：沉浸式體驗、行動、合作。從這些角度觀察這款遊戲，便會發現除了遊戲本身有趣好玩的特質之外，密室逃脫確實有能改變為教育型態遊戲的潛質。除此之外，另外兩大特質：遊戲化 (Ludification) 和心流體驗 (Flow) 也至關重要，遊戲化是讓學生不怕犯錯的關鍵，因為不像考試或舉手發言令人害怕且需較謹慎，當學生認為這是遊戲時，較不容易緊張且為了贏得遊戲會願意踴躍嘗試，也覺得犯錯是可以被容忍的，因此更能鼓勵學生開口說話；心流體驗代表一個專注的狀態，學生在一開始被遊戲吸引進入情境並破關時會進入心流狀態，但當學生覺得困難或是無聊的時候，便會打破心流，因此遊戲的難易度很重要，讓學生擁有參與感的同時，也要給予成就感；在提高難度的同時，也要適度給予學生幫助，才能適時輔助他們隨時待在心流的專注狀態中。

第二章

線上密室逃脫遊戲於法語學習課堂的理論分為兩個部分：第一部分，我們將研究實踐教學法(L'approche actionnelle)以及任務教學法(Task based learning)，並探討線上

密室逃脫遊戲中的關卡與任務之間的關係，2001 年歐洲語言框架(CECRL)¹引入了實踐教學法的概念(CECRL, 2001)，主要是讓學生以目標語言達成指定的任務，而密室逃脫遊戲中的關卡就如同一個個任務等著學生去挑戰並闖關。因此我們將學習目標包裝成遊戲關卡，並透過學生互相討論和合作來完成任務，進而達到使用目標語言於真實情境互動的重點。而在任務教學法中 (Willis, 2001, pp. 26-28) 將任務分成了六種形式：清單、排序、比較、解決問題、分享個人經驗以及創意任務，其中與密室逃脫遊戲最相關的莫過於解決問題以及創意任務，透過這兩種形式，學習者可以處理更複雜的語言問題以及學習到團隊合作等語言能力以外的技能；創意任務的特性也可以讓學習者擁有更靈活的思考能力，不僅僅是遵照課本上的指示學習，更可以在遊戲中摸索出學習的趣味。

第二部分將說明如何設計符合教育目的之線上密室逃脫遊戲，以及應用於課堂上的優點、限制和未來的趨勢發展。在課堂中加入遊戲的目的不僅僅是讓學習變有趣，課堂的主體仍然是語言教育，因此將遊戲改編並符合教育目的是非常重要的。根據 « S'capade pédagogique avec les jeux d'évasion. » (Fenaert et al., 2019) 的密室逃脫遊戲設計架構，我們可以按照步驟，來構思適合目標學生的程度以及主題的密室逃脫。首先我們必須先定義單元教學目標，再來便是要思考遊戲劇本的開頭以及結尾，有了主要架構之後，就可以設計謎團。前置作業完成後，便著手創作遊戲，決定遊玩時的發展以及可行性，必要時可以加入提示以幫助學生度過較難的關卡，整個遊戲都設計完畢之後，必須要從頭試玩以確保所有流程和關卡無誤。

線上密室逃脫遊戲提供一個虛擬的環境，讓老師可以創造出較難在現實中呈現的場景，例如鬼屋、老舊飯店、懷舊火車等等，提供學生沉浸式主題的學習。另外，因密室逃脫遊戲並不會給予很多限制及步驟，要靠學生自行摸索，不僅可以激發學生的創造力，也可以使他們主動學習。透過遊戲的包裝，題目不再是如課本上生硬的題目及制式的回答，學生可以發揮創意並集思廣益來破關。然而，此遊戲最大的限制就是必須要有資訊設備才能進行，雖然現在是網路世代，但仍有學校未配有資

¹ 應用於所有歐洲語言，以衡量學習者的語言技能，透過此框架，學習者們可以確定學習目標、學習方法和使用目標語言的方式。

訊設備，此外，儘管這款遊戲很流行，懂得規則且自行設計遊戲的教師不多，導致遊戲實施上的困難。不過，我們相信這些困難都是可以靠培訓還有推廣來克服，只要掌握設計方法跟訣竅，設計出適合的線上密室逃脫遊戲是不難的。

第三章

於第三章節，我們將闡述研究方法以及實驗的事前準備。此章節將詳細呈現線上密室逃脫遊戲的設計，透過網站 Genial.ly 我們得以做出互動性的線上密室逃脫遊戲。在台灣，我們於輔仁大學法國語文學系一年級以及法文輔系二年級的課堂分別進行三週的實驗：大一人數為 23 人，輔系為 20 人，一堂課為兩個小時，第一個小時由老師講解課程，第二個小時則讓學生遊玩與課程內容相關的線上密室逃脫遊戲，並在遊戲的最後，加入了與遊戲相關的口語表達活動，讓學生在上完課程、玩完遊戲，更熟悉新學習的單元之後，可以運用所學更流暢且不畏懼地發表意見。於課後，再請學生填寫問卷給予回饋。

比利時的實驗流程，則是到了新魯汶語言中心，程度落在 A1-A2 的課堂，同樣實施三次時長一個小時的實驗，人數為 10-15 人，與在台灣進行的方式不同，我們增加了單字的前測與後測，學生在玩遊戲之前須先做一次單字測驗，玩完遊戲後再做一次後測，如此一來我們便可以知道，透過這款遊戲，除了可以提高學生的學習興趣，是否能在未教學之前讓學生透過遊戲熟悉陌生的單字。課後，我們同樣請學生填寫問卷給予回饋。

第四章

第四章節為本實驗的結果呈現。在台灣，我們著重於線上密室逃脫遊戲是否能激發學生的學習動機、是否提升外語聽力能力與口語表達能力，實驗結果是以課後問卷形式呈現，問卷問題如下：

1. 在這個課程之前，我已經玩過線上密室逃脫遊戲。
2. 我喜歡在聽力與口語表達課程中加入線上密室逃脫遊戲的概念。
3. 我認為線上密室逃脫遊戲非常容易/非常困難。
4. 我認為線上密室逃脫遊戲有助於提高聽力理解能力。

5. 我認為線上密室逃脫遊戲有助於學習口語表達。
6. 我認為線上密室逃脫遊戲有助於小組討論。
7. 我認為線上密室逃脫遊戲增加了我的學習動力。
8. 我認為一學期玩三次線上密室逃脫遊戲太多/太少了。
9. 我希望在之後的聽力和口語課程中能加入線上密室逃脫遊戲。
10. 透過線上密室逃脫遊戲我更能掌握課程。
11. 其他意見。

上一章節提到在比利時，除了課後問卷之外，我們新增了單字能力的前後測，題型為單字與圖片配對以及句子填空，在提升學生的學習動機之餘，我們也想知道學生們是否也透過遊戲更輕鬆習得法語。最後我們綜合了台灣以及比利時學生的意見，超過 85% 的學生都表示希望在往後的法語課程中可以加入線上密室逃脫遊戲，並都給予了正面評價：

「很喜歡，讓我有更多機會練習法文聽力與口說，能夠在最後使用口說表達的部分也很棒，還能在遊戲裡面複習到課堂上的單字，非常有幫助。」

「非常新穎，而且越來越上手，對於學習也頗有幫助」

「超級好玩！而且會玩到忘記自己在學法文，希望之後還有。」

「很讚 剛開始覺得很難，但玩到後來慢慢能靠自己的力量破關很有成就感 好玩又能學到東西」

「跟同學在課堂上一起解謎能促進團隊合作」

「我覺得一次比一次好玩誒！而且設計的很用心！」

然而，不是所有學生都有玩過線上密室逃脫遊戲，因此會覺得操作上較為困難需要更多時間去熟悉和適應，另外，需要網路才能進行遊戲，因此在連線不順暢時亦會有技術問題產生，再者並非所有大學校園都配有多媒體教室，在實施線上遊戲都會略顯困難些：

「我覺得很有趣，不過有些關卡的設置我們在玩的過程並不是很了解」

「我覺得設計關卡要再更明顯一點 甚至不知道答案填在哪 怎麼進去關卡」

透過他們的反饋，筆者能清楚線上密室逃脫遊戲對學生帶來什麼樣的影響，以及如何改進其於法語課堂的設計與運用，更能一窺此款遊戲日後於法語教學領域的發展趨勢。

結語

筆者在教學現場觀察學生們操作線上密室逃脫遊戲的景象，發現對比傳統教學方法，學生更顯活潑也願意在課堂上以目標語言發言，線上密室逃脫遊戲是一種鮮少在課程上出現的輔助教學工具，因此教師不僅要扮演帶領學生進入情境的人，更要適時從旁協助學生。這項實驗旨在運用遊戲鼓勵學生學習，也鼓勵教學者可以大膽嘗試不同的教學輔助方法，起初，筆者擔心學生皆未聽過線上密室逃脫遊戲，也害怕會花許多時間講解且讓學生的操作體驗不佳，因而讓遊戲融入課堂的效果大打折扣，然而，學生們比筆者想像的思考更靈活且接受新事物的程度更高，即便有人未曾玩過，也能透過示範遊戲中快速習得。

透過此次實驗，我們瞭解線上密室逃脫遊戲為教學帶來的好處，根據實驗結果顯示，學生們認為線上密室逃脫遊戲能提升他們的聽力能力，在遊戲中為了要過關會需要反覆聆聽音檔。如果是在傳統教學方式，學生們或許會因為重複聆聽而造成聽覺疲勞甚至感到無聊，可是在遊戲中卻能有耐心的聽完並想辦法完成任務！在口語表達方面，學生們表示他們能更自在地表達自己想表達的意見，遊戲也讓他們更熟悉陌生的單字，大大的提升了對單字的熟悉度。儘管根據前測後測的結果，有一半的人於玩完遊戲後測驗成績上升，其餘學生則與原本的測驗結果相同，但根據問卷回饋，學生們覺得透過遊戲，可以加深對於陌生單字的印象、願意去查詢新的單字、甚至是學到了課堂以外的單字！

於課堂中進行遊戲會使課室氣氛輕鬆，如此便可以促使學生踴躍討論，亦可以拉近學生與教師間的距離，使他們覺得舉手問問題並不是件令人恐懼的事情，筆者認為這對於聽力與口語表達能力是很重要的，因為學習語言最重要的便是聆聽他人需求以及表述自己的意見，初學語言者常怕犯錯而不敢開口，若因為嚴肅的上課氣氛、毫無互動的教學方式、甚至是無趣的課程內容，而怯於闡述己見，這都是非常可惜

的。在台灣學習第二外語，缺少的是目標語言的環境，若是在短短的語言學習課堂中都無法盡情使用目標語言交談，下課之後學生要沉浸於目標語言的環境中會更加困難。線上密室逃脫遊戲，除了讓教學者在課程上應用之外，亦能成為學生們回家複習的教學輔助素材，讓學生們離開課堂後，也能以有趣的方式學習法語，讓重複的練習化為機智的遊戲關卡、讓遊戲帶來的成就感沖散初學語言的不安、讓學生願意主動去接觸並學習目標語言。

最後，此實驗綜合了許多資深研究者的經驗以及理論，線上遊戲應用於外語課堂是一個值得深耕的領域，我們期望日後有更多相關研究，使此領域之資源日益豐富。

關鍵詞：密室逃脫、數位學習、第二外語學習、遊戲學習、任務學習

Mots clés du mémoire : escape game, DGBL, FLE, jeu numérique, approche actionnelle, Task based learning



Introduction

Sept universités taïwanaises possèdent des départements de français. En effet, en plus de l'anglais, qui est en général une matière obligatoire pour les étudiants, une deuxième langue étrangère est souvent ajoutée au cursus. À l'université catholique Fu Jen, par exemple, les étudiants doivent suivre des cours d'anglais ainsi qu'une deuxième langue étrangère : japonais, allemand, français, espagnol, italien, coréen, vietnamien, thaïlandais, polonais ou indonésien. Et à cela, s'ils souhaitent obtenir une certification professionnelle, les étudiants peuvent alors ajouter un cours de langue supplémentaire. L'apprentissage du français est une tendance qui prend de l'ampleur chaque année à Taïwan et, par conséquent, les méthodes d'enseignement évoluent rapidement.

Une méthode d'enseignement courante consiste à utiliser des manuels, des présentations et des supports audio. Cependant, au cours de ces dernières années, avec la montée en popularité des jeux, les enseignants tentent de les intégrer petit à petit en classe, avec, par exemple, des jeux de cartes, des jeux de Monopoly, etc. L'objectif est de rendre l'apprentissage plus intéressant et actif pour les élèves. De plus, avec l'avènement de la technologie, les jeux en ligne deviennent de plus en plus populaires, et de nombreuses personnes profitent de la nouveauté et de l'amusement d'Internet pour attirer l'attention des élèves, ainsi que du sentiment de réussite que procurent l'interaction et le retour d'information instantané, afin d'accroître la volonté d'apprendre des élèves.

Dans cette recherche, nous examinons l'application de l'escape game à la classe de français, en nous concentrant sur les trois questions suivantes.

1. Comment l'escape game en ligne améliore-t-il les compétences d'écoute et d'expression des élèves ?
2. L'escape game en ligne aide-t-il à l'apprentissage du vocabulaire ?
3. L'escape game en ligne convient-il aux cours d'enseignement des langues ?

Cette recherche est composée de quatre parties. La première partie porte sur les origines du DGBL, ses forces et ses limites, et nous présenterons l'escape game. Ce n'est pas un jeu qui est apparu récemment, mais son application à l'enseignement des langues, même

en français, est très nouvelle. Le jeu peut être joué soit physiquement dans une pièce secrète, soit en ligne, en suivant des indices pour résoudre l'énigme. Le jeu a été choisi comme thème de l'étude car, depuis deux ans, en raison de l'épidémie, tous les cours sont dispensés uniquement en ligne, de sorte que de nombreux enseignants ont dû enseigner à leurs élèves de manière unilatérale. Les jeux interactifs habituels ne sont pas disponibles sous forme électronique et sont donc difficiles à mettre en œuvre dans le cadre de l'apprentissage à distance. Nous avons donc pensé qu'il serait rafraîchissant de rendre un jeu amusant disponible sous forme électronique et de l'appliquer à la classe d'apprentissage des langues.

La deuxième section explore les deux théories utilisées dans ce jeu : l'apprentissage par les tâches et l'apprentissage DGBL, et examine comment ce jeu peut être appliqué dans la classe de français pour aider les élèves. Grâce aux caractéristiques spéciales du jeu d'escape game, les élèves pourront apprendre la langue et s'amuser en même temps.

La troisième partie explique en détail le processus de conception d'un jeu pour cette expérience, un jeu d'escape game en ligne pour la classe de français, de l'idée à la conception. Dans cette section, nous expliquons en détail le concept de conception, les niveaux que nous avons conçus et les questions que nous avons utilisées. En outre, nous expliquerons également les différentes méthodes de mise en œuvre pour les expériences à Taiwan et en Belgique.

La dernière section est consacrée aux résultats de l'expérience, où nous présentons les commentaires des étudiants, ainsi que les tests avant et après la mise en œuvre, afin de démontrer que le jeu a effectivement contribué à accroître la motivation et l'efficacité des étudiants dans l'apprentissage de la langue. Tous les jeux ont été conçus par nous-même et les résultats de l'expérience sont destinés à accroître l'intérêt des élèves pour l'apprentissage d'une langue étrangère. Nous espérons que cette expérience aura un impact positif et une certaine utilité pour la recherche en matière d'apprentissage des langues.

Chapitre I : La théorie des jeux en ligne appliquée à l'enseignement en classe de FLE

Les jeux en ligne sont devenus populaires ces dernières années et l'utilisation d'ordinateurs ou de tablettes en classe est en augmentation. Outre l'utilisation de vidéos pour soutenir le contenu des leçons, de plus en plus d'enseignants utilisent des jeux en ligne pour enseigner. Dans ce chapitre, nous présenterons comment les jeux en ligne peuvent aider les élèves à apprendre, et nous présenterons les origines des escape games et leur utilisation en classe.

1.1 Le Digital game-based learning (DGBL)

Dans le chapitre I, nous allons présenter la théorie du Digital game-based learning. Nous divisons la partie en trois : l'introduction du DGBL, les avantages d'intégrer le DGBL en cours et ses limites.



1.1.1 L'introduction du DGBL

La méthodologie DGBL (Digital Game-Based Learning ; en français : l'apprentissage fondé sur les jeux informatisés) est un terme qui a été créé par Marc Prensky (Prensky, 2001, p. 16) : « Le DGBL est précisément une question d'amusement et d'engagement, et la réunion de l'apprentissage sérieux et du divertissement interactif dans un nouveau média émergent et très excitant - les jeux d'apprentissage numériques. ». L'intégration de la technologie (TICE)² dans la salle de classe est devenue de plus en plus courante dans les cours où les enseignants utilisent des tableaux numériques, des ordinateurs, l'enseignement vidéo, des tablettes, et même l'apprentissage à distance pour renforcer notre conviction que nous entrons dans une ère d'enseignement basé sur la technologie. Bien avant les jeux en ligne, les premiers jeux ont été incorporés dans les salles de classe les années 1970, selon Silva Haydée, « c'est de cette époque que datent aussi les premières tentatives d'introduction du jeu comme outil pédagogique à part entière en

² Technologies de l'Information et de la Communication pour l'Enseignement

classe de FLE » (Haydée, 2008, p. 20) et depuis 2001, le concept de DGBL a été introduit et les apprenants ont commencé à apprécier la valeur des jeux en ligne dans la salle de classe et les avantages d'apprentissage qu'ils pouvaient apporter. Nous vivons désormais dans une ère digitalisée et connectée où il est important de savoir comment utiliser ces outils et comment chercher des informations sur Internet pour entrer dans cette société, sinon nous serons laissés pour compte. Il est donc important d'inclure l'apprentissage en ligne dans la classe afin que les étudiants sachent qu'Internet n'est pas seulement un outil social, mais aussi un outil d'apprentissage indépendant. Mais quels sont les bénéfices de l'enseignement des jeux numériques aux élèves ?

1.1.2 Le DGBL et l'apprentissage

Le jeu offre aux apprenants une expérience complètement différente de l'apprentissage passif qu'ils obtiendraient en classe. Nous avons compris depuis longtemps les avantages du jeu pour l'apprentissage, et plus récemment, nous avons ajouté la technologie parce qu'« il y a des choses amusantes que les jeux numériques peuvent faire facilement et que les jeux non informatisés ne peuvent pas du tout faire, comme simuler la physique d'un tir dans l'espace, ou combiner tous les facteurs pour faire voler un avion, ou envisager les millions de possibilités dans les énigmes ou les concours stratégiques » (Prensky, 2001, pp. 128-129) Les jeux informatiques ont rendu possibles de nombreuses activités qui étaient auparavant impossibles en classe. Ils permettent aux étudiants d'apprendre au-delà du manuel scolaire ou les jeux d'interaction entre l'enseignant et l'étudiant pour stimuler le désir d'apprendre des apprenants grâce aux nouvelles technologies.

Selon l'étude (Hung et al., 2014; Papastergiou, 2009; Woo, 2014; Yeh et al., 2017), le DGBL est efficace pour renforcer la motivation des étudiants à apprendre. En effet, le jeu contient les éléments suivants selon Marc Prensky (Prensky, 2001, p. 106)

- « 1. Les jeux sont une forme d'amusement. Cela nous procure de la joie et du plaisir.
2. Les jeux sont une forme de jeu. Ils nous permettent de nous impliquer de manière intense et passionnée.

3. *Les jeux ont des règles. Cela nous donne une structure.*
4. *Les jeux ont des objectifs. Cela nous donne de la motivation.*
5. *Les jeux sont interactifs. Cela nous donne de l'action.*
6. *Les jeux sont adaptatifs. Cela nous donne du flow.*
7. *Les jeux ont des résultats et un retour d'information. Cela nous permet d'apprendre.*
8. *Les jeux ont des états gagnants. Cela nous donne une satisfaction de l'ego.*
9. *Les jeux comportent des conflits/compétitions/défis/oppositions. Cela nous donne de l'adrénaline.*
10. *Les jeux comportent la résolution de problèmes. Cela stimule notre créativité.*
11. *Les jeux ont une interaction. Cela nous donne des groupes sociaux.*
12. *Les jeux ont une représentation et une histoire. Cela nous donne des émotions. »*

L'élément ludique du jeu est crucial et cet élément fait toute la différence en classe. Ces caractéristiques rendent le jeu amusant et donnent envie aux élèves de passer du temps à se concentrer sur l'apprentissage par le jeu.

En plus de renforcer la motivation des étudiants, l'élément de travail en équipe du jeu peut également améliorer l'apprentissage des étudiants. « L'apprentissage collaboratif basé sur le jeu (GBL) peut être considéré comme une technique pédagogique puissante visant à améliorer l'apprentissage collaboratif grâce à l'utilisation du GBL. » (Romero et al., 2012, p. 5) Dans les discussions de groupe, les étudiants échangent des informations pour atteindre un objectif commun et, ce faisant, ils peuvent s'aider mutuellement à apprendre. « En outre, les discussions peuvent aider les étudiants à réorganiser ce qu'ils ont appris et conduire à une mémorisation profonde des connaissances cibles. » (Zou et al., 2021, p. 166) Même si chaque personne travaille sur son propre ordinateur, des discussions de groupe peuvent avoir lieu. La connexion au cours à distance permet également des discussions vocales de groupe avec les étudiants, de sorte que le jeu en ligne peut être mis en œuvre non seulement en classe, mais aussi à la maison.

Le DGBL améliore également les compétences des élèves en matière de résolution de

problèmes, qu'il a été décrit comme l'une des compétences les plus importantes à développer au 21^e siècle (Annetta, 2008, p. 231) Les élèves doivent non seulement apprendre en classe, mais aussi être capables de réfléchir en autonomie et de résoudre des problèmes. « Cette étude a apporté un soutien empirique à l'utilisation de le DGBL pour promouvoir efficacement la résolution de problèmes des élèves, qui est une caractéristique de la pensée d'ordre supérieur, en plus de la pensée critique et de la pensée créative. » (Yang, 2012, p. 376)

Par conséquent, le DGBL ne se concentre pas sur les jeux, mais plutôt sur les éléments engageants des jeux pour capter l'attention des étudiants, les jeux de groupe qui permettent aux étudiants d'apprendre les uns des autres et, plus important encore, les jeux qui permettent aux étudiants d'acquérir des compétences pratiques de la vie courante au-delà des connaissances des manuels. De ce fait, nous pouvons dire que cette façon d'enseigner est moderne et progressive, permettant aux étudiants d'être plus flexibles dans leur réflexion et de voir les choses d'une perspective plus diversifiée.



1.1.3 Les limites du DGBL en cours

Nous avons déjà pris connaissance des nombreux avantages du DGBL appliquée à l'enseignement et à l'apprentissage, et nous allons maintenant explorer les limites potentielles de cette pédagogie et les futurs possibles qu'elle peut nous apporter.

Le DGBL présente en effet des limites. Bien que la plupart des salles de classe soient désormais équipées de projecteurs ou d'appareils électroniques, de nombreuses écoles ne disposent pas des fonds nécessaires pour installer ces équipements. Cela peut rendre difficile la mise en œuvre du DGBL dans la pratique.

En ce qui concerne la conception de jeux, comme il s'agit d'une tendance qui a émergé au cours de la dernière décennie, de nombreux enseignants ne maîtrisent pas la conception de jeux vidéo et doivent passer plus de temps à apprendre et à concevoir des cours. « Même les enseignants qui ont une forte propension à utiliser les jeux pour

l'apprentissage ont du pain sur la planche. » (Becker, 2007, p. 479) Il est difficile pour les enseignants de passer plus de temps à concevoir leurs propres jeux en fonction de leur propre programme lorsqu'ils sont occupés à préparer leurs cours. La plupart du temps, « les enseignants utilisent encore les ordinateurs principalement pour des tâches administratives plutôt que pour enseigner. » (Becker, 2007, p. 480) L'utilisation la plus courante des ordinateurs en classe est l'enseignement par slide ou vidéo ou pour le transfert d'informations entre les élèves et les enseignants. Cependant, il existe depuis peu de plus en plus de sites Web et de plates-formes permettant aux enseignants de télécharger des jeux pédagogiques pour que d'autres enseignants puissent les utiliser. En conséquence, nous pouvons prévoir qu'à l'avenir, si de plus en plus d'enseignants communiquent entre eux, la méthode d'enseignement DGBL sera plus couramment mise en œuvre dans les classes.

1.2 L'escape game

Afin d'appliquer le concept de DGBL en classe, nous avons choisi d'utiliser l'escape game comme jeu principal pour l'étude. Dans le prochain chapitre, nous vous présenterons le jeu et explorerons comment il peut être appliqué en classe, quels éléments du jeu peuvent rendre les étudiants plus efficaces et augmenter leur motivation à apprendre.

1.2.1 L'origine de l'escape game

Pour réaliser la méthodologie DGBL, nous choisissons l'escape game (jeu d'évasion) comme support dans le cours de compréhension et d'expression orales. L'origine de l'escape game est tout d'abord un jeu en ligne, puis la première version réelle de l'escape game a été conçue par l'équipe SCRAP³ à Kyoto en 2007. « Le premier jeu de SCRAP était une escape room, comme on en voit aujourd'hui dans les établissements qui ont participé à cette enquête. Les salles ont connu une croissance rapide entre 2012 et 2013, d'abord en Asie, puis en Europe. » (Nicholson, 2015, p. 3) Cette société japonaise a produit un grand nombre d'escape room qui sont encore très

³ <https://www.scrapmagazine.com/>

populaires aujourd'hui. Un escape game consiste à entrer dans l'histoire pour vivre des expériences, relever des défis et résoudre des énigmes. D'après le site [escapegame.fr](https://www.escapegame.fr/), « La première enseigne d'escape game de France a ouvert en décembre 2013. Il s'agit de HintHunt à Paris. Depuis, plus de 850 établissements vous accueillent partout en France, proposant plus de 2300 scénarios différents. »⁴ Nous pouvons constater qu'en quelques années, l'escape game a rapidement balayé le monde. Certains enseignants appliquent des éléments du jeu à l'enseignement, et depuis, il existe une version en ligne de l'enseignement en escape game, qui est le jeu que nous avons utilisé dans cet essai.

1.2.2 La fonction de l'escape game en cours

Dans cette section, nous discuterons des qualités qui rendent l'escape game non seulement amusant et intéressant, mais aussi applicable dans la classe de langue. Dans le livre « S'capade pédagogique avec les jeux d'évasion » (Fenaert et al., 2019), cinq éléments et trois dimensions dans un escape game sont mentionnés.

Les cinq éléments : *Évasion*, *Énigmes*, *Équipes*, *Express*, *Éduquer* sont essentiels à la composition d'un escape game.

Évasion

Le jeu permet aux élèves de s'échapper de la réalité quotidienne et d'entrer dans un monde différent où ils peuvent devenir différents personnages et entrer dans différentes situations d'histoire.

Énigmes

« Si l'évasion est le cœur de l'escape game, les énigmes en constituent le squelette. » (Fenaert et al., 2019, p. 24) Les énigmes sont la structure la plus importante qui compose l'escape game. Une énigme ou une tâche stimulante peut accroître la

⁴ <https://www.escapegame.fr/>

motivation de l'apprenant et son sentiment de réussite lorsqu'elle est terminée.

Équipes

L'escape game est un jeu de groupe et donne donc aux apprenants l'occasion de discuter et de se répartir le travail. Grâce à ce processus, les apprenants peuvent apprendre comment les autres résolvent les problèmes et améliorer à leur tour leurs propres compétences en matière de résolution de problèmes.

Express

Les jeux sont très flexibles et demandent aux apprenants de réagir de suite. Les apprenants disposent d'un temps limité pour accomplir les tâches, ce qui signifie qu'ils doivent se familiariser rapidement avec les défis du jeu ou acquérir rapidement les connaissances nécessaires pour jouer.

Éduquer



Les jeux sont utilisés dans l'enseignement depuis de nombreuses années car ils sont amusants et rendent les cours plus agréables et font vivre aux élèves une expérience différente. Bien que certaines personnes puissent penser que les jeux ne sont que des jeux et ne peuvent être considérés comme un outil éducatif formel. Cependant, au fur et à mesure que des recherches sont menées sur l'utilisation des jeux dans l'enseignement, nous pouvons observer que de plus en plus d'enseignants sont prêts à utiliser les jeux d'évasion dans l'enseignement.

En plus des cinq éléments mentionnés ci-dessus, il existe trois autres aspects du succès d'un escape game : Immersion, Mouvement, Collectif.

Immersion

Le jeu offre à l'apprenant une expérience immersive, de manière à le transporter dans un « cercle magique ». Ainsi, dès le début du jeu, en passant par le scénario jusqu'à l'emballage des défis, l'apprenant est conduit pas à pas dans un autre environnement d'apprentissage.

Mouvement

Un escape room réaliste obligera l'apprenant à explorer physiquement la pièce et à résoudre le problème. Ici, le mouvement est l'élément le plus difficile à réaliser dans la version en ligne de l'escape game. Cependant, les apprenants peuvent toujours réaliser « le mouvement mental » par le biais de discussions de groupe, en utilisant leurs connaissances de la langue dans leur tête et leurs capacités de pensée logique.

Collectif



Un autre aspect important de l'escape game est le travail d'équipe, qu'il s'agisse d'un jeu physique ou d'un jeu en ligne. Comme chacun a des capacités différentes, ils peuvent compenser les lacunes de l'autre. Par exemple, un apprenant ayant un faible niveau scolaire peut ne pas se sentir utile mais il peut être un très bon penseur logique, tandis qu'un étudiant ayant un bon dossier scolaire peut ne pas être aussi doué pour les jeux. Par conséquent, le travail d'équipe dans les jeux permet également aux étudiants de voir un côté de l'autre qui va au-delà du côté académique.

Le diagramme ci-dessous montre l'intersection des cinq éléments et des trois aspects. Chacun de ces éléments et orientations produit un résultat différent, ce qui est un facteur important dans la constitution d'un escape game. Nous pouvons observer les conditions indispensables aux enseignants pour produire un escape game engageant, et nous pouvons également voir dans ce tableau quelles compétences l'escape game permet aux apprenants de déployer.

5 éléments IMC 5E 3 dimensions	Évasion	Énigmes	Équipe	Express	Éduquer
Immersion	scénario décor atmosphère	cohérentes avec le scénario de vraies énigmes	objectif commun défi d'équipe	temps matérialisé par un chronomètre et/ou une ambiance sonore	thème/scénario cohérent avec les objectifs de contenu
Mouvement	espace revisité	réelles variées manipulations	espace aménagé pour la circulation et le regroupement	coups de pouce du game master pour avancer	(re)mobilisation des compétences
Collectif	final marquant, nécessitant la collaboration de tous	niveau de difficulté adapté nécessitant collaboration démarche par essai/erreur	dynamique de l'équipe maintenue par le game master	durée suffisamment restreinte pour rendre la coopération nécessaire	collaboration, coopération, intelligence collective et cohésion de groupe favorisées

Figure 1 (Fenaert et al., 2019)

Outre les éléments spécifiques de l'escape room lui-même, nous avons identifié deux grandes qualités, la ludification et le flow. La fonction de ludification que l'on trouve souvent dans les jeux, et certainement dans l'escape game, est ce qui maintient les élèves accrochés aux jeux de classe. L'état de flow est très important pour l'apprentissage. Lorsque les apprenants entrent dans cet état, ils sont dans un mode très concentré. De cette façon, les nouvelles connaissances apprises dans cet état sont plus rapidement mémorisées et appliquées.

Ludification

L'élément le plus attrayant du jeu est l'amusement, que nous pouvons également appeler ludification. « Le terme de « ludification » (ou gamification en anglais) est défini par Zichermann et Cunningham en 2011 » (Bucaille & Levenq, 2018, p. 2). Zichermann et Cunningham (2011, p. 95) ont donné la définition suivante : « Le processus de réflexion sur les jeux et la mécanique des jeux pour faire participer les utilisateurs et résoudre les problèmes. » Par conséquent, cette fonctionnalité permet

aux apprenants d'entrer dans la classe avec une façon de penser différente de celle d'avant. Ainsi, lorsqu'ils choisissent des jeux, les enseignants ne doivent pas seulement prêter attention à la possibilité de concevoir la structure du jeu à des fins éducatives, mais aussi au plaisir du jeu. Grâce à la ludification, les étudiants se sentent moins intimidés lorsqu'ils rencontrent un problème et le trouvent intéressant. Comme les problèmes sont présentés dans un jeu, ils ont également l'impression que cela n'a pas d'importance s'ils échouent, de sorte que les apprenants sont plus disposés à essayer de résoudre les problèmes. Cet attribut apporte quelques valeurs importantes à la classe de jeux comme la motivation des élèves, ils craignent moins de commettre des erreurs et d'essayer, ils sont exposés à différents sujets par le biais de jeux et ils peuvent interagir avec les étudiants. En classe, nous avons également observé que les élèves étaient plus attentifs et désireux de participer aux jeux. Ils ne craignent pas de parler dans des langues étrangères et n'ont pas honte s'ils commettent une erreur. Ils étaient également très immergés dans l'atmosphère. Nous avons constaté qu'en raison de ce trait de caractère, les apprenants étaient plus courageux car ils savaient que s'ils voulaient gagner, ils devaient suivre les règles du jeu. Les défis du processus semblaient donc nécessaires, mais plus attrayants que les exercices de grammaire traditionnels ou la récitation de mots. En utilisant cette caractéristique du jeu, nous pouvons rendre les exercices mécaniques amusants. Cependant, le fait que les étudiants apprécient une expérience de jeu générale ne signifie pas qu'ils apprécieront les jeux à vocation éducative. L'équilibre entre l'aspect ludique et l'aspect éducatif constitue donc un véritable test des compétences de conception des enseignants.

Flow

Comme nous l'avons mentionné précédemment, nous avons constaté que les élèves étaient très absorbés par l'atmosphère des jeux, ce qui nous rappelle le terme psychologique *le flow*. Cela a été proposé par le psychologue hongrois, Mihaly Csikszentmihalyi. Selon lui, « Le flow est la façon dont les gens décrivent leur état d'esprit lorsque la conscience est harmonieusement ordonnée, et qu'ils veulent poursuivre ce qu'ils font pour leur propre bien. » (Csikszentmihalyi, 1990, p. 4) L'expérience du flow se concentre sur le fait que la personne entre dans un état de

concentration totale, où elle ne se sent pas anxieuse et ne pense pas à l'échec, mais se concentre uniquement sur ce qui l'intéresse sur le moment.

Le tableau ci-dessous montre un diagramme de flow cardiaque dessiné par Csikszentmihalyi. Nous pouvons observer qu'il y a quatre positions différentes : A1, A2, A3 et A4. Ces positions représentent différents états de flow.

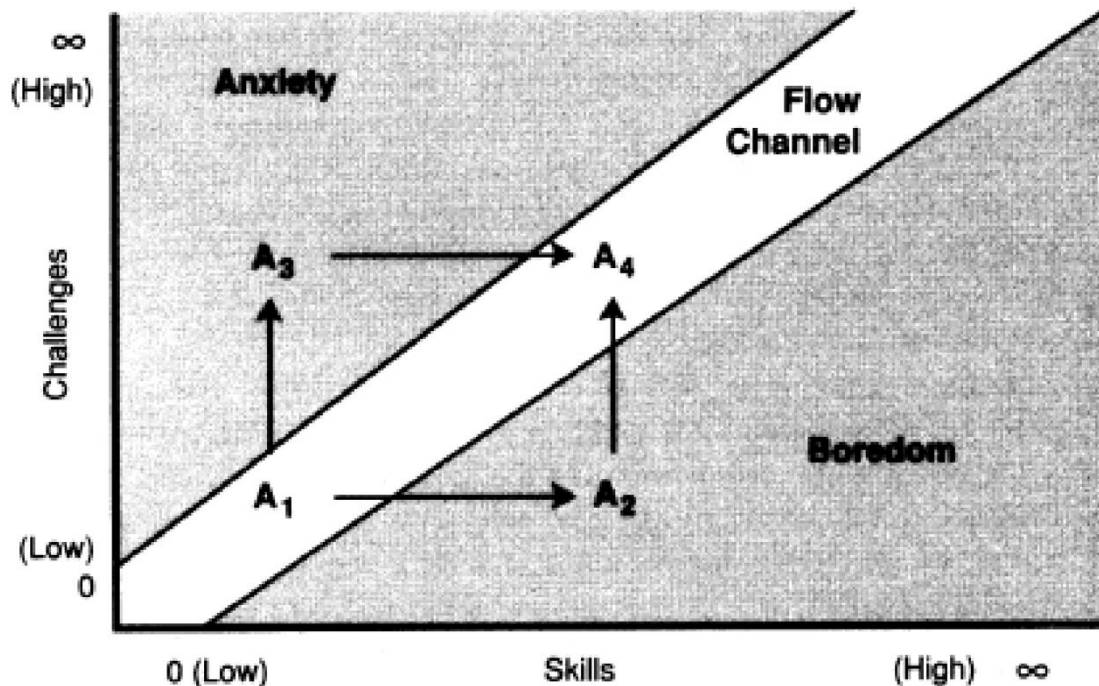


Figure 2 (Csikszentmihalyi, 1990, p. 74)

La position A1 signifie que l'apprenant est confronté à un problème élémentaire, il n'a pas besoin d'être très compétent pour le résoudre. L'apprenant atteindra l'état de flow ici parce que ce n'est pas une tâche difficile pour lui et qu'il peut la faire facilement, mais cet état ne durera pas longtemps parce qu'il s'ennuiera et passera ensuite à A2. Si l'apprenant réalise qu'il n'est pas compétent et qu'il doit donc en faire plus pour accomplir la tâche plus difficile, l'anxiété s'installe. L'état de l'apprenant sera alors à A3. Nous pouvons donc observer que pour entrer dans l'état de flow, outre la position A1, nous voulons atteindre la position A4 : la première méthode consiste à nous laisser améliorer progressivement notre capacité à accomplir des tâches de plus en plus difficiles, afin d'éviter de rester en A3 ; la seconde méthode consiste à améliorer la difficulté des tâches afin de ne pas rester en A2. Mais pourquoi passons-nous de la

position A1 à la position A4 ? Selon Csikszentmihalyi, « Bien que les deux soient tout aussi agréables, les deux états sont très différents dans la mesure où A4 est une expérience plus complexe que A1. Elle est plus complexe parce qu'elle implique de plus grands défis et exige de plus grandes compétences du joueur. »(Csikszentmihalyi, 1990, p. 75) L'état de flow n'est pas un état stable et varie en fonction de la difficulté de la tâche et des capacités de l'apprenant.

Par conséquent, afin de maintenir cet état dans un escape game, nous pensons que l'expérience de jeu ne doit pas être trop longue, mais doit laisser le temps aux apprenants de se familiariser avec le jeu et de s'y habituer. Il est également important de donner aux apprenants des conseils et une assistance en temps opportun pendant l'expérience de jeu afin de réduire leur anxiété et de les mettre dans un état de flow conscient.



Chapitre II : L'escape game et le cours de français langue étrangère (FLE)

2.1. La pédagogie appliquée à l'escape game

Dans ce chapitre, nous allons présenter deux approches pédagogiques de l'application de l'escape game aux cours de langues : L'approche actionnelle et le Task-based learning (TBL). Un concept important mentionné dans les deux théories est celui des tâches. Nous allons d'abord expliquer la définition de la tâche, puis le rapport entre la tâche et l'escape game.

2.1.1 L'approche actionnelle dans l'escape game

« Les approches traditionnelles, basées principalement sur la grammaire, mettent nos apprenants en situation d'échec quand ils essaient d'appliquer leur connaissance de la langue hors de la salle de classe. » (Lions-Olivieri, 2016, p. 207) Les méthodes d'enseignement évoluent constamment. Dans le cas de l'escape game, nous avons abandonné le modèle d'enseignement traditionnel au profit d'une nouvelle approche de l'apprentissage des élèves. Dans ce jeu, nous voyons l'approche de "l'apprentissage par les tâches" dans la pratique.

Le Cadre européen commun de référence pour les langues (CECRL) est un cadre européen des langues qui peut être appliqué à toutes les langues européennes pour mesurer les compétences linguistiques des apprenants. Grâce au CECRL, nous pouvons définir les objectifs d'apprentissage, les méthodes d'apprentissage et la manière dont les étudiants doivent utiliser la langue cible.

Dans le CECRL 2001, on a introduit le concept de l'approche actionnelle, qui s'intègre et modifie le courant dominant précédent, celui de l'approche communicative. « La perspective privilégiée ici est, très généralement aussi, de type actionnel en ce qu'elle considère avant tout l'utilisateur et l'apprenant d'une langue comme des acteurs sociaux ayant à accomplir des tâches (qui ne sont pas seulement langagières) dans des

circonstances et un environnement donnés, à l'intérieur d'un domaine d'action particulier. »(CECRL, 2001, p. 15) Avec cette méthode, l'enseignant doit assigner une tâche que l'apprenant doit accomplir en utilisant le langage et l'expérience sociale. Auparavant, l'approche communicative se concentrait davantage sur l'utilisation des compétences linguistiques et la communication entre les étudiants, mais l'approche actionnelle préfère utiliser la langue cible pour interagir dans une société. « La perspective actionnelle reflète le passage du paradigme de la communication au paradigme de l'action. On ne communique plus seulement pour *parler* avec l'autre mais pour *agir* avec l'autre. » (Bagnoli et al., 2010, p. 4) Nous pouvons donc constater qu'au fil du temps, les exigences de l'apprentissage des langues ont évolué. Le but de l'apprentissage d'une langue n'est plus seulement de communiquer mais aussi d'interagir avec d'autres personnes dans la langue cible et de vivre dans une communauté.

Selon le CECRL, il existe deux types de tâches : Premièrement, les tâches « cibles », de « répétition » ou « proches de la vie réelle ». Ces tâches sont davantage axées sur l'apprentissage en externe et sont de nature plus personnelle et professionnelle. Deuxièmement, les tâches « pédagogiques ». Ce type de tâche est adapté à l'apprentissage en classe, où les apprenants apprennent volontairement dans la langue cible et accomplissent de telles tâches dans un contexte de classe. Quel que soit le type de tâche, selon le CECRL « Les activités de classe, qu'elles se veuillent « authentiques » ou essentiellement « pédagogiques » sont communicatives dans la mesure où elles exigent des apprenants qu'ils en comprennent, négocient et expriment le sens afin d'atteindre un but communicatif. »(CECRL, 2001, p. 122) L'objectif des tâches est de donner aux apprenants davantage d'occasions de communiquer, de parvenir à une utilisation pratique de la langue cible et de réaliser des tâches. Robinson (1995, cité par (Griggs, 2009) a indiqué que « une tâche complexe sur le plan cognitif ou linguistique peut contribuer au processus de grammaticalisation en étirant les ressources linguistiques de l'apprenant de par le discours plus élaboré qu'elle engendre. » Les tâches complexes elles-mêmes n'entraînent pas seulement les compétences linguistiques des apprenants, puisque grâce au contexte, les apprenants comprennent

mieux quand la langue est utilisée et comment utiliser la langue cible s'il s'agissait d'une situation réelle.

Bien que cette méthode ait été proposée depuis un certain temps, il existe peu d'exemples de son intégration sur l'Internet, comme l'apprentissage à distance ou les cours en ligne. L'approche basée sur les tâches est encore principalement présentée sur papier ou en classe.

2.1.2 Les tâches et l'escape game

Dans le chapitre précédent, nous avons pu que le concept central le plus important est celui de « tâche ». Le concept de tâche, en plus d'être mentionné dans l'approche actionnelle, est également utilisé dans la théorie de la TBL. Nous allons donc aborder dans cette section les types de tâche et le rapport avec l'escape game.

Conformément à Breen's (1989,cité par (Ellis et al., 2020, p. 6), « Une tâche est un plan structuré visant à fournir des occasions d'affiner les connaissances et les capacités qu'implique une nouvelle langue et son utilisation pendant la communication. » Il s'agit d'une définition globale et étendue. Fondamentalement, le but d'une tâche linguistique est de permettre aux apprenants de communiquer et d'utiliser la langue cible. Cependant, la tâche dans l'approche actionnelle du CECRL donne une définition plus nuancée et plus explicite. De plus, les tâches peuvent également être orientées de nombreuses façons, et pas seulement en termes de formation des compétences linguistiques des apprenants. Selon le CECRL (2001, p, 121), « La nature des tâches peut être extrêmement variée et exiger plus ou moins d'activités langagières » Il existe de nombreux types de tâches, qui peuvent être flexibles et adaptables en fonction de la créativité de l'instructeur, du module enseigné et du niveau de difficulté et d'acceptabilité des apprenants. Selon la théorie de Jane Willis, les tâches peuvent être divisées en ces formes (Willis, 2001, pp. 26-28):

- ◆ Liste
- ◆ Commande et tri
- ◆ Comparaison
- ◆ Résolution de problèmes

- ◆ Partage d'expériences personnelles
- ◆ Tâches créatives

Les aspects les plus pertinents de l'escape game sont la « résolution de problèmes » et les « tâches créatives ». Comme nous l'avons mentionné dans le chapitre 1, l'escape game peut améliorer les compétences des apprenants en matière de résolution de problèmes et peut être utilisée pour réaliser un apprentissage créatif grâce à des éléments intéressants tels que les puzzles.

Résolution de problèmes

Dans ce jeu d'évasion à durée limitée, les élèves doivent utiliser les indices fournis dans la pièce secrète pour résoudre des problèmes. Au cours de ce processus, ils rencontrent de nombreuses difficultés, telles que des codes de verrouillage, des interruptions d'activité et des problèmes pour trouver des indices. Ces obstacles mettront à l'épreuve leurs compétences en matière de résolution de problèmes. Nous pouvons observer que le jeu fournit une toile de fond complexe à l'histoire, permettant aux élèves de combiner leurs capacités pour résoudre les tâches. Dans nos cours de langues étrangères, nous voulons non seulement développer les compétences linguistiques des étudiants, mais aussi leur enseigner des qualités socialement pertinentes. Pour cette raison, cela peut être réalisé grâce à la méthode d'apprentissage par les tâches. « Les tâches de résolution de problèmes font appel à l'intelligence et aux capacités de raisonnement des personnes et, bien que difficiles, elles sont intéressantes et souvent satisfaisantes à résoudre. » (Willis, 2001, p. 27) La nature de cette tâche renforce la motivation des apprenants et leur permet d'utiliser des connaissances allant au-delà de leurs compétences linguistiques.

Tâches créatives

L'escape game peut être une forme d'enseignement créative. Contrairement aux jeux habituels en classe, l'escape game requiert une structure complète, des compétences linguistiques, des aptitudes à la résolution de problèmes et la capacité à communiquer

avec ses camarades. « Les compétences organisationnelles et le travail d'équipe sont des facteurs importants pour mener à bien la tâche. » (Willis, 2001, p. 27) L'escape game est comme une grande tâche, mais en même temps il y a beaucoup de petites tâches à l'intérieur et, en accomplissant ces petites tâches, les apprenants peuvent progressivement construire un sentiment de réussite et gagner plus de confiance en eux pour terminer le jeu entier. Grâce à ces petites tâches, les apprenants peuvent renforcer leur confiance en eux et leur sentiment d'accomplissement. En plus de calmer les angoisses liées à une langue en cours d'apprentissage, ils aident également les apprenants à comprendre que l'apprentissage d'une nouvelle langue n'est pas aussi difficile qu'ils pourraient le penser.

D'autre part, le rôle de l'enseignant dans un escape game devient également celui du maître de jeu. En plus d'être la personne qui crée le jeu, il ou elle joue également le rôle de guide pour le joueur dans l'histoire et doit l'aider au bon moment. « Durant le jeu, le maître du jeu peut aiguiller les élèves, les encourager, les alerter sur des oublis, donner des coups de pouce si une équipe est bloquée. » (Lebret & Quesne, 2019, p. 46) Il est donc intéressant de voir comment la créativité de l'enseignant peut être utilisée pour découvrir les thèmes que les élèves aiment et pour concevoir une histoire proche de la leur, afin qu'ils soient plus susceptibles d'être motivés pour intégrer l'apprentissage dans le jeu.

2.2 Le cours de FLE avec le support de l'escape game

Nous avons examiné les avantages que les jeux numériques peuvent apporter à la classe et avons constaté que la nature des tâches dans un escape game peut améliorer la capacité des élèves à résoudre des problèmes et à affronter l'inconnu. Dans ce chapitre, nous présentons les étapes de la réalisation d'un escape game et la façon dont il peut être utilisé à des fins éducatives plutôt que simplement ludiques.

2.2.1 La construction d'escape game à des fins éducatives

Bien que l'escape game auquel nous jouons dans notre vie quotidienne soit passionnant et amusant, nous devons créer des jeux d'évasion à caractère éducatif. Nous avons donc besoin de bonnes notions pour nous aider à concevoir des jeux à la fois amusants et éducatifs. Afin de construire notre évasion de manière plus systématique, nous nous sommes référés à ce livre « S'capade pédagogique avec les jeux d'évasion. » (Fenaert et al., 2019, p. 143) pour nous aider à comprendre et à concevoir notre escape game.

- ◆ « Définir les objectifs pédagogiques et les contenus (pluri)disciplinaires. »
- ◆ « Déterminer le début et la fin du scénario. »
- ◆ « Concevoir les énigmes : le principe, la solution, leur imbrication. »
- ◆ « Réaliser chaque énigme, puis créer l'introduction et le final. »
- ◆ « Anticiper les coups de pouce associés. »
- ◆ « Tester l'ergonomie, le scénario, les énigmes, l'organisation de la salle. »
- ◆ « Anticiper la remise à zéro de l'escape game. »

Définir les objectifs pédagogiques et les contenus (pluri)disciplinaires

Il est important d'établir quels sont nos objectifs pédagogiques dès le début du jeu. En effet, « en développant les objectifs de l'expérience de jeu dès le début du processus de conception, on s'assure que l'expérience est conçue de manière ciblée et que le thème du jeu et les énigmes peuvent être développés pour améliorer les objectifs plutôt que d'essayer d'intégrer des objectifs dans un jeu déjà conçu » (Clarke et al., 2017, p. 79). Notre objectif premier en créant ce jeu reste l'enseignement, donc plutôt que d'insérer des objectifs pédagogiques dans un jeu déjà conçu, nous avons fixé les objectifs pédagogiques et ensuite adapté le jeu d'évasion pour les atteindre. Le thème des jeux d'évasion est multiple. Les enseignants peuvent donc intégrer de nombreuses connaissances interdisciplinaires ou interculturelles dans le processus de conception du jeu. Cela permettra non seulement d'enrichir le contenu mais aussi d'ouvrir les horizons des élèves.

Déterminer le début et la fin du scénario.

Il est crucial qu'un jeu ait un bon début d'histoire car cela aide les participants à se mettre dans la situation et à s'impliquer dans l'histoire très rapidement. Nous voulons construire une histoire pour l'escape game, qui peut être mystérieuse, narrative ou policière, avec le début et la fin faisant écho et maintenant l'intégrité de l'histoire.

Concevoir les énigmes : le principe, la solution, leur imbrication

Le point central d'un jeu d'évasion est l'énigme. Les puzzles sont un excellent moyen d'intéresser les élèves et de les encourager à relever des défis inconnus et à jouer un rôle actif dans leur apprentissage de nouvelles choses. Pour atteindre un objectif scolaire, nous pouvons insérer des questions à choix multiples, des quiz ou des questions de remplissage et les présenter sous forme de jeu. De cette façon, les étudiants auront moins peur de faire des erreurs et seront plus courageux pour se lancer des défis sur des sujets qu'ils trouvent plus difficiles.

Réaliser chaque énigme, puis créer l'introduction et le final

Ensuite, et ce qui est le plus important, nous avons dû créer les niveaux et les questions, réfléchir à la manière dont nous voulions les présenter, et trouver un début convaincant et une fin appropriée.

Les chemins du jeu peuvent être conçus de trois façons, basé sur le chemin multilinéaire, séquentiel ou ouvert (voir figure 3). Les chemins ouverts permettent aux joueurs de jouer de n'importe quelle façon et dans n'importe quel ordre, mais de multiples passages peuvent facilement conduire à la désorientation et à une augmentation des chances de rencontrer des obstacles. Pour cette raison, nous n'avons pas conçu le jeu avec une telle conception de chemin. Les chemins multilinéaires peuvent ouvrir différents chapitres de l'histoire selon le choix du joueur. Différents joueurs rencontreront différentes histoires à travers leurs propres choix et mèneront finalement à la victoire. Un tel parcours est difficile pour les enseignants, car les concepteurs doivent concevoir différents scénarios parmi lesquels les élèves peuvent choisir. Le niveau de difficulté ne doit pas être trop irrégulier sinon les élèves risquent de ne pas apprendre parce qu'ils

ont choisi une voie plus facile. De même, choisir une voie plus difficile réduira la volonté des élèves de jouer.

Le jeu basé sur le chemin séquentiel est le plus couramment utilisé. « Cette méthode d'organisation (séquentiel) était plus populaire dans les jeux décrits en Asie (62% des jeux) que l'organisation basée sur les chemins décrite ci-dessus (basé sur le chemin » (Nicholson, 2015, p. 17) Les trois jeux de cette expérience ont ainsi été élaborés selon la méthode de séquentiel. Les principales raisons pour lesquelles nous avons choisi cette voie étaient, d'une part, qu'elle était plus directe et plus simple pour les concepteurs et, d'autre part, que la progression linéaire de l'histoire était plus facile à accepter pour les étudiants débutants et ne prêterait pas à confusion. Nous voulions que les étudiants aient une meilleure expérience d'apprentissage grâce à l'escape game, mais nous ne voulions pas rendre le jeu trop complexe et prendre le risque qu'ils ne puissent pas progresser à cause de la complexité du jeu, ce qui aurait pour conséquence de ne pas atteindre les objectifs d'apprentissage. Une approche narrative linéaire est donc plus appropriée pour nos étudiants cibles.

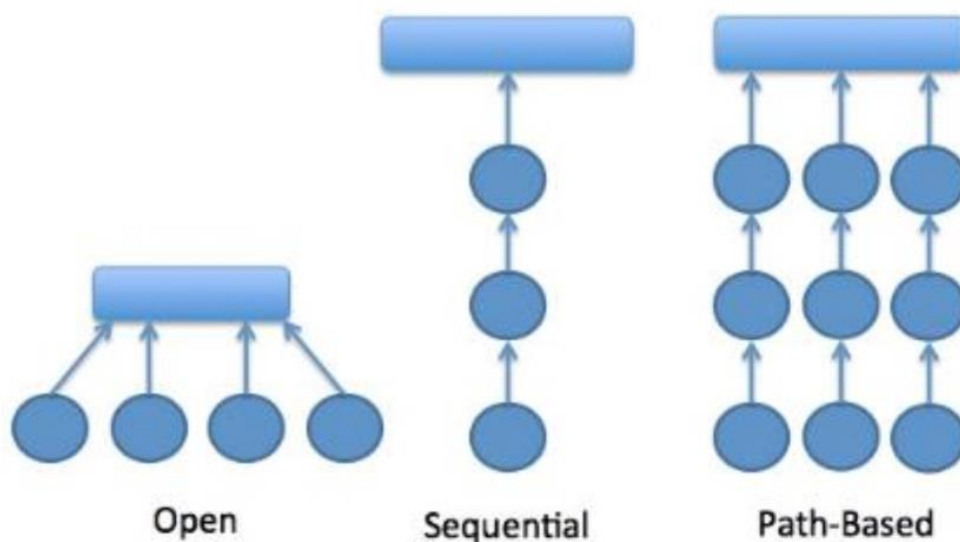


Figure 3 (Nicholson, 2015, p. 18)

Anticiper les coups de pouce associés

Au fur et à mesure que le jeu se déroule, les élèves peuvent avoir besoin d'indications. Ils peuvent lever la main à tout moment pour poser des questions et l'enseignant sera là pour les aider. C'est un excellent moyen d'encourager les élèves à parler français de leur propre initiative. Lorsqu'ils jouent à distance, les élèves peuvent également demander des conseils au professeur par la voix ou ils peuvent trouver les réponses dans une discussion de groupe. En plus de demander à l'enseignant, nous avons également observé que de nombreux étudiants prennent l'initiative de consulter leurs manuels ou internet lorsqu'ils rencontrent des difficultés.

Tester l'ergonomie, le scénario, les énigmes, l'organisation de la salle

Une fois le jeu conçu, il sera testé pour voir s'il y a des erreurs dans les questions, si les niveaux se déroulent sans problème, si les questions sont adaptées aux domaines d'apprentissage des élèves, etc. En outre, nous devons nous demander s'il existe un environnement approprié dans l'école pour que nous puissions jouer, par exemple dans la salle informatique.



Anticiper la remise à zéro de l'escape game

L'étape finale consiste à intégrer le jeu. Les enseignants devront créer un code QR pour le jeu ou tout autre moyen de faciliter l'accès des élèves à l'escape game dès le début. Cela complètera le design.

Outre l'importance de la réalisation du jeu lui-même, la notion la plus déterminante à laquelle les concepteurs doivent réfléchir est celle des participants. « L'étape initiale du cadre consistait à prendre en compte les « participants », notamment le type d'utilisateur, la durée du jeu, la difficulté et le mode. » (Clarke et al., 2017, p. 81) Lorsque nous concevons un jeu, nous devons toujours nous rappeler des élèves cibles, de la durée du jeu et veiller à ne pas dépasser le niveau de difficulté.

2.2.2 Les avantages et les limites de l'escape game et les tendances futures

Comme nous pouvons le constater dans les articles publiés, les escape games sont

utilisés dans l'enseignement des sciences, des mathématiques, de l'enseignement des langues secondes et de la médecine. Certaines personnes utilisent des salles d'évasion, d'autres les utilisent en ligne.

De nombreux enseignants choisissent d'utiliser l'escape game en ligne car « Les escape games numériques sont des expériences d'apprentissage en ligne immersives, enrichissantes, dynamiques et orientées vers l'action » (Makri et al., 2021, p. 4). Il offre plus de possibilités, car il est créé sur Internet. Les enseignants n'ont donc pas à se soucier du coût de production et peuvent être plus créatifs en proposant des thèmes imaginatifs pour enrichir la classe. Ainsi, les étudiants peuvent jouer à l'escape game en ligne à tout moment, où qu'ils soient, avec un ordinateur ou une tablette. En outre, au lieu de suivre les instructions du manuel et de répondre aux questions, l'escape game ne comporte pas trop d'explications étape par étape et permet aux élèves de faire preuve de créativité et d'imagination dans leur approche. « Ils [les apprenants] combinent les éléments à leur disposition, réfléchissent, essaient, échouent et recommencent jusqu'à trouver la solution » (Lebret & Quesne, 2019, p. 37) De cette manière, la capacité des élèves à apprendre de manière indépendante augmentera et leur créativité sera stimulée. Cependant, la plus grande limite de l'escape game est qu'il doit être joué dans un endroit où il existe un équipement Internet et informatique. Bien que nous soyons maintenant dans la génération Internet, certaines écoles et certains étudiants ne disposent toujours pas de ces appareils. Un autre point est que les enseignants doivent avoir une bonne compréhension de la façon de jouer et doivent être capables de le concevoir. Même si de plus en plus d'éducateurs sont impliqués dans ce domaine, il est toujours nécessaire d'organiser des formations ou des ateliers pour promouvoir ou former les enseignants.

À Taïwan, un groupe d'enseignants s'est consacré au développement et à la conception d'escape game et a créé Holiyo⁵, qui signifie « devinez » en taïwanais, un site web où vous pouvez facilement créer votre propre escape game pédagogique et l'utiliser en classe en le reliant à une tablette ou un ordinateur. En outre, le site web S'cape⁶ est

⁵ https://holiyo.tn.edu.tw/game/game_platform/login.html

⁶ <https://scape.enepe.fr/>

également une plateforme populaire utilisée par de nombreux créateurs. Il propose de nombreux tutoriels en ligne sur la façon de réaliser des escape games, du matériel de production et les dernières nouvelles ou des astuces. Sur la base de ces recherches taiwanaises (謝詩婉(2017),林敬涵(2018),藍思婷(2019), 林彩芯(2019), 陳惠珍(2019), 林紋先(2020),洪寧利(2020)) nous pouvons constater que les escape games sont une nouvelle aide pédagogique qui n'est devenue populaire que récemment, mais de nombreux chercheurs travaillent déjà dans ce domaine. De plus, nous pouvons observer qu'il existe un intérêt croissant pour ce domaine d'enseignement et d'apprentissage, et qu'il peut être intégré dans les salles de classe des écoles primaires, secondaires, des lycées et des universités. Dans tous les domaines, on trouve des chercheurs qui expérimentent l'utilisation de ce jeu dans l'enseignement.

En plus des enseignants qui conçoivent l'escape game, les élèves peuvent également en être les concepteurs en utilisant l'approche de la classe inversée. L'enseignant peut soit expliquer comment jouer au jeu en classe, soit donner aux élèves la possibilité de concevoir le jeu après qu'ils y ont déjà joué. L'enseignant peut d'abord concevoir le module de jeu, diviser les élèves en groupes pour créer le jeu, puis leur permettre d'échanger leurs jeux entre eux. De cette façon, les étudiants doivent se familiariser avec le contenu du cours et convertir les inputs en outputs, ce qui améliorera certainement leur maîtrise du contenu de l'apprentissage.

Chapitre III : Méthodologie et présentation de la recherche

Introduction

Dans cette partie nous allons présenter notre méthodologie de recherche. Nous commençons par les questions de recherche. Puis nous précisons notre méthodologie : la préparation d'escape game, le terrain et les questionnaires.

3.1. La question de recherche

Nous nous sommes intéressés à ce que l'escape game pouvait apporter aux leçons de français, s'il pouvait accroître la motivation des élèves ou les aider à se familiariser avec le vocabulaire des leçons et à le maîtriser.

3.2. La préparation de l'escape game

Nous allons créer l'escape game en utilisant Genial.ly⁷ qui est une application de design en ligne pouvant être utilisée pour créer des présentations, des affiches et des présentations interactives. Ces dernières nous intéressent plus particulièrement puisque l'interactivité est l'élément le plus important de notre escape game. Les concepteurs peuvent insérer leurs propres images, vidéos et musiques et, contrairement aux présentations normales, une fois qu'elles ont été créées et exportées, le public peut interagir avec la présentation, et pas seulement la parcourir dans l'ordre. Ce site offre une grande liberté, les enseignants peuvent concevoir leur propre escape game en fonction de leur propre contenu et niveau d'enseignement. Nous avons utilisé le vocabulaire du cours, les structures grammaticales et une banque de données pour les images libres de droit afin d'effectuer des exercices dans le jeu. Après avoir créé ces trois jeux, nous avons testé le jeu avec des camarades de cours de master 1. Ils ont mis environ vingt minutes pour terminer le jeu.

⁷ <https://app.genial.ly/dashboard>

Notre expérimentation a été réalisée trois fois à Taiwan et trois fois en Belgique.

3.3. Le déroulement à Taïwan

À Taiwan, nous avons expérimenté notre jeu dans les classes de compréhension et d'expression orales. Nous voulions voir si l'escape game pouvait améliorer la motivation des élèves et quelle différence ce jeu peut faire dans la salle de classe. Nous avons créé trois thèmes de jeu correspondant au contenu de la leçon en cours : l'hôtel, le sport et la gare, avec du vocabulaire et des dialogues associés. Le cours se déroule dans la salle informatique, où chaque étudiant est équipé d'un ordinateur et où chacun doit apporter ses propres écouteurs.

3.3.1. Public

À Taiwan, nous avons mené une expérience de trois semaines en première année du département de langue française de l'Université catholique Fu Jen (23 étudiants) et en deuxième année de mineure : il s'agit de 20 étudiants dans d'autres spécialités suivant 6 heures de français par semaine pendant deux ans. Nous avons bénéficié d'un cours de deux heures au cours duquel les étudiants ont appris du vocabulaire et de la grammaire dans la première leçon, et ont joué à un escape game lié au contenu du cours dans la deuxième leçon. Après le jeu, les étudiants ont été invités à travailler en groupes de deux pour discuter de la présentation orale et chacun a eu une dernière opportunité de 10 minutes pour présenter l'activité orale devant la classe.

3.3.2 Le premier escape game

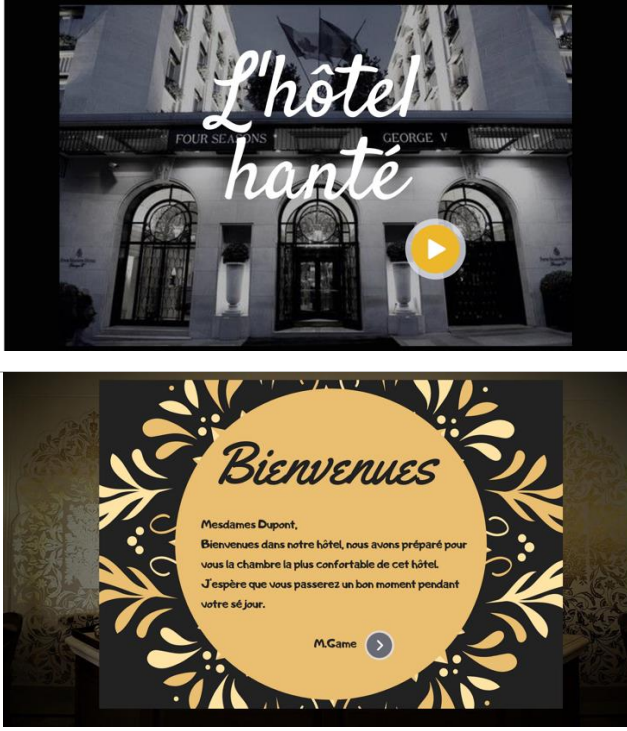
La première expérience a eu lieu dans la salle informatique, où chacun avait accès à un ordinateur. Des groupes de deux à trois élèves ont été formés pour le jeu et le professeur était présent dans la classe pour aider les élèves qui rencontraient des obstacles ou pour résoudre les problèmes techniques.

3.3.2.1. Sujet et structure

Le sujet du premier escape game est « l'hôtel hanté ⁸ ». L'histoire est la suivante :

Deux amies ont été invitées à séjourner dans un hôtel luxueux, mais il n'y avait personne à l'hôtel. Il y a une carte d'invitation et une clé laissée au comptoir... Elles sont allées dans la chambre et ont trouvé que c'était sombre et sale, elles ont voulu partir et ont constaté que la porte était verrouillée ! Choquées, elles ont allumé la lampe de leur portable et ont regardé autour d'elles.

Nous présentons le déroulement du contenu du jeu et des niveaux dans les tableaux et les vignettes de jeu suivants.

	Le jeu comporte une page de couverture et une lettre qui permet à l'apprenant d'accéder au sujet du jeu.
--	---

⁸ <https://view.genial.ly/607a5dd7b4799f0ff5629d4d/presentation-hotel>



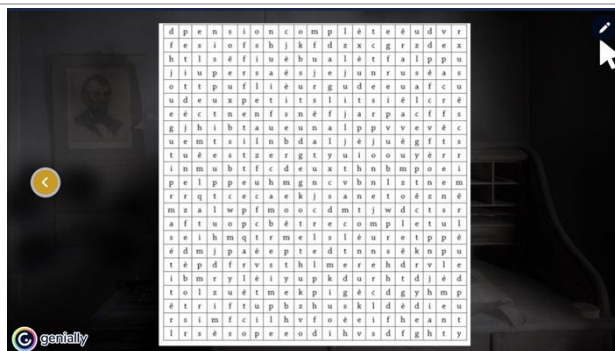
Les apprenants sont dans une pièce sombre et peuvent utiliser la torche de leur téléphone portable pour trouver des indices.



Les apprenants doivent écouter un dialogue⁹ et noter les indices qui les mèneront au code permettant d'ouvrir la porte.



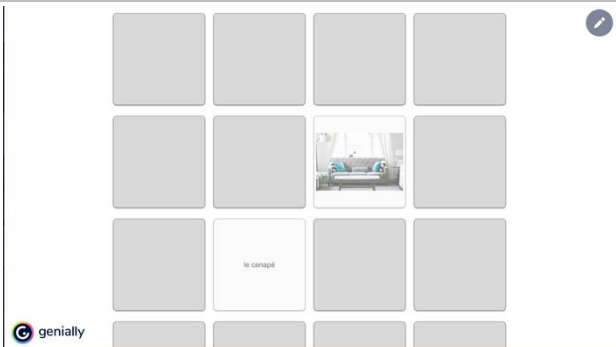
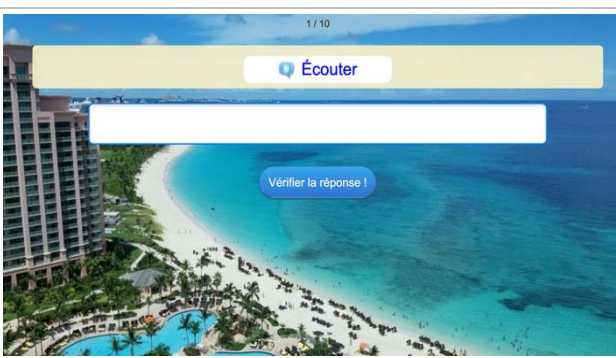
Les apprenants doivent saisir le bon code pour ouvrir la porte.



Ensuite, les apprenants doivent écouter un enregistrement de la liste de vocabulaire¹⁰ et les trouver dans la grille. Dans la grille vont apparaître deux alphabets pour décoder la porte.

⁹ Voir annexe 1

¹⁰ Voir annexe 2

	Les apprenants doivent taper les deux bons alphabets pour entrer dans la chambre suivante.
	Dans la chambre suivante, les apprenants doivent jouer au jeu de paires.
	Après le jeu de paires, le dernier niveau est la dictée de vocabulaire.

Les objectifs linguistiques de ce jeu sont le vocabulaire de l'ameublement et de l'hôtel. L'enregistrement du dialogue de ce jeu a été effectué par une Française et une Belge. Nous avons aussi utilisé Learning. App pour créer un jeu de paires et la dictée de vocabulaire. Cette application existe dans de nombreux types de modules de test ou de modules de jeu qui permettent aux enseignants de saisir simplement le contenu de la leçon et de produire rapidement un jeu amusant et pratique.

3.3.2.2. Prolongement de production orale

Finalement, les apprenants réussissent à aider les deux filles à s'échapper de ce terrible hôtel. Nous poursuivons l'histoire alors que les deux protagonistes s'échappent de

l'hôtel.

Les deux filles n'ont plus jamais voulu rester ici, alors elles sont allées sur un site web et ont décidé de réserver un nouvel hôtel. Elles voulaient trouver un hôtel avec deux lits simples, mais comme elles avaient un budget de 30 euros chacune, elles peuvent choisir différents hôtels. Mais dans les prochains jours, elles ont vraiment envie de se rendre à la tour Eiffel et au musée du Louvre, quel hôtel choisir ?

Dans la partie d'activité orale, les apprenants doivent discuter en duo et choisir un hôtel qui leur convient. Ils doivent expliquer la raison pour laquelle ils choisissent cet hôtel. (Voir annexe 3)

3.3.2.3. L'évaluation

Pour évaluer l'escape game, nous donnons le questionnaire à échelle de Likert pour 4 questions après le premier escape game. Nous voulons savoir si la longueur du jeu et le degré de difficulté conviennent aux apprenants.

1. Est-ce qu'une heure est très longue pour l'escape game ?
2. Est-ce que les questions sont trop nombreuses dans l'escape game ?
3. Est-ce que les questions dans l'escape game sont très difficiles ?
4. Aimez-vous l'escape game dans le cours de compréhension et d'expression orales ?

3.3.3. Le deuxième escape game

Lors de la deuxième expérience, en raison de l'épidémie de Covid, l'enseignement était entièrement en ligne. Nous avons donc utilisé Teams pour jouer au jeu. Nous avons donné aux étudiants le site Web du jeu et les avons divisés en groupes de deux ou trois, afin qu'ils puissent toujours se parler, tandis que le professeur devait se rendre dans les différents salons de discussion pour aider les étudiants.

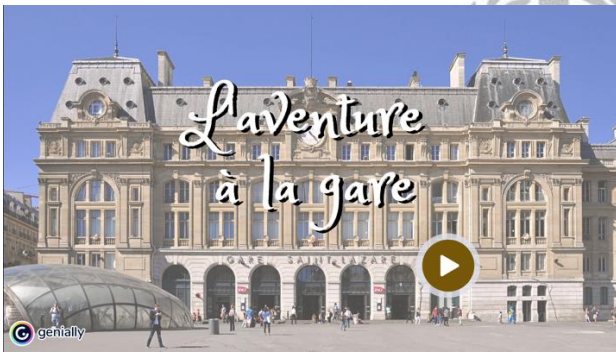
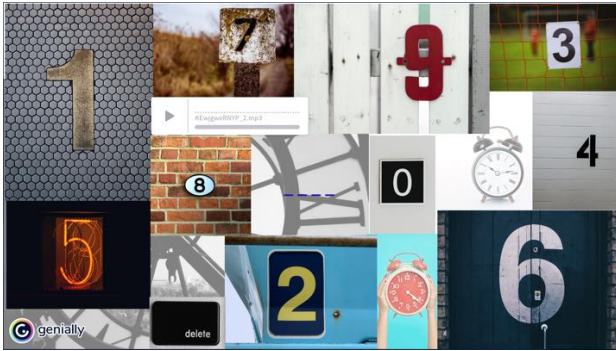
3.3.3.1. Le sujet et la structure

Le sujet du deuxième escape game est « L'aventure à la gare¹¹ ».

Le fond d'histoire est :

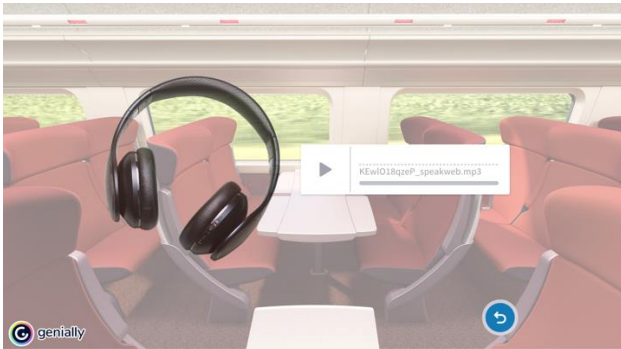
Vous avez oublié où vous êtes. Vous êtes devant la gare et vous voyez plein d'horloges. Ensuite, vous entrez dans la gare et vous avez reçu un message qui vous dit d'acheter un billet de train. Vous achetez un billet de train au guichet et montez dans le train et soudain, vous avez été enfermé dans la cabine.

Ici, les élèves entrent dans ce jeu d'aventure, où ils doivent utiliser les mots et les modèles de phrases qu'ils ont appris en classe pour passer les niveaux.

	La couverture est en rapport avec le thème et une photo d'une vraie gare routière française est utilisée pour donner aux apprenants un plus grand sentiment d'intégration en France.
	Les apprenants doivent écouter les phrases dans l'enregistrement¹² et taper le l'heure (le code).

¹¹ <https://view.genial.ly/6092a1aad87df90fdf7a78ea/presentation-billet-de-train>

¹² Voir annexe 4

Il voulait partir après onze heures.    	Il faut écouter le dialogue¹³ et choisir vrai ou faux.
  	Il faut écouter le vocabulaire¹⁴ et le taper.
 	Utilisez des photos de trains réels pour que les élèves aient l'impression d'y être.
  	Il faut écouter le texte¹⁵ et trouver le code.

¹³ Voir annexe 5

¹⁴ Voir annexe 6

¹⁵ Voir annexe 7



Il faut taper le code pour
s'échapper.

ocabulaire du temps
du dialogue en ligne
en ligne pour l'enreg
phrases nous-même

3.3.4.1. Le sujet et la structure

Le sujet du troisième escape game est « Qui est le criminel »¹⁶

Le fond d'histoire est :

*Vous êtes détective. Ce matin, vous avez reçu une lettre après avoir fait du jogging.
Un homme est mort et vous devez trouver le meurtrier. Pendant l'enquête, vous avez
rencontré des difficultés et avez été enfermé dans une chambre...*

Les élèves deviendront des détectives pour résoudre cette enquête sur un meurtre. Au cours du jeu, ils entendront de nombreuses conversations et utiliseront des termes et des phrases appris en classe. A la fin du jeu, ils attraperont le meurtrier.

	La page d'accueil.
	Il faut écouter le dialogue¹⁷ entre deux hommes et répondre vrai ou faux.

¹⁶ <https://view.genial.ly/60b09fbf646630102e4f7d9f/interactive-content-le-sport>

¹⁷ Voir annexe 9

Le voisin fait du tennis, du badminton et du basket. KfcdASTyRtI_ytIs.com--dialog... VRAI FAUX genially	
Pendu KfcdB8E0m3_1.mp3 - A - A - A - ! - - Taper A genially	Il faut écouter le vocabulaire ¹⁸ et l'écrire.
genially	Il faut voir la vidéo¹⁹ de TV5 et répondre aux QCM.

¹⁸ Voir annexe 10

¹⁹ <https://enseigner.tv5monde.com/fiches-pedagogiques-fle/sport-416>, et aussi voir annexe 11 pour la transcription de dialogue.

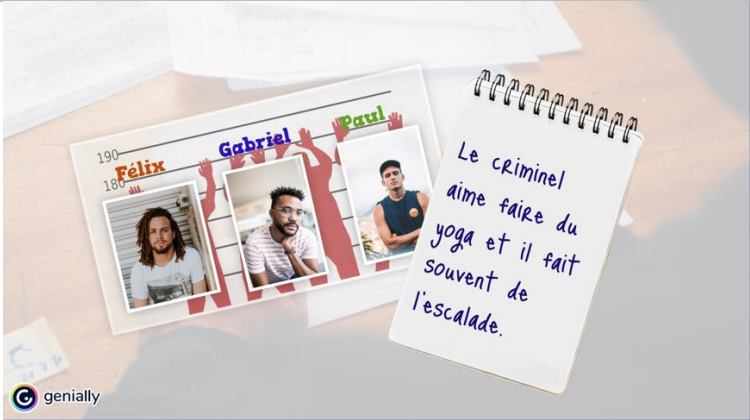
Quels sports Hugo aime faire ?

☐ Le judo
 ☐ Le roller
 ☐ Le tennis
 ☐ Le basket
 ☐ Le yoga









Il faut écouter les trois textes²⁰ et trouver les bonnes réponses.

Félix



Paul



Gabriel



	Félix	Gabriel	Paul
J'aime le tennis			
J'aime le foot			
J'aime l'escalade			
J'aime le rugby			
J'aime le judo			
J'aime le surf			
J'aime le yoga			
J'aime le golf			
J'aime le badminton			




L'objectif linguistique de ce troisième jeu est le vocabulaire du sport. Nous avons aussi trouvé l'enregistrement du dialogue et la vidéo en ligne, nous utilisons un dictionnaire en ligne pour l'enregistrement et nous avons utilisé les phrases sur internet ou écrit les phrases nous-même.

²⁰ Voir annexe 12

3.3.4.2. Le prolongement de la production orale

Les apprenants doivent parler à leur ami du programme sportif pour la semaine et créer un dialogue avec leur ami selon la météo (voir annexe 13). Les étudiants ont travaillé en petits groupes pour discuter et dialoguer entre eux, et le professeur a choisi quelques groupes pour présenter leurs idées devant la classe.

3.3.4.3. L'évaluation

Pour évaluer les trois escape games, nous donnons le questionnaire à échelle de Likert pour 10 questions. Les étudiants doivent répondre à une question ouverte après le troisième escape game. Nous voulons savoir non seulement si la longueur et le degré de difficulté du jeu conviennent aux apprenants mais aussi s'ils sont motivés et si la fréquence du jeu en classe est adéquate.

- 
1. Avant ce cours, j'ai déjà joué à un escape game.
 2. J'aime le concept d'ajouter l'escape game dans le cours de compréhension et d'expression orales.
 3. Je trouve que l'escape game est très facile/très difficile.
 4. Je trouve que l'escape game aide à l'apprentissage de la compréhension orale.
 5. Je trouve que l'escape game aide à l'apprentissage de l'expression orale.
 6. Je trouve que l'escape game aide aux discussions de groupe.
 7. Je trouve que l'escape game augmente ma motivation à l'apprentissage.
 8. Je pense que jouer à l'escape game trois fois par semestre est trop / peu.
 9. J'espère que l'escape game peut être ajouté dans le cours de compréhension et d'expression orale par après.
 10. Je peux maîtriser le cours grâce à l'escape game.

3.4. Le déroulement en Belgique

En Belgique, l'expérience est menée dans une classe de l'institut langue vivante de Louvain, avec des étudiants de niveau A1-A2. Trois expériences d'une durée d'une

heure sont réalisées avec 10 à 15 étudiants internationaux (Espagnol, Iranien, Colombien, Polonais, Argentin, Chinois, Ukrainien, Thaïlandais, Mexicain, Équatorien, Italien, Brésilien, Nicaraguayenne, Tchèque, Japonais, Suédoise, Pakistanais). Nous avons utilisé les trois escape games que nous avons créés à Taïwan. Comme les apprenants en Belgique viennent de différents pays, avant de leur proposer l'escape game principal que nous avons développé, nous avons proposé un autre petit escape game de démonstration pour que tout le monde comprenne mieux les règles du jeu afin de pouvoir naviguer facilement ensuite dans l'escape game principal. En Belgique, nous voulions savoir si le jeu améliorerait la motivation des élèves en classe et si le jeu les aiderait à apprendre le vocabulaire plus facilement. Ainsi, nous avons donné aux étudiants un pré-test sur le vocabulaire avant qu'ils jouent à l'escape game et un post-test, après le jeu, avec les mêmes questions. Nous leur avons enfin soumis un questionnaire.

3.4.1 Le premier terrain



Nous avons donné cours avant l'escape game pour que les apprenants connaissent déjà le vocabulaire. Ensuite, nous leur avons soumis le prétest²¹ avant qu'ils jouent à l'escape game. Les élèves doivent trouver le mot qui correspond à l'image. Nous avons utilisé google form pour créer des pré-tests et des post-tests.

Après le pré-test, les étudiants n'ont pas reçu les réponses correctes. Ils ont joué à l'escape game tout de suite après. Après l'escape game, ils ont réalisé le post-test et ont reçu la réponse correcte. Nous utilisons les mêmes questions dans le pré-test et le post-test pour savoir si les apprenants ont bien compris le vocabulaire après avoir joué à l'escape game.

Nous avons donné un questionnaire à la fin de la séance. Par rapport au questionnaire utilisé à Taïwan, nous avons ajouté la nationalité et la langue maternelle dans ce questionnaire.

1. Le prénom et le nom
2. La nationalité

²¹ Voir annexe 14

3. La langue maternelle
4. Est-ce qu'une heure est très longue pour l'escape game ?
5. Est-ce que les questions sont trop nombreuses dans l'escape game ?
6. Est-ce que les questions dans l'escape game sont très difficiles ?
7. Aimez-vous l'escape game dans le cours de compréhension et d'expression orales ?

3.4.2 Le deuxième terrain

Pour le deuxième terrain, nous avons changé le déroulement de la séance. Nous n'avons pas donné de cours avant l'escape game. Les apprenants ne connaissent donc pas le vocabulaire que nous utilisons dans l'escape game. Ils ont répondu au pré-test avant l'escape game, joué à l'escape game et effectué le post-test pour voir s'ils sont bien compris le vocabulaire ou non. Ils ont ensuite reçu le correctif.

3.4.3 Le troisième terrain

Comme dans la deuxième expérience, nous n'avons pas enseigné de nouveaux mots avant l'escape game, mais les étudiants les ont appris pendant le jeu. Les apprenants ne connaissent donc pas le vocabulaire avant de jouer à l'escape game. Ils ont répondu au pré-test avant l'escape game, joué à l'escape game et effectué le post-test pour voir s'ils ont bien compris le vocabulaire ou non. Ils ont ensuite reçu le correctif.

3.4.4 L'évaluation

Après les trois escape games, nous avons soumis aux apprenants le dernier questionnaire. Par rapport à celui que nous avons donné aux apprenants taiwanais, nous avons apporté quelques modifications parce que le but en Belgique est de tester la connaissance du lexique. Voici le questionnaire que nous avons donné aux apprenants :

1. Avant ce cours, j'ai déjà joué à l'escape game.
2. J'aime le concept d'ajouter l'escape game dans le cours de français.
3. Je trouve que l'escape game est très facile/très difficile.
4. Je trouve que l'escape game aide à l'apprentissage du lexique.

5. Je trouve que l'escape game aide au groupe discussion.
6. Je trouve que l'escape game augmente ma motivation à l'apprentissage.
7. Je pense que jouer à l'escape game trois fois par semestre est trop / peu
8. J'espère que l'escape game peut être ajouté dans le cours de français après.
9. Quelques opinions ou commentaires après avoir joué à l'escape game ?



Chapitre IV : La présentation des résultats

Dans ce chapitre, nous présenterons les résultats de notre expérience : tout d'abord, les réponses au questionnaire seront présentées sous forme de tableaux, puis les questions ouvertes du questionnaire seront classées et discutées en termes de forces et de faiblesses. Enfin, nous tenterons d'améliorer le format d'enseignement.

4.1 Le résultat à Taïwan

Dans cette sous-section, nous présentons les résultats de l'expérience menée à Taiwan. Toutes les réponses sont présentées sous forme de tableau avec des explications et des pourcentages.

4.1.1 Le questionnaire

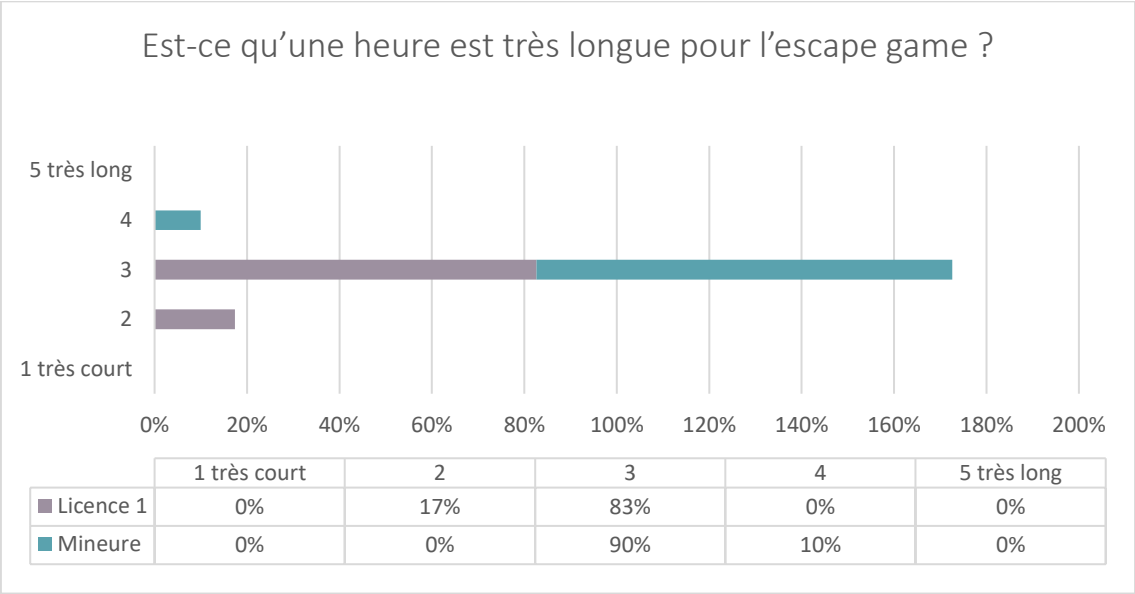
A partir du questionnaire, nous avons pu savoir ce que les étudiants pensaient de l'escape game pendant leurs cours de français et analyser les avantages et inconvénients du jeu pour le cours de langue afin de l'améliorer.



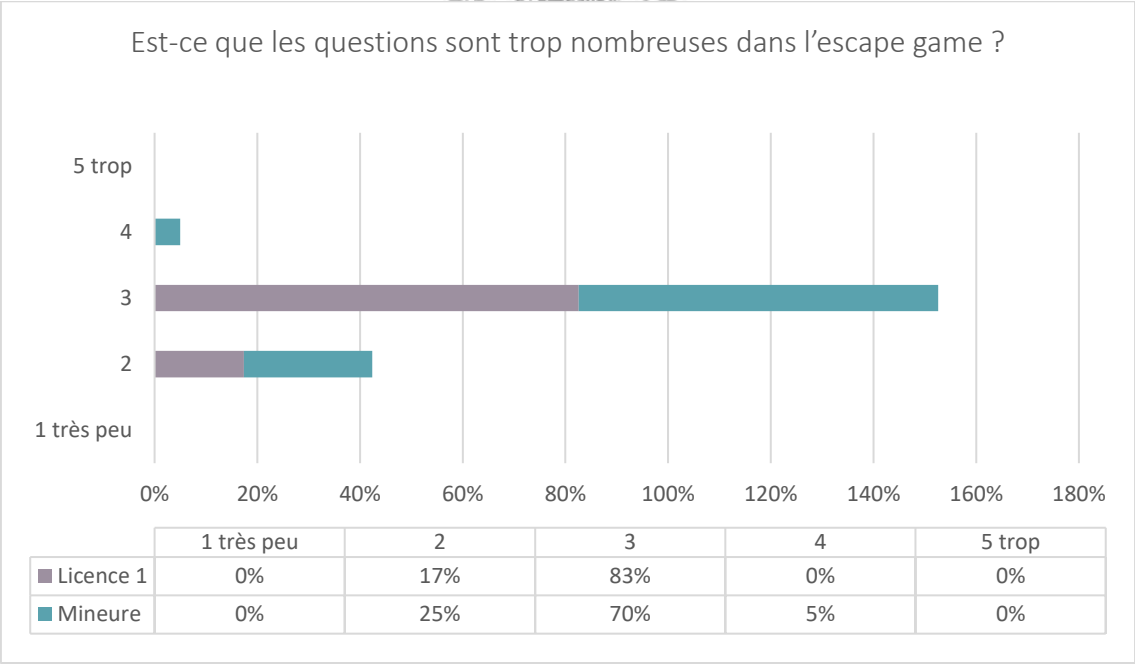
Nous utilisons le questionnaire à échelle de Likert pour 4 questions après le premier escape game. Nous voulons savoir si la longueur de jeu et le degré de difficulté de jeu conviennent les apprenants.

1. Est-ce qu'une heure est très longue pour l'escape game ?
2. Est-ce que les questions sont trop nombreuses dans l'escape game ?
3. Est-ce que les questions dans l'escape game sont très difficiles ?
4. Aimez-vous l'escape game dans le cours de compréhension et d'expression orales ?

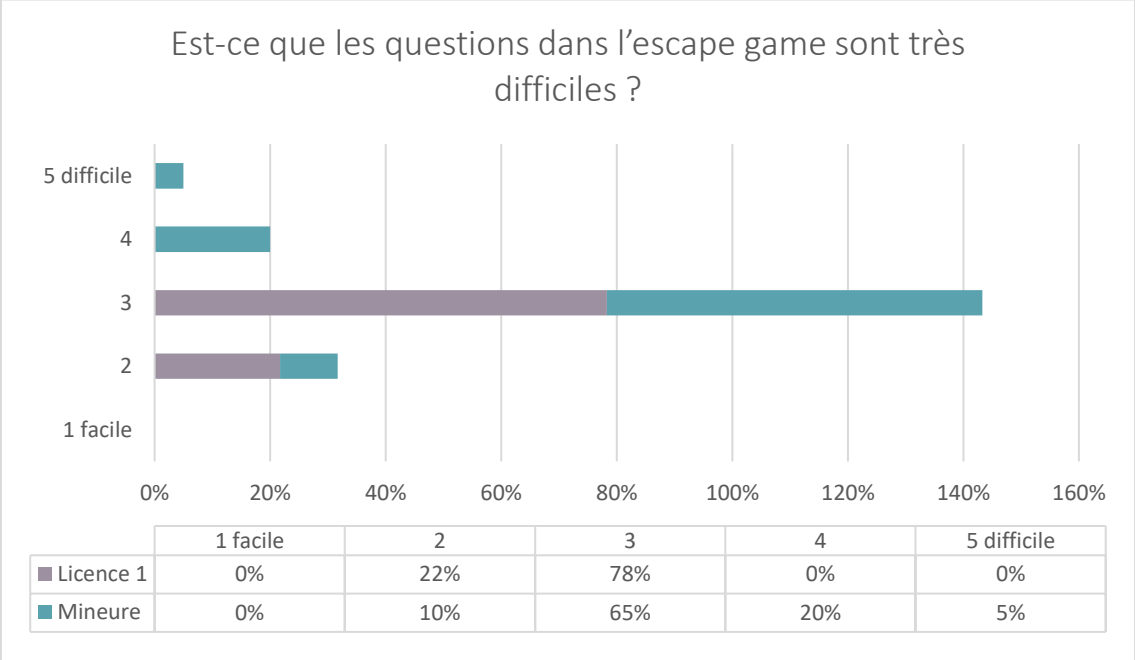
D'après ce graphique, nous pouvons voir que la plupart des élèves ont trouvé que la durée du jeu d'évasion était correcte.



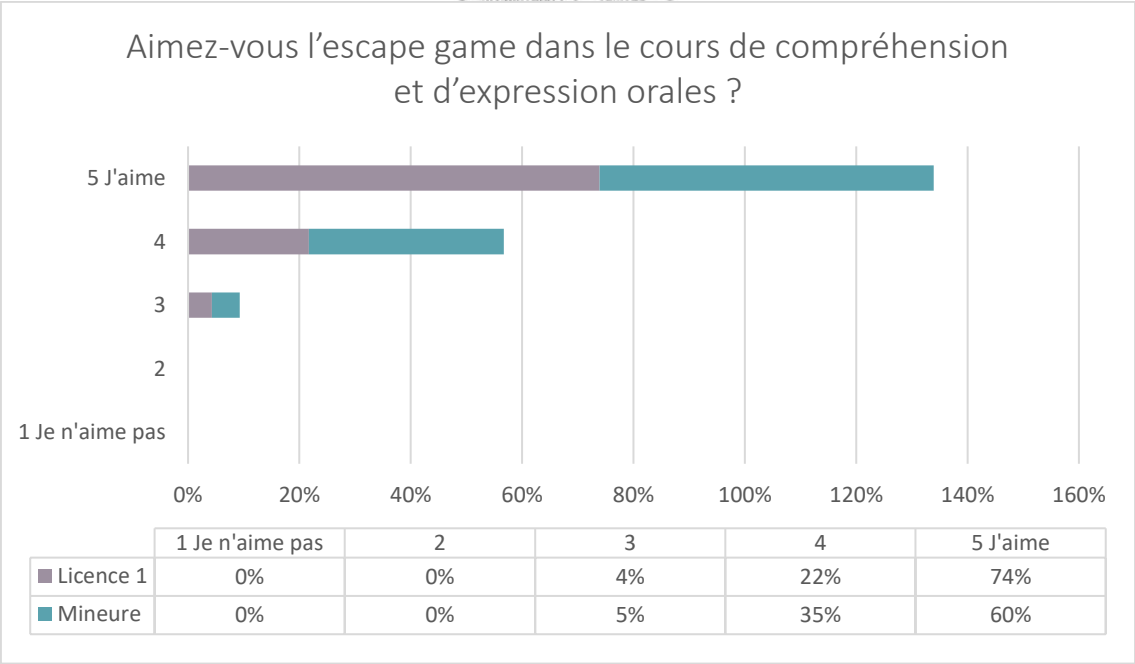
Le graphique ci-dessous montre que la majorité des étudiants ont trouvé le nombre de questions suffisant, un petit nombre d'entre eux l'ayant trouvé un peu faible.



Le graphique suivant montre que la majorité des étudiants ont trouvé que les questions étaient d'un niveau de difficulté moyen, mais les étudiants de la mineure ont été plus nombreux à trouver les questions légèrement plus difficiles et moins faciles à maîtriser.



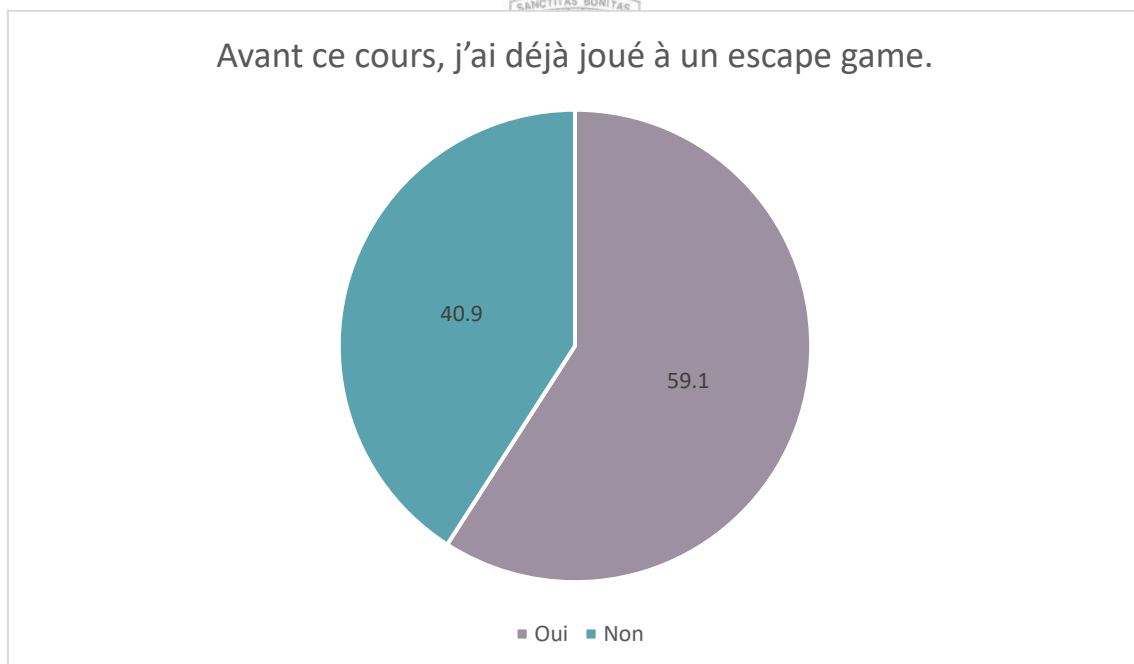
D'après le graphique ci-dessous, nous pouvons observer que les étudiants de la mineure et de première année aiment l'idée d'intégrer l'échape game dans la classe.



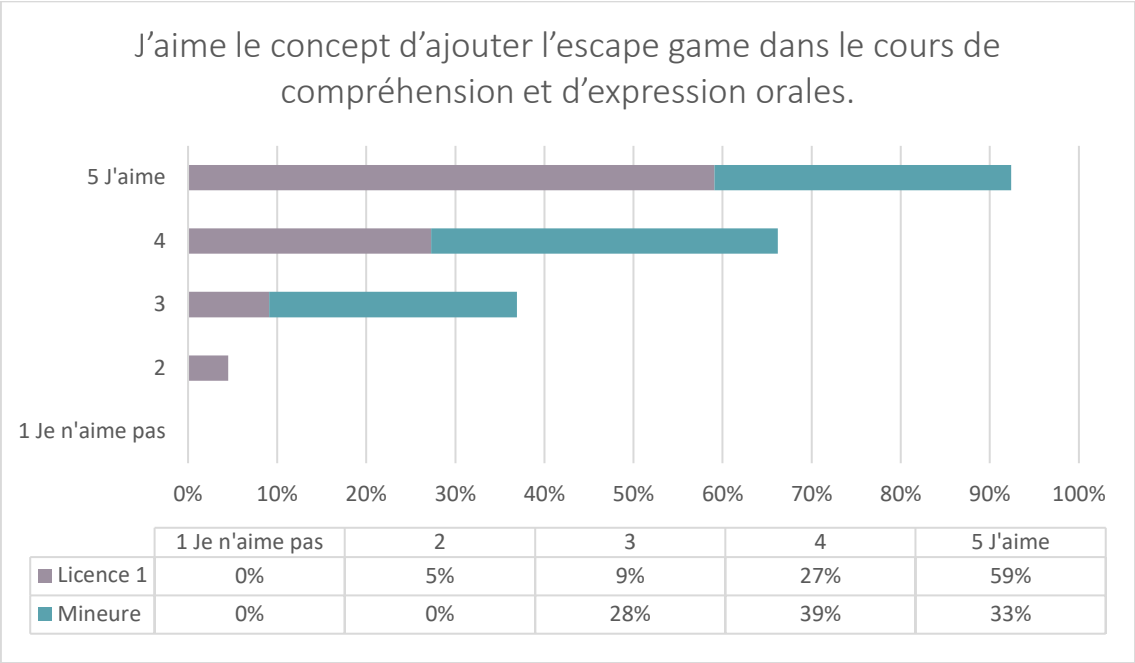
Après que tous les étudiants ont réalisé les trois expériences, ils ont été invités à remplir un questionnaire comportant 10 questions :

1. Avant ce cours, j'ai déjà joué à un escape game.
2. J'aime le concept d'ajouter l'escape game dans le cours de compréhension et d'expression orales.
3. Je trouve que l'escape game est très facile/très difficile.
4. Je trouve que l'escape game aide à l'apprentissage de la compréhension orale.
5. Je trouve que l'escape game aide à l'apprentissage de l'expression orale.
6. Je trouve que l'escape game aide aux discussions de groupe.
7. Je trouve que l'escape game augmente ma motivation à l'apprentissage.
8. Je pense que faire un escape game trois fois par semestre est trop / peu.
9. J'espère que l'escape game peut être ajouté dans le cours de compréhension et d'expression orales après.
10. Je peux maîtriser le cours grâce à l'escape game.

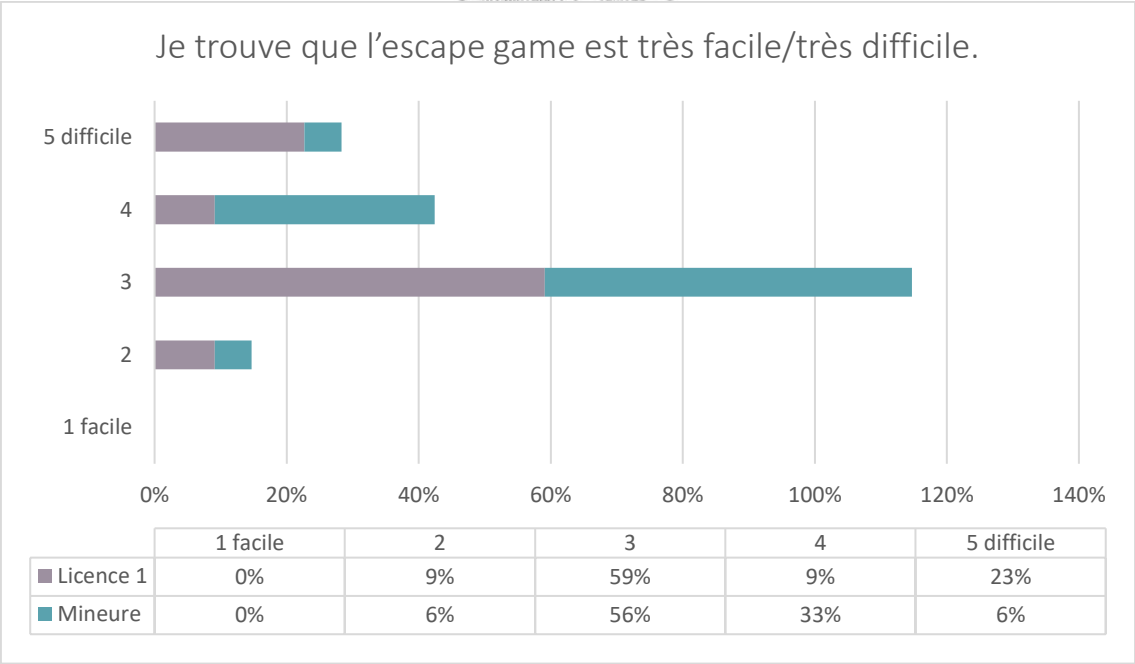
Nous voulions savoir si les étudiants avaient joué à un escape game avant ce cours. Les résultats ont montré que près de la moitié des étudiants avaient été exposés à ce type de jeu.



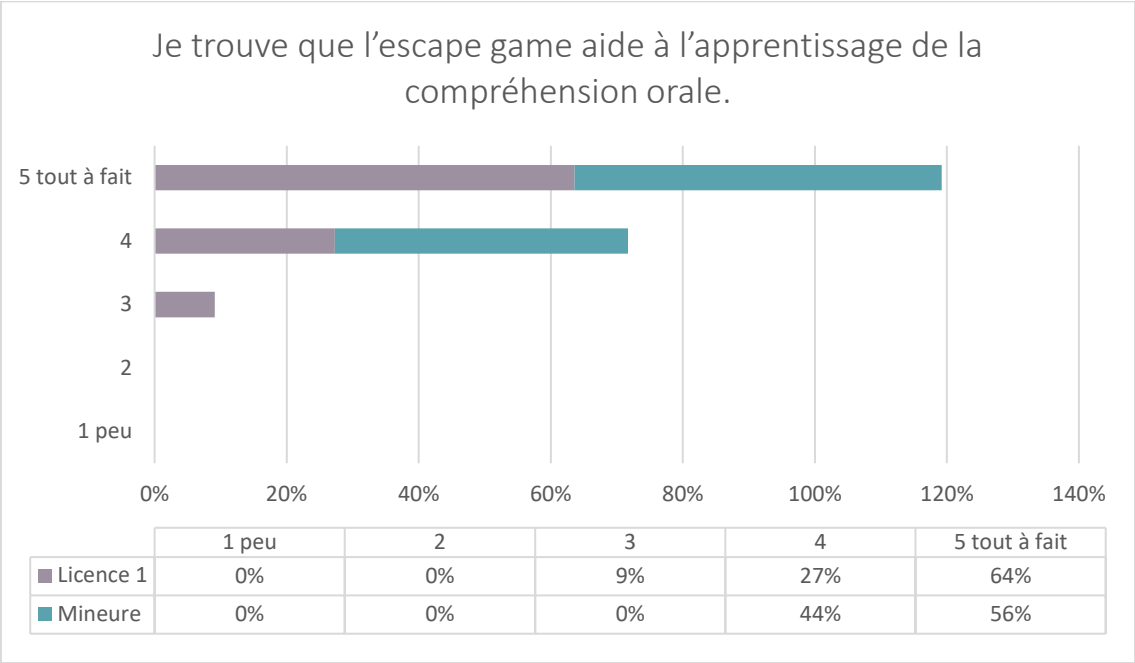
Ce tableau nous montre que plus de la moitié des élèves ont aimé l'idée d'inclure l'escape game dans la classe.



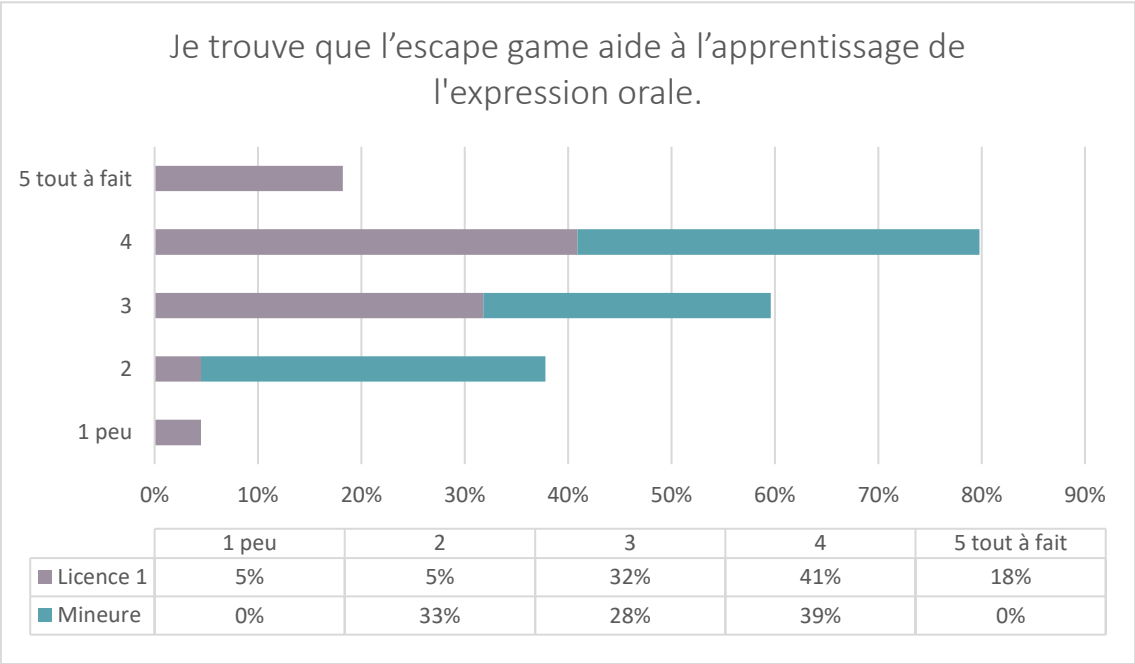
Certaines personnes ont estimé que les questions étaient difficiles et qu'il n'était pas facile de les réussir, mais la majorité des personnes ont trouvé les questions moyennement difficiles et quelques-unes les ont trouvées faciles.



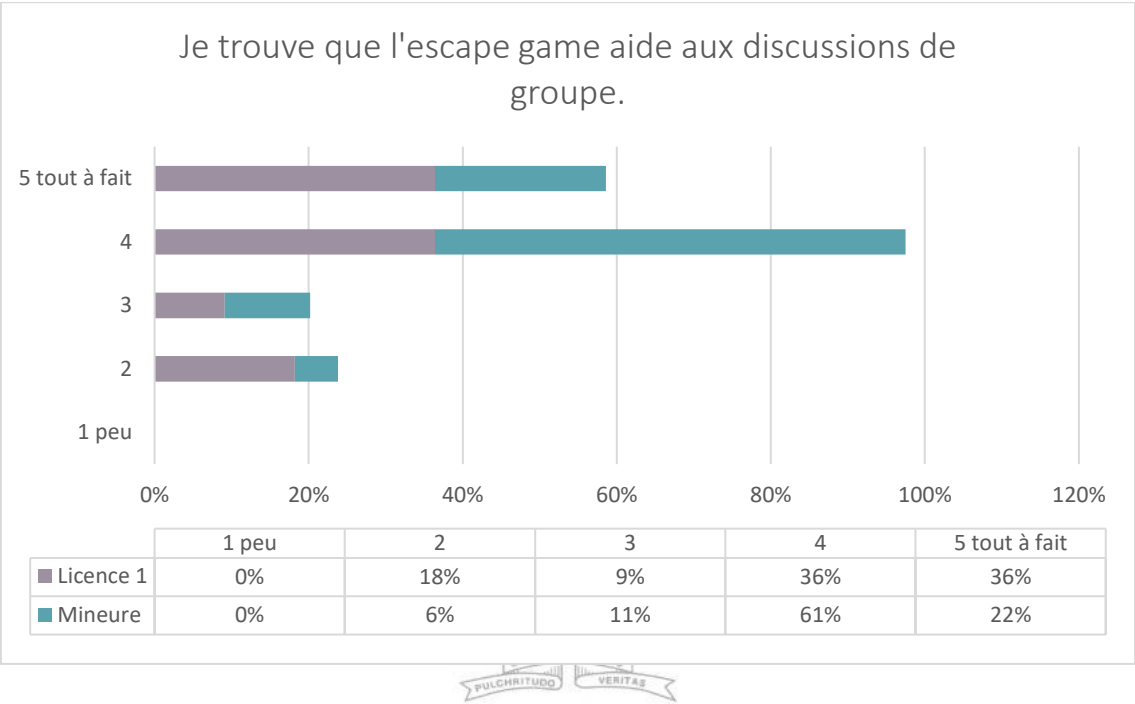
La grande majorité des étudiants ont trouvé que ce jeu était une aide et un moyen efficace pour entraîner leurs compétences d'écoute en français.



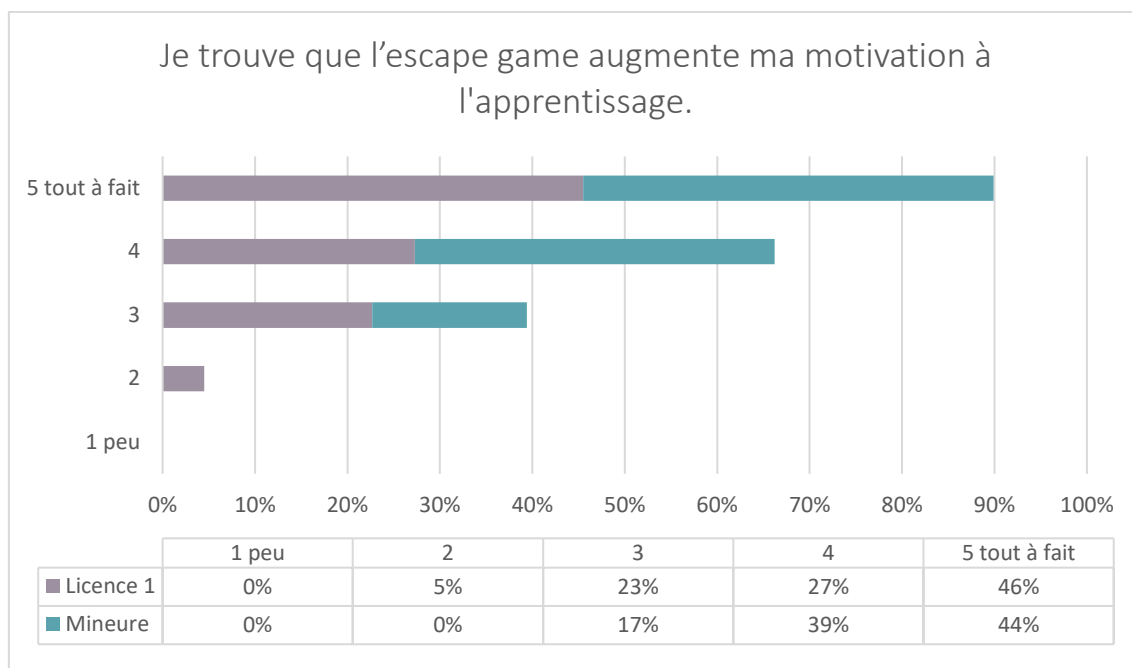
La plupart des participants ont estimé que la section de discussion du jeu a tout de même contribué à l'apprentissage du français. Cependant, comparé aux exercices de compréhension orale, le jeu reste plus efficace pour former à ces compétences d'écoute. Plus d'apprenants trouvent que ce jeu est peu utile pour s'entraîner à l'oral.



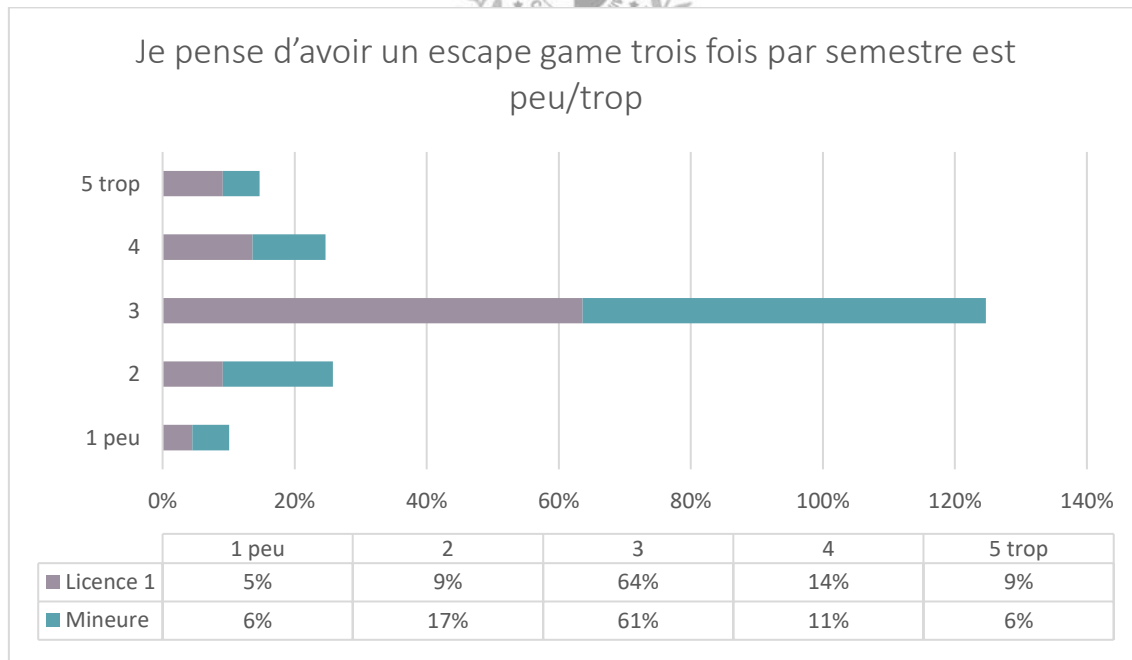
Le jeu se déroulait par groupes de deux, nous nous sommes donc demandé si le jeu allait augmenter les possibilités de discussion entre les élèves. D'après le tableau ci-dessous, nous avons constaté que la majorité des étudiants ont estimé qu'il y avait davantage d'occasions d'échanger des idées avec leurs camarades de classe, mais il y a encore quelques étudiants qui ont pensé que le jeu n'était pas très efficace pour les discussions de groupe.



La grande majorité des étudiants ont estimé que le jeu avait considérablement augmenté leur volonté d'apprendre et qu'il avait stimulé leur motivation à apprendre.

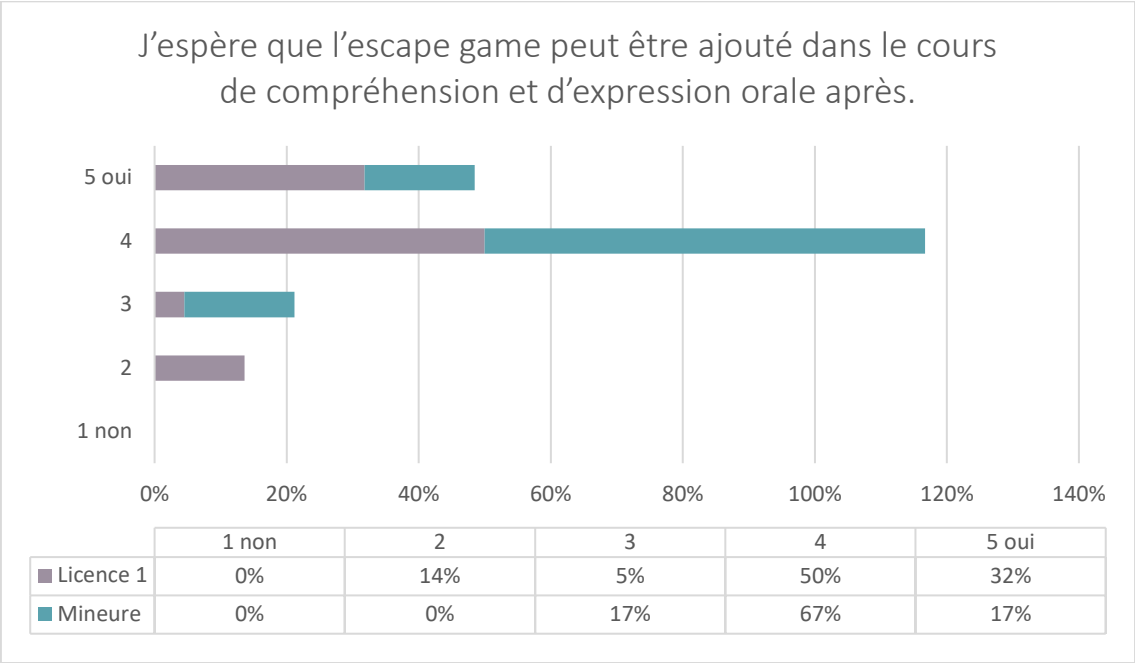


Nous avons mené trois expériences au cours du semestre et nous pouvons découvrir dans les diagrammes ci-dessous que les étudiants n'ont pas trouvé que trois jeux étaient de trop et que la fréquence était appropriée pour eux.

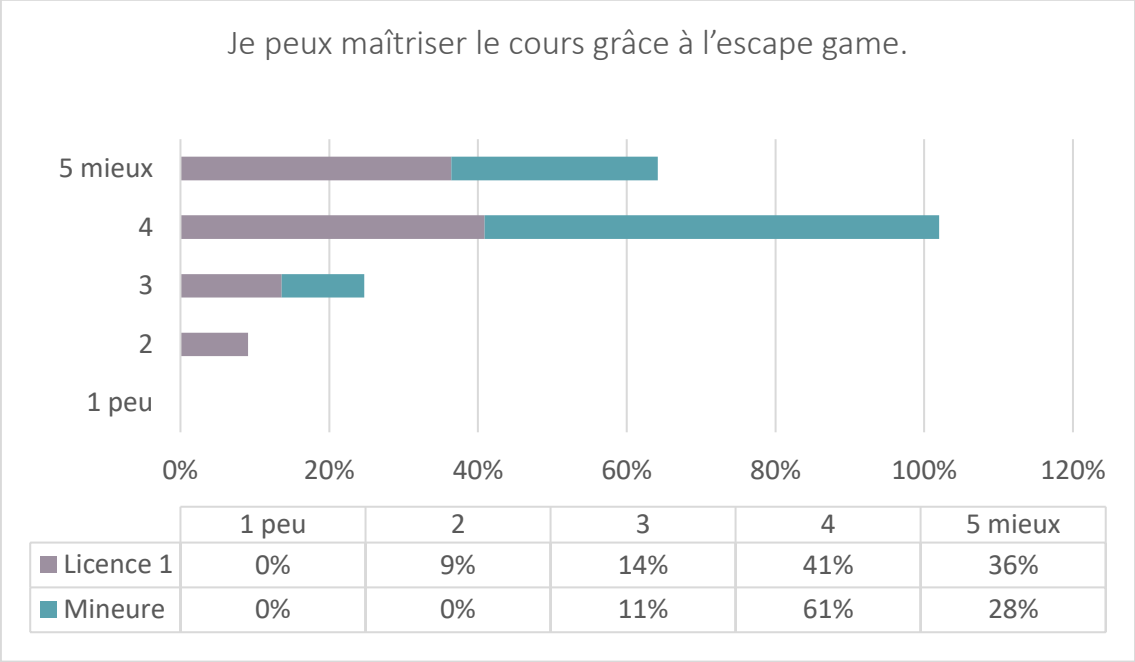


À partir du graphique présenté ci-dessous, nous pouvons constater que plus de la moitié des élèves ont aimé le concept d'intégration de l'escape game dans la classe et ont été

réceptifs à l'idée d'apprendre par ce biais lors des cours de compréhension et d'expression orale.



D'après les résultats de ce questionnaire, nous pouvons constater que plus de deux tiers des élèves ont estimé que l'escape game les a aidés à maîtriser le vocabulaire et le contenu qu'ils apprenaient en classe.



4.2 Le résultat en Belgique

Pour rappel, dans le cas de la Belgique, l'expérience est menée dans une classe de l'institut langue vivante de Louvain, avec des étudiants de niveau A1-A2. Nous voulions savoir dans quelle mesure les élèves accepteraient et apprécieraient l'escape game, et si le jeu augmenterait leur connaissance du vocabulaire. Nous avons donc conçu un pré-test et un post-test avant et après le jeu afin de déterminer si leur connaissance du vocabulaire s'était améliorée après avoir joué à l'escape game

4.2.1 Les résultats au pré-test et au post-test

Les résultats montrent qu'il y a eu une petite amélioration entre le pré-test et le post-test, ce qui indique que l'escape game a amélioré les compétences des élèves en matière de mots isolés, mais pas de manière significative (voir tableau 1). Il est possible que la raison de cette amélioration non significative soit que les étudiants avaient déjà atteint un niveau très élevé lors du pré-test et que, par conséquent, aucune forte amélioration ne pouvait être constatée.

Si l'on considère l'aspect longitudinal, on constate que l'aptitude des élèves a augmenté entre le premier escape game et le second, ce qui signifie que les élèves se sont familiarisés avec le jeu et ont compris le jeu. Cependant, comme le troisième jeu était le plus difficile des trois escapes games, les réponses correctes des élèves ont à nouveau diminué.

		Pré-test		Post-test		Test de Wilcoxon
Escape Game	N	Moyenne	Écart-type	Moyenne	Écart-type	
1.Premier	9	8,78	0,44	9,00	0,00	ns
2.Deuxième	12	9,25	0,87	9,42	0,79	ns
3.Troisième	14	8,21	0,80	8,36	0,74	ns
Test de Wilcoxon/Kruskal-Wallis		CHI2=10,82; p<0.01		CHI2=11,91; p<0.01		
Total	35	8,71	0,86	8,89	0,80	ns

Tableau 1 : Moyennes et déviations standard au pré-test et au post-test pour les trois Escape Games et pour le total des résultats.

Nous étions curieuses de savoir quelle pouvait être la raison de la légère amélioration des compétences en matière de mots des élèves, plutôt qu'une amélioration significative. La première raison est que la majorité de nos étudiants cibles sont des locuteurs natifs de langues latines telles que l'espagnol et l'italien (voir figure 4). Comme elle fait partie de la même famille linguistique que le français, il est plus facile de répondre au test en raison de la similitude des mots, par rapport aux étudiants dont la langue maternelle est asiatique ou scandinave. Avec d'excellents résultats au pré-test, l'apprentissage pendant le jeu a été limité. Les résultats sont donc moins visibles.

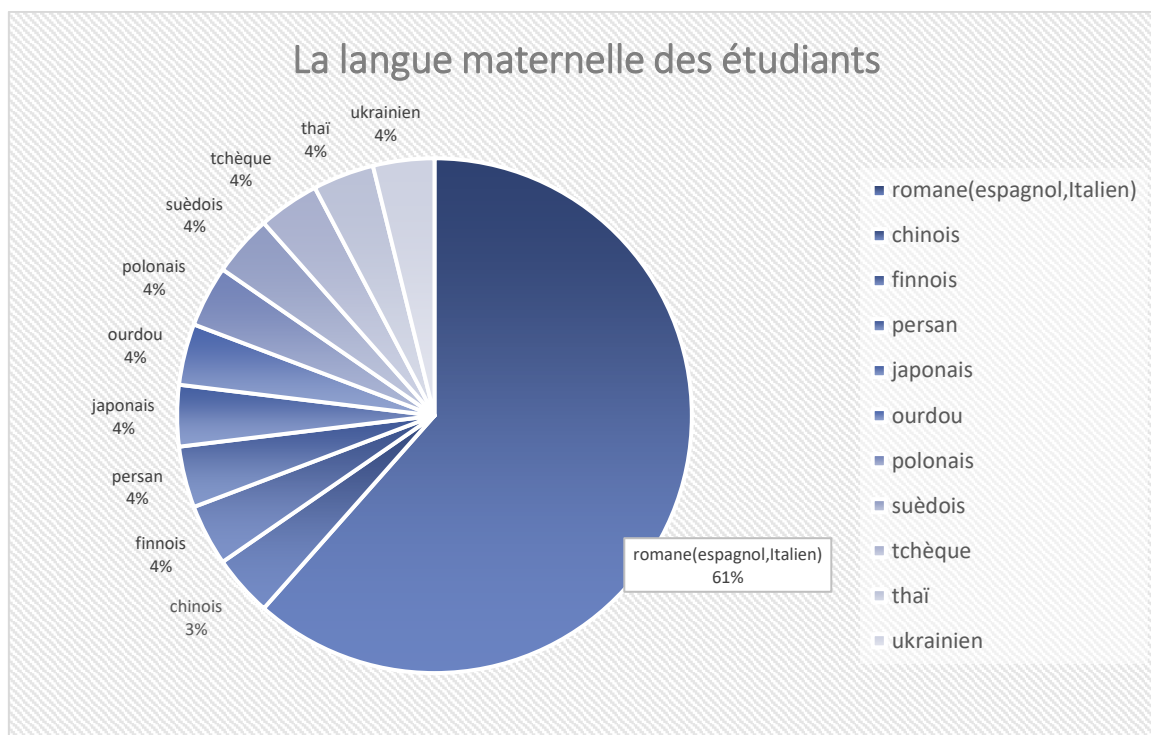


Figure 4 Distribution de la langue maternelle des étudiants

À la suite de cette expérience, nous pouvons constater qu'il est difficile d'utiliser l'escape game comme un jeu pour améliorer de manière significative les compétences en vocabulaire. Les enseignants doivent concevoir un jeu qui permette aux élèves d'apprendre de nouveaux mots en évitant la difficulté de ne pas pouvoir jouer parce que la plupart des mots sont inintelligibles, afin de maintenir le rythme du jeu et de motiver les élèves à continuer. Cependant, le jeu d'escape game peut être utilisé comme un jeu de familiarisation ou de révision, car les élèves peuvent pratiquer encore et encore les mots liés au sujet de la leçon.

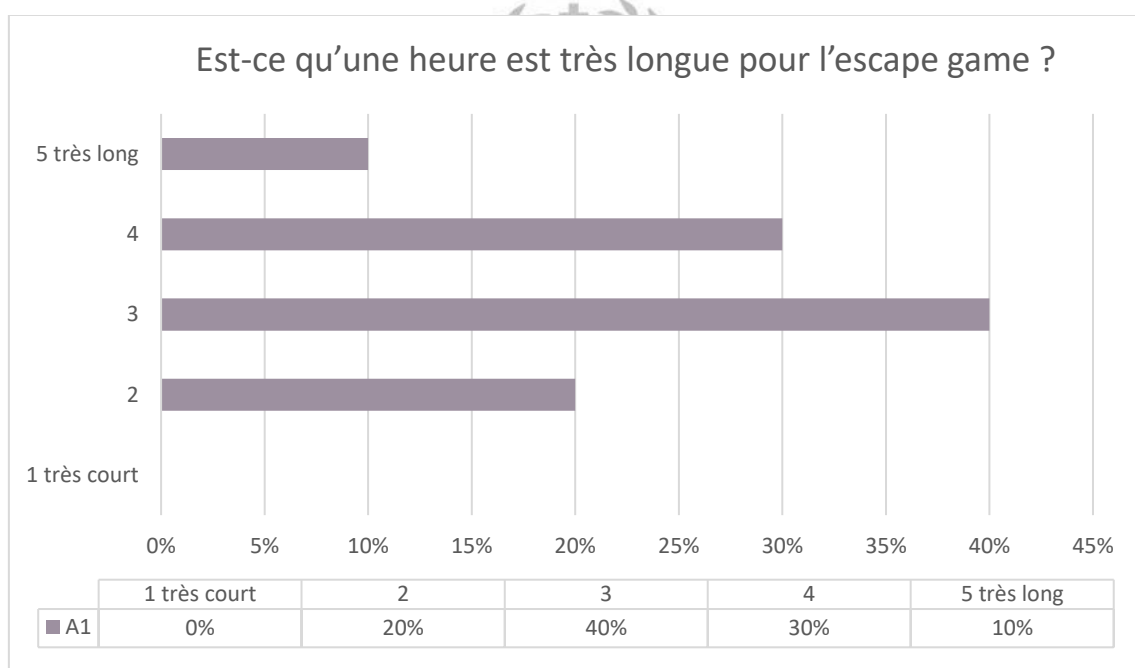
4.2.2 Le questionnaire

Après le post-test, nous avons également soumis un questionnaire pour que les étudiants puissent donner leur avis. Vous trouverez ci-dessous les questions du questionnaire et les statistiques des réponses des étudiants.

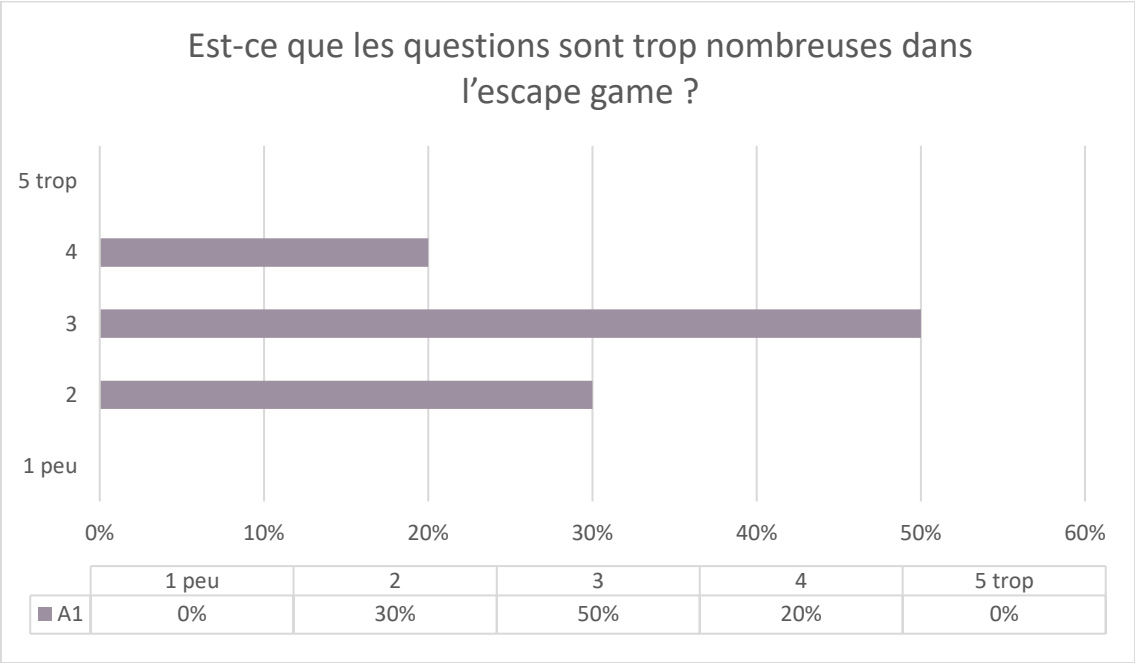
1. Le prénom et le nom
2. La nationalité

3. La langue maternelle
4. Est-ce qu'une heure est très longue pour l'escape game ?
5. Est-ce que les questions sont trop nombreuses dans l'escape game ?
6. Est-ce que les questions dans l'escape game sont très difficiles ?
7. Aimez-vous l'escape game dans le cours de français ?

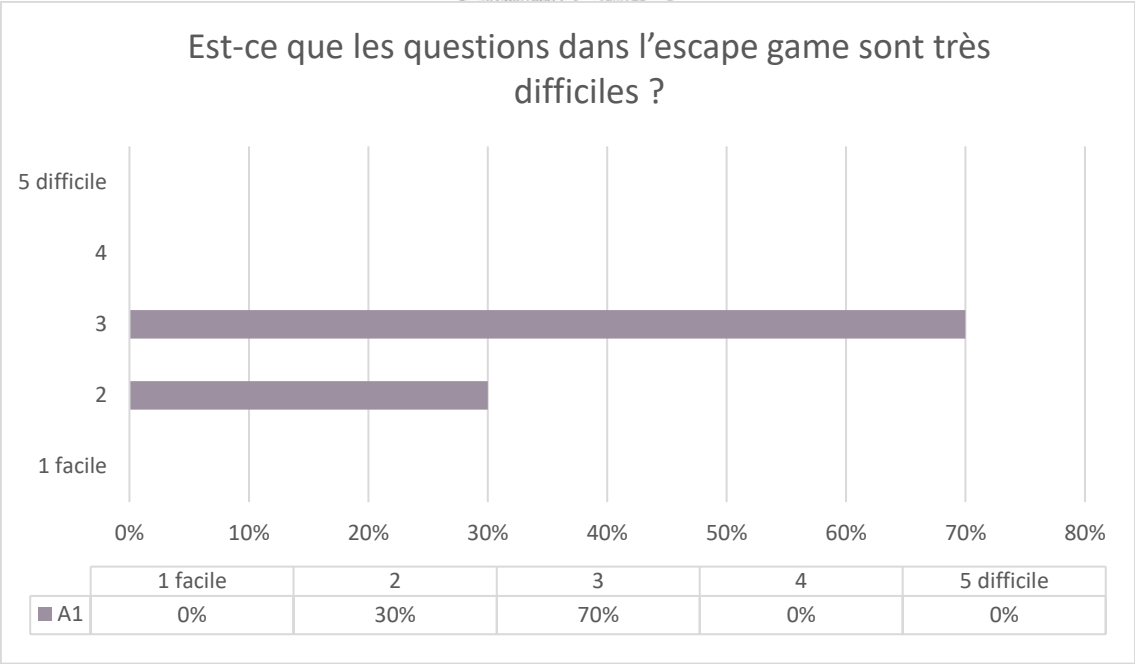
D'après ce tableau, nous pouvons voir que la plupart des élèves ont estimé que le temps de jeu était correct, mais certains ont estimé que le temps était trop court et quelques-uns ont estimé que le temps de jeu était un peu trop long. Nous pensons que cela est lié à l'apprentissage du vocabulaire par les élèves. En classe, nous avons observé que les élèves qui avaient compris le principe de résolution des problèmes terminaient le jeu rapidement, tandis que les élèves qui ne connaissaient pas le déroulement du jeu et qui étaient faibles en vocabulaire avaient relativement peu de temps pour terminer le jeu.



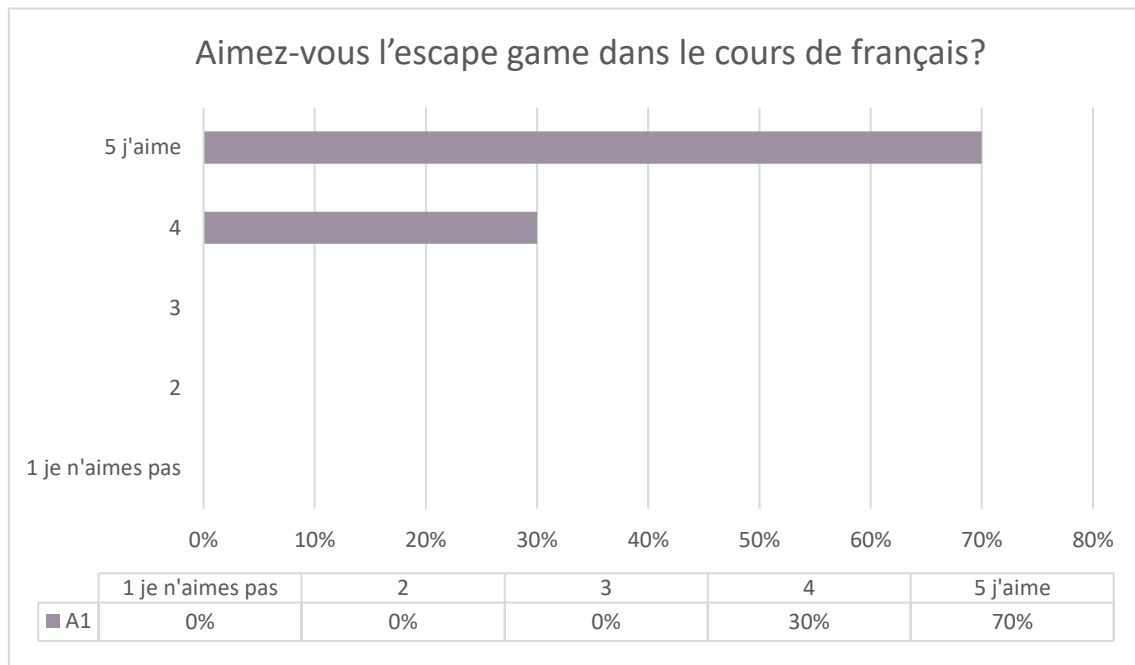
La plupart des étudiants ont considéré que le nombre de questions était juste correct et pas trop écrasant.



Tous les étudiants ont trouvé les questions moyennement faciles. La plupart des problèmes étaient sous le contrôle des élèves, ils étaient donc moins susceptibles d'abandonner au milieu du jeu et de ne pas vouloir continuer.



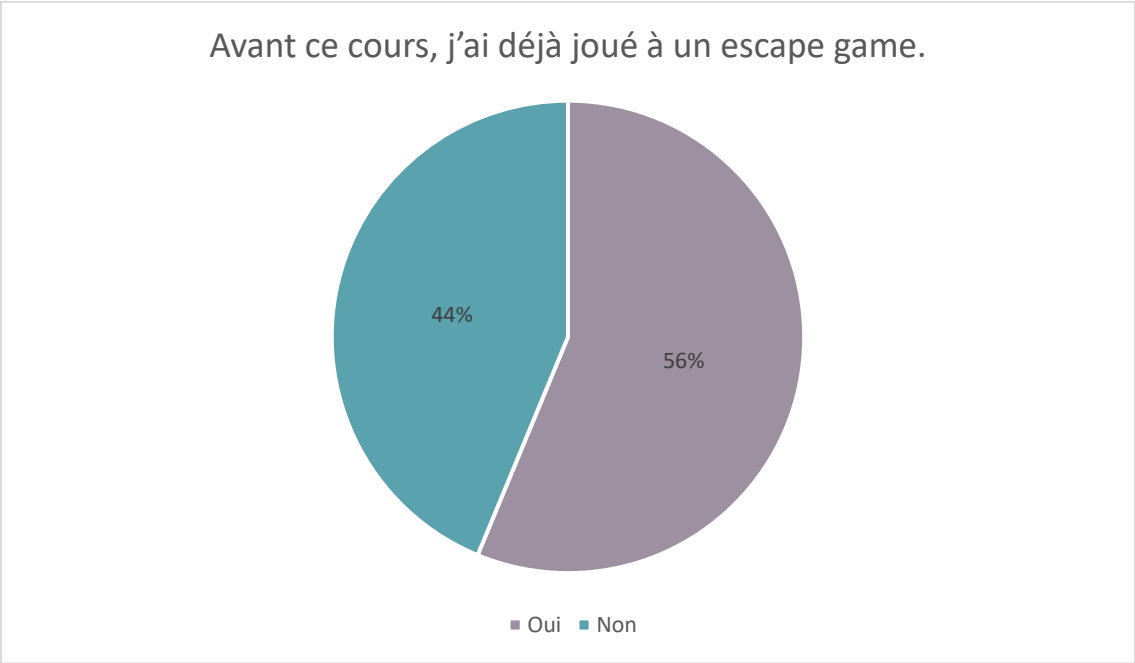
Tous les élèves ont apprécié le jeu et la plupart d'entre eux souhaiteraient que l'escape game soit ajouté à leurs cours de français.



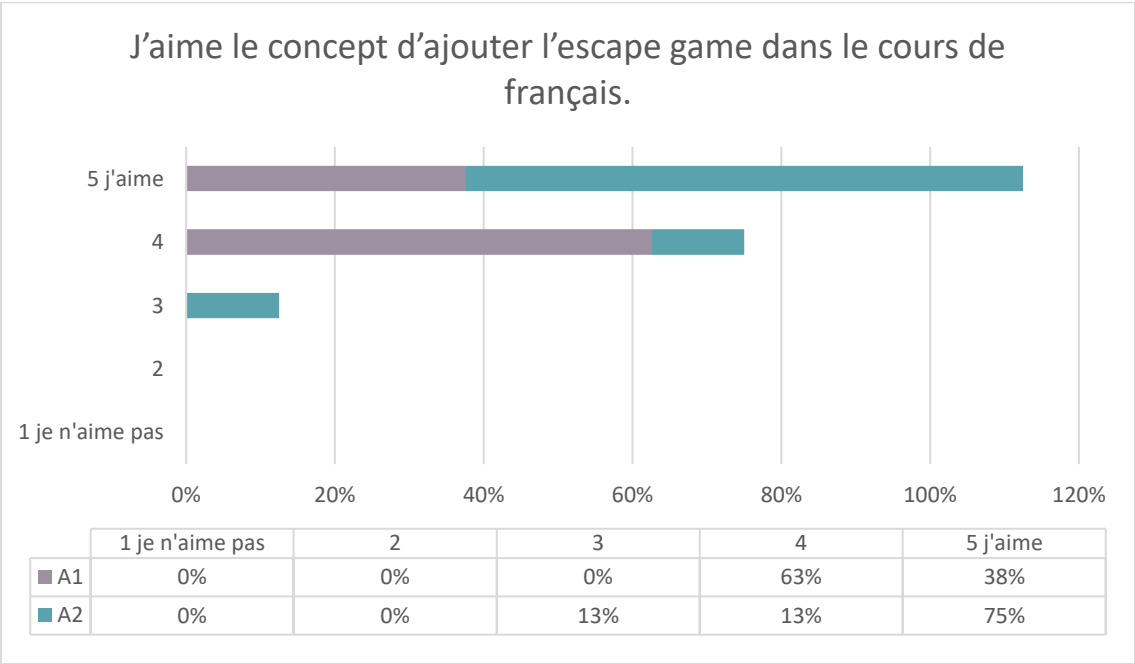
Lors de la dernière leçon, nous avons également remis aux étudiants un second questionnaire, dans lequel nous avons posé les huit questions suivantes.

1. Avant ce cours, j'ai déjà joué à un escape game.
2. J'aime le concept d'ajouter l'escape game dans le cours de français.
3. Je trouve que l'escape game est très facile/très difficile.
4. Je trouve que l'escape game aide à l'apprentissage du lexique.
5. Je trouve que l'escape game aide à la discussion.
6. Je trouve que l'escape game augmente ma motivation à l'apprentissage.
7. J'espère que l'escape game peut être ajouté dans le cours de français après.
8. Quelques opinions ou commentaires après jouer l'escape game ?

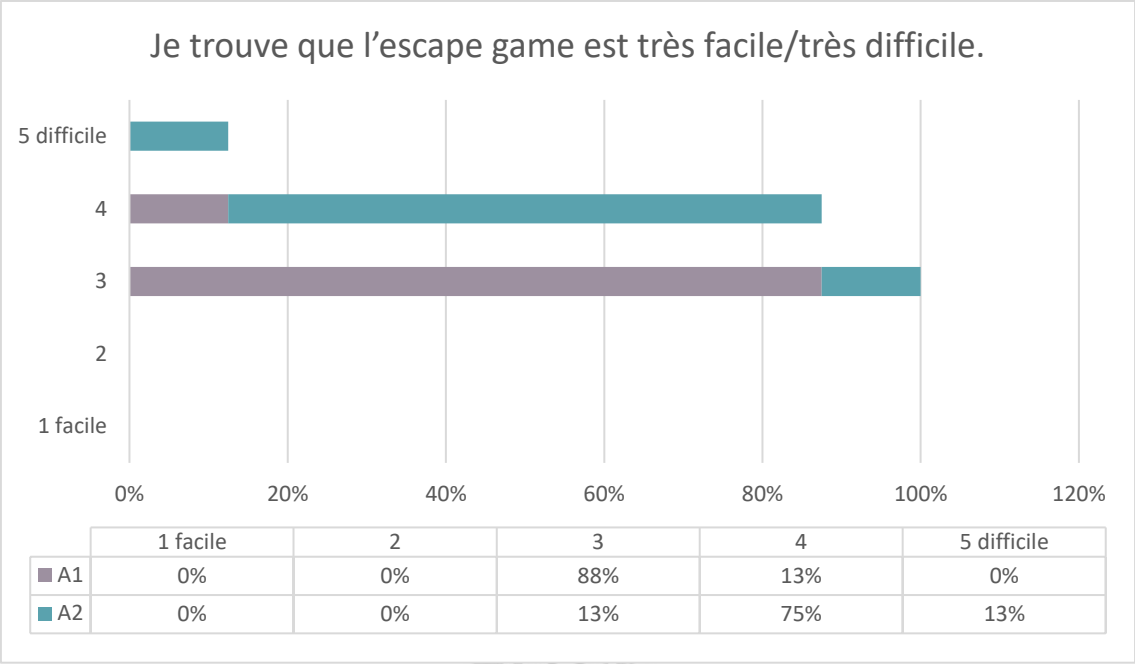
Plus de la moitié des participants avaient déjà joué à l'escape game avant ce cours, mais nous pouvons observer que l'autre moitié n'avait jamais été exposée à ce jeu. Nous pouvons donc en déduire que, bien que ce jeu soit populaire depuis un certain temps, il n'est pas si populaire.



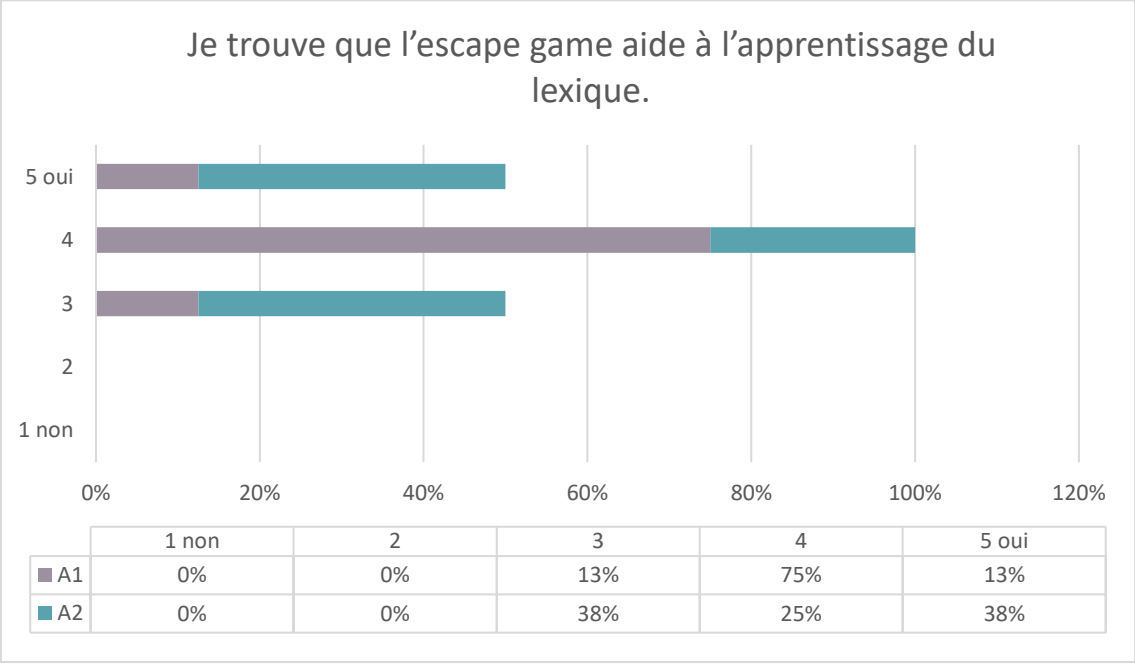
Dans ce tableau, la grande majorité des personnes ont aimé l'idée d'ajouter l'escape game à la classe, personne n'a pensé que cela était une mauvaise idée et nous pouvons supposer que les élèves ont apprécié le jeu.



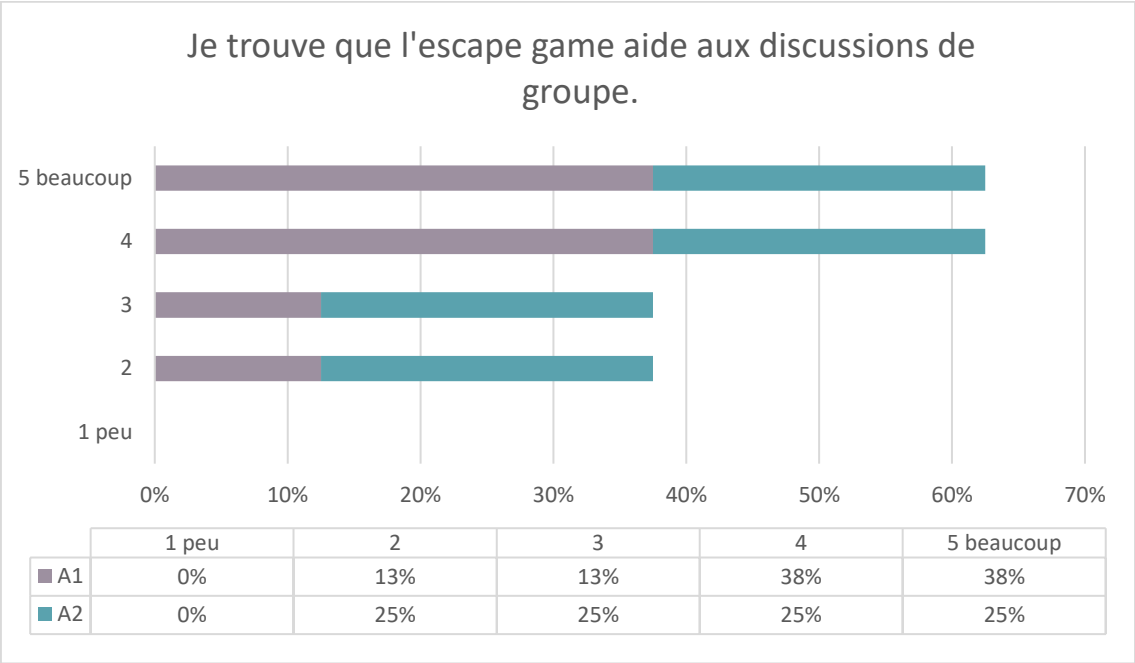
La plupart des personnes ont pensé que les questions du jeu étaient correctes, mais un petit nombre de personnes ont estimé que les questions étaient difficiles. Le niveau de difficulté des questions du jeu influe sur la volonté des élèves de continuer à jouer. D'après ce graphique, nous pouvons constater que la majorité des élèves sont à l'aise avec ce niveau de difficulté.



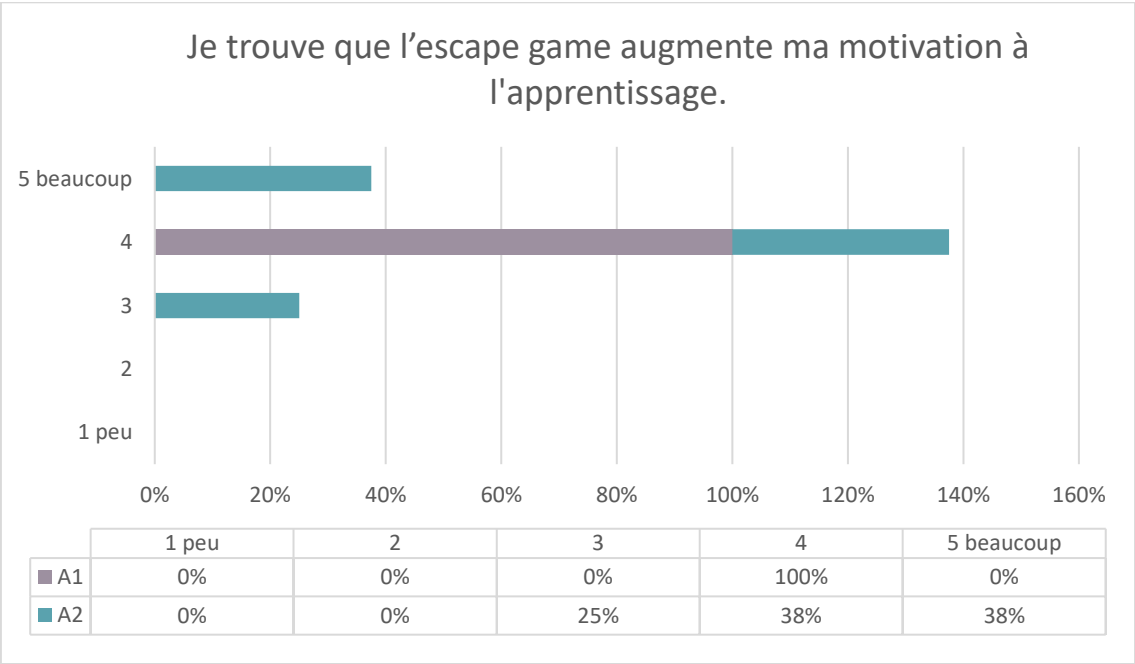
La plupart des apprenants ont trouvé que le jeu était conçu pour les aider dans leur apprentissage du vocabulaire.



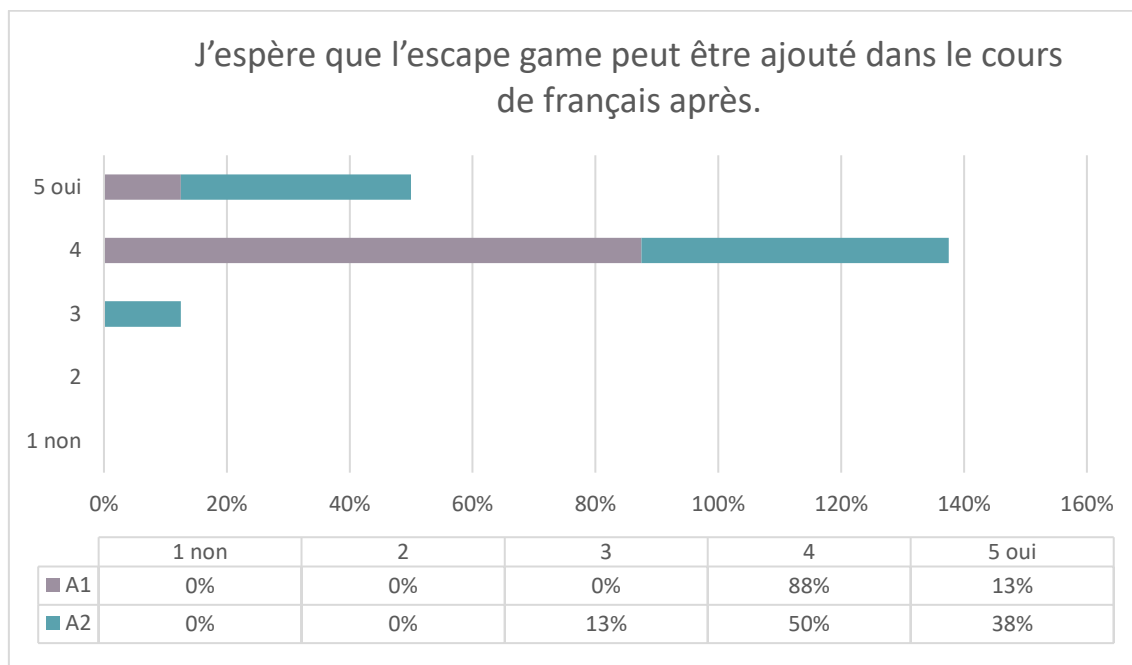
Dans ce graphique, nous pouvons voir que presque plus de la moitié des personnes pensent que le jeu est utile pour les discussions de groupe, mais il y a encore un petit nombre de personnes qui pensent que l'escape game ne leur laisse pas de place pour les discussions de groupe.



Comme nous pouvons le constater, le jeu a eu un effet évident sur la motivation des élèves à apprendre, et presque tout le monde estime que le jeu les a aidés à être plus motivés pour apprendre le français.



D'après les résultats de cette enquête, nous pouvons constater que tout le monde veut ajouter ce jeu à ses leçons d'apprentissage du français. Nous pouvons supposer qu'ils ont apprécié le jeu et qu'ils aimeraient en apprendre davantage sur le français à travers ce jeu à l'avenir.



4.3 Synthèse des résultats du terrain de Taïwan et de la Belgique



Dans cette dernière section, nous résumons les commentaires reçus des étudiants à Taiwan et en Belgique. Sur la base des résultats du questionnaire, nous avons résumé trois points.

Le premier point est que l'échappée game est adapté aux cours de langues et qu'il est très populaire auprès des apprenants, tant à Taiwan qu'en Belgique, où le jeu a été bien accueilli et noté par les étudiants. Les étudiants ont donné ces commentaires :

« C'est tellement amusant ! Super de combiner les jeux avec l'apprentissage ! » -étudiant de FJU

« C'est amusant et lié à ce qui se passe en classe. » - étudiant de FJU

« C'est très nouveau et cela devient de plus en plus agréable et très utile pour l'apprentissage. » -étudiant de FJU

« Je trouve cela de plus en plus amusant à chaque fois ! Et il est très bien conçu ! » -étudiant de FJU

« Très intéressant ! » -étudiant de l'UCL

« Une bonne façon d'apprendre à la fin du cours. » -étudiant de l'UCL

« Je pense que c'était très cool ! » -étudiant de l'UCL

Certains d'entre eux n'avaient jamais joué auparavant, mais après notre explication, les étudiants ont trouvé cela de plus en plus intéressant.

« Je l'ai trouvé difficile au début, mais après y avoir joué, j'ai réussi à franchir le niveau tout seul et c'était très satisfaisant. » -étudiant de FJU

« Une approche très innovante de l'apprentissage, mais un peu difficile et un peu compliquée dans certains cas. » -étudiant de l'UCL

Certains étudiants sont peu exposés aux jeux en ligne et peuvent trouver cela compliqué et difficile au début, mais comme nous avons expérimenté le jeu trois fois, les apprenants se familiarisent avec le jeu et s'y habituent.

« La première fois que j'y ai joué dans une classe d'informatique, je me suis sentie un peu à côté de la plaque (je suis une personne qui ne sait pas jouer en ligne), puis j'ai réalisé que c'était amusant mais un peu difficile pour moi. » -étudiant de FJU

Le deuxième point est que la majorité des étudiants ont trouvé l'escape game efficace pour améliorer leurs compétences d'apprentissage de la langue française, comme nous pouvons le voir dans les commentaires du questionnaire précédent. Ici, nous avons également répertorié les commentaires des apprenants pour appuyer l'impact positif du jeu sur l'apprentissage de la compréhension et de l'expression orale.

« Je pense qu'il aide à l'écoute mais certaines questions sont un peu difficiles et vous devez les écouter plusieurs fois avant de les comprendre. » -étudiant de FJU

« Je pense que ce jeu est un défi, surtout pour les débutants, et qu'il nous aide à améliorer nos compétences de lecture et d'écoute en français. » -étudiant de FJU

« J'aime le fait qu'il me donne plus d'occasions de m'exercer à écouter et à parler en français et c'est génial de pouvoir utiliser des expressions orales à la fin du jeu. » -étudiant de FJU

En outre, les apprenants ont également donné un feedback positif sur l'efficacité de l'apprentissage des mots. En plus de la formation à l'écoute et à l'oral, ils ont estimé que le vocabulaire était plus facile et plus rapide à retenir.

« Je pense que c'était un ajout intéressant au cours, et en jouant, il était plus facile de se souvenir de certains éléments de vocabulaire. » -étudiant de FJU
« J'ai trouvé cela original, je pense que cela pourrait être fait pour chaque unité du programme. Cela aide vraiment à apprendre le vocabulaire d'une manière différente ! » -étudiant de l'UCL

Le troisième point concerne les suggestions données par les étudiants et les domaines que nous pouvons améliorer. Après avoir joué au jeu, certains étudiants ont remarqué que le jeu serait une bonne pratique pour la révision en classe ou pour l'apprentissage indépendant à la maison. Le jeu leur a également permis de se rendre compte que l'apprentissage d'une langue ne se limite pas à la lecture de mots d'un manuel ou d'un cahier d'exercices, mais qu'il peut également s'agir d'un moyen amusant et vivant de se souvenir de nouveaux mots.

« Super fun ! Et vous oublierez que vous apprenez le français, alors j'espère qu'il y en aura d'autres. » -étudiant de FJU

« Je pense que jouer à Escape Game augmentera ma motivation dans mes études. » -étudiant de FJU

« Ce serait également bien si nous pouvions avoir de l'escape game après le cours. » -étudiant de FJU

« C'était intéressant, cela rompt la monotonie des cours et ravive l'intérêt des étudiants, ce qui les prédispose davantage à apprendre. » -étudiant de l'UCL
« Il est préférable de le faire avant la fin du cours pour améliorer l'écoute. » -étudiant de l'UCL

Outre le contenu des jeux, les étudiants ont également commenté le fonctionnement et les aspects informatiques des jeux.

« Une approche très innovante de l'apprentissage, mais un peu difficile et un peu compliquée dans certains cas. » -étudiant de FJU
« C'est assez amusant, mais les vidéos ne s'ouvrent pas toujours. J'aimerais donc inclure un lien vers la vidéo pour que nous puissions la regarder nous-mêmes. » -étudiant de FJU
« Je pense que la conception des niveaux devrait être un peu plus évidente, même si nous ne savons pas où sont les réponses, comment accéder aux niveaux. » -étudiant de FJU

Dans la salle de classe, nous sommes également confrontés à certaines difficultés techniques en matière d'informatique. Par exemple, des connexions Internet instables peuvent ralentir les jeux, les liaisons vidéo échouent parfois en raison de problèmes Internet, et si l'école ne dispose pas d'une salle informatique, où chaque élève peut avoir accès à un ordinateur et un casque différents, la tâche des enseignants pour faire face aux diverses situations qui se présentent se complique.

Conclusion

Nous avons observé les étudiants jouant au jeu d'escape room en ligne dans la salle de classe et avons constaté que les étudiants étaient plus actifs et disposés à parler dans la langue cible que selon les méthodes d'enseignement traditionnelles. Au départ, nous étions préoccupées par le fait qu'aucun des étudiants n'avait entendu parler de l'escape game en ligne et nous avons peur que l'explication prenne beaucoup de temps et que l'expérience des étudiants soit moins efficace, rendant ainsi le jeu moins efficace en classe. Au final, même s'il y avait des personnes n'ayant jamais joué auparavant, ils ont pu apprendre rapidement grâce aux jeux de démonstration.

Grâce à cette expérience, nous avons pu comprendre les avantages de l'escape game pour l'enseignement et l'apprentissage, et répondre aux questions explorées dans cette recherche. Le premier point est que les élèves ont estimé que le jeu d'évasion a amélioré leurs compétences en compréhension orale, car ils ont dû écouter l'audio à plusieurs reprises afin de passer les niveaux du jeu. Dans un style d'enseignement traditionnel, les élèves auraient pu être ennuyés par la répétition de l'écoute, mais, dans le jeu, ils ont été capables d'écouter patiemment et de trouver un moyen de réaliser la tâche. En termes d'expression orale, cependant, les étudiants ont déclaré qu'ils étaient plus à l'aise pour exprimer ce qu'ils voulaient dire, mais qu'ils passaient la plupart de leur temps à se concentrer sur la résolution du problème et pas tellement sur la façon de parler dans la langue cible.

Ensuite, l'escape game n'était pas très efficace pour apprendre des mots isolés, mais il était tout de même utile. D'après les résultats du pré-test et du post-test, les notes de la plupart des élèves se sont améliorées après avoir joué au jeu. Nous avons également appris que la différence de langue maternelle des élèves entraîne un point de difficulté différent au début de leur apprentissage et la difficulté du jeu s'en trouve considérablement augmentée ou réduite. Bien que de façon non significative, d'après le questionnaire, nous pouvons dire que les élèves ont pensé que le jeu les a aidés à approfondir leurs impressions sur les mots inconnus, à trouver de nouveaux mots et même à apprendre des mots en dehors de la classe. Ils pensent que le jeu est très utile pour eux.

Enfin, l'escape game peut être utilisé dans la classe de français. Les étudiants apprécient généralement le jeu et estiment qu'il accroît, entre autres, leur motivation à apprendre en classe de langue. On peut également supposer que le jeu peut être utilisé par les élèves pour réviser pendant ou après le cours ou, s'il est mieux conçu, pour un apprentissage indépendant. Ces dernières années, en raison de l'épidémie, de nombreux cours sont enseignés à distance, le jeu en ligne est donc un domaine que les éducateurs peuvent développer. Même si les contenus de classe peuvent être facilement convertis en enseignement en ligne, l'atmosphère de classe, les jeux de classe et l'enseignement interactif sont plus difficiles à présenter dans l'enseignement en ligne. Nous pensons que l'escape game peut compléter les aspects ludiques et interactifs qui font défaut à l'enseignement en ligne, afin que les étudiants puissent vivre chez eux l'expérience d'apprentissage que représente l'interaction avec leurs camarades de classe et leurs professeurs dans une salle de classe physique.

Nous avons observé en classe que les élèves sont prêts à lever la main pour poser des questions et sont assez courageux pour exprimer leurs opinions. Jouer à des jeux en classe rend l'atmosphère détendue, ce qui encourage les discussions actives et rapproche les élèves de l'enseignant, leur faisant sentir que lever la main pour poser des questions n'est pas quelque chose à craindre. Il serait dommage que les débutants craignent de s'exprimer par crainte de commettre des erreurs, ou qu'ils hésitent à exprimer leurs opinions en raison de l'atmosphère sérieuse de la classe, du manque d'interaction, voire du contenu inintéressant du cours.

Ce qui manque dans l'apprentissage d'une deuxième langue à Taïwan, c'est l'environnement de la langue cible. Si les apprenants ne peuvent pas utiliser pleinement la langue cible dans une courte classe d'apprentissage des langues, il sera encore plus difficile pour eux de s'immerger dans la langue cible par la suite. Le jeu est un moyen amusant pour les étudiants d'apprendre le français après avoir quitté la salle de classe, en transformant la pratique répétitive en un jeu de niveaux plein d'esprit, en permettant au sentiment de réussite qui accompagne le jeu de dissiper l'anxiété liée à l'apprentissage d'une langue pour la première fois, et en donnant envie aux étudiants de prendre l'initiative d'aborder la langue cible.

Cette expérience s'appuie sur l'expérience et les théories de nombreux chercheurs expérimentés. L'application des jeux en ligne dans la classe de langue étrangère est un domaine qui mérite d'être approfondi.



Bibliographie

- Annetta, L. A. (2008). Video games in education: Why they should be used and how they are being used. *Theory into practice*, 47(3), 229-239.
- Bagnoli, P., Dotti, E., Praderi, R., & Ruel, V. (2010). La perspective actionnelle: Didactique et pédagogie par l'action en Interlangue. *3er. Foro de Linguas de ANEP*, 8-10.
- Becker, K. (2007). Digital game-based learning once removed: Teaching teachers. *British Journal of Educational Technology*, 38(3), 478-488.
- Bucaille, R., & Levenq, F. (2018). En quoi l'échappée game ou jeu d'évasion pédagogique est-il un outil favorisant l'engagement des élèves dans l'apprentissage. *Communication au colloque en sciences de l'éducation, humaines et sociales (CSEHS), Dijon*.
- CECRL. (2001). *Cadre européen commun de référence pour les langues : apprendre, enseigner, évaluer*. Les Éditions Didier.
- Clarke, S. J., Peel, D. J., Arnab, S., Morini, L., Keegan, H., & Wood, O. (2017). EscapED: A Framework for Creating Educational Escape Rooms and Interactive Games to For Higher/Further Education. *International Journal of Serious Games*, 4(3). <https://doi.org/10.17083/ijsg.v4i3.180>
- Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The psychology of optimal experience*. Harper-Perennial.
- Ellis, R., Skehan, P., Li, S., Shintani, N., & Lambert, C. (2020). *Task-based language teaching: Theory and practice*. Cambridge University Press.
- Fenaert, M., Nadam, P., & Petit, A. (2019). *S'capade pédagogique avec les jeux d'évasion: apprendre grâce aux escape games: de la maternelle à la formation d'adultes*. Ellipses.
- Griggs, P. (2009). À propos de l'articulation entre l'agir de l'usage et l'agir de l'apprentissage dans une approche actionnelle: une perspective sociocognitive. *L'approche actionnelle dans l'enseignement des langues. Douze articles pour mieux comprendre et faire le point*, 80-100.
- Haydée, S. (2008). *Le jeu en classe de langue*. CLE International.
- Hung, C.-M., Huang, I., & Hwang, G.-J. (2014). Effects of digital game-based learning on students' self-efficacy, motivation, anxiety, and achievements in learning

- mathematics. *Journal of Computers in Education*, 1(2), 151-166.
- Lebret, É., & Quesne, C. (2019). *L'escape game : une pratique pédagogique innovante*
- Lions-Olivieri, M.-L. (2016). *L'approche actionnelle dans l'enseignement des langues : douze articles pour mieux comprendre et faire le point* Maison des langues.
- Makri, A., Vlachopoulos, D., & Martina, R. A. (2021). Digital Escape Rooms as Innovative Pedagogical Tools in Education: A Systematic Literature Review. *Sustainability*, 13(8), 4587. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.3390/su13084587>
- Nicholson, S. (2015). Peeking behind the locked door: A survey of escape room facilities.
- Papastergiou, M. (2009). Digital game-based learning in high school computer science education: Impact on educational effectiveness and student motivation. *Computers & education*, 52(1), 1-12.
- Prensky, M. (2001). *Digital Game-Based Learning*. McGraw-Hill.
- Romero, M., Usart, M., Ott, M., Earp, J., de Freitas, S., & Arnab, S. (2012). Learning through playing for or against each other? Promoting collaborative learning in digital game based learning.
- Willis, J. (2001). *A framework for task-based learning*. Pearson Education Limited.
- Woo, J.-C. (2014). Digital game-based learning supports student motivation, cognitive success, and performance outcomes. *Journal of Educational Technology & Society*, 17(3), 291-307.
- Yang, Y.-T. C. (2012). Building virtual cities, inspiring intelligent citizens: Digital games for developing students' problem solving and learning motivation. *Computers & education*, 59(2), 365-377. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.compedu.2012.01.012>
- Yeh, Y.-T., Hung, H.-T., & Hsu, Y.-J. (2017). Digital game-based learning for improving students' academic achievement, learning motivation, and willingness to communicate in an English course. 2017 6th IIAI International Congress on Advanced Applied Informatics (IIAI-AAI),
- Zou, D., Zhang, R., Xie, H., & Wang, F. L. (2021). Digital game-based learning of information literacy: Effects of gameplay modes on university students' learning performance, motivation, self-efficacy and flow experiences. *Australasian Journal of Educational Technology*, 37(2), 152-170.

中文文獻

洪寧利 (2020)。密室逃脫遊戲應用於公民科對國中八年級學生學習動機、學習成效、批判思考與心流經驗的影響。國立臺灣科技大學數位學習與教育研究所碩士論文，台北市。 取自 <https://hdl.handle.net/11296/3w455g>

林紋先 (2020)。Holiyo 密室逃脫遊戲融入數學科教學對國小五年級學生數學學習態度與邏輯推理能力之影響。國立臺南大學教育學系教學科技碩士班碩士論文，台南市。 取自 <https://hdl.handle.net/11296/4s77hx>

陳惠珍 (2019)。密室逃脫教學在高中數學課程之研究。國立中興大學應用數學系所碩士論文，台中市。 取自 <https://hdl.handle.net/11296/h27rs8>

林彩芯 (2019)。密室逃脫融入創造力教學探討國小學生自然科學習成效、學習動機、創意自我效能、問題解決能力以及創造力之研究。國立成功大學教育研究所碩士論文，台南市。 取自 <https://hdl.handle.net/11296/8mf9k2>

藍思婷 (2019)。實境密室逃脫遊戲之遊戲設計元素吸引力與沉浸體驗之研究。國立臺灣科技大學設計系碩士論文，台北市。 取自 <https://hdl.handle.net/11296/jgv6k2>

郭逸涵 (2018)。密室逃脫遊戲學習融入國小自然科對學生學習表現之影響。國立臺灣師範大學教育心理與輔導學系碩士論文，台北市。 取自 <https://hdl.handle.net/11296/5cc5ta>

林敬涵 (2018)。以遙感探測及密室逃脫為基礎的環境教育教學成效評估-以臺南市層林國小為例。國立臺南大學環境與生態學院環境教育碩士在職學位學程碩士論文，台南市。 取自 <https://hdl.handle.net/11296/4aqd9z>

謝詩婉 (2017)。密室逃脫遊戲融入國小課程之個案研究。國立臺南大學教育學系課程與教學教學碩士班碩士論文，台南市。 取自 <https://hdl.handle.net/11296/3jrb7g>

Annexes

Annexe 1

A: Oh... J'ai peur. Pourquoi la chambre est si sombre ?
B: Je ne sais pas. Qu'est-ce que c'est sur *le canapé* ?
A: C'est une poupée peut-être ? C'est effrayant ! Il lui manque un œil.
B: Ne la touche pas !
A: Comment sort-on de cette chambre horrible ?
B: Bah... Ah là-bas ! Il y a une porte derrière *le lit double*.
A: Oui, mais il y a une serrure à la porte.
B: Peut-être qu'on peut quand même l'ouvrir.
A: Ah! Pourquoi *cette armoire* s'ouvre-t-elle ? Oh...Je ne veux pas rester ici!
B: Calme-toi. On va trouver un moyen de sortir.
A: Je ne veux pas mourir ici...
B: Regarde ! Il y a une lumière dans *la salle de bain*.
A: C'est vrai! Allons-y.



Annexe 2

Une liste de vocabulaire

Pension complète
Deux petits lits
Une chambre simple
Être en supplément
Petit déjeuner
Être complète

Annexe 3

<u>Residence Les Lilas Paris</u> €24/1 nuit, 2 adultes ☒ deux lits simples ☒ télévision ☒ jardin ☒ balcon ☒ wifi ☒ métro Cathédrale Notre-Dame de Paris 5,8 km Musée du Louvre 6,2 km Avenue des Champs-Élysées 8,1 km Arc de Triomphe 9 km Tour Eiffel 9,3 km	<u>Résidence Charles Floquet</u> €36/1 nuit, 2 adultes ☒ lit double ☒ wifi ☒ balcon ☒ télévision ☒ vélo Tour Eiffel 0,3 km Avenue des Champs-Élysées 1,8 km Arc de Triomphe 2 km Musée du Louvre 3,2 km Cathédrale Notre-Dame de Paris 4 km	<u>Hôtel de la Tour Eiffel</u> €45/1 nuit, 2 adultes ☒ deux lits simples ☒ jardin ☒ petit déjeuner ☒ balcon Tour Eiffel 0,6 km Avenue des Champs-Élysées 1,4 km Arc de Triomphe 1,9 km Musée du Louvre 2,5 km Cathédrale Notre-Dame de Paris 3,4 km 
<u>Citadines La Défense Paris</u> €10/1 nuit, 2 adultes ☒ deux lits simples ☒ jardin ☒ climatisation ☒ wifi ☒ piscine ☒ métro ☒ balcon Arc de Triomphe 3,5 km Tour Eiffel 4,6 km Avenue des Champs-Élysées 4,6 km Musée du Louvre 7 km	<u>Hôtel Regina Louvre</u> €57/1 nuit, 2 adultes ☒ deux lits simples ☒ télévision ☒ vélo ☒ wifi ☒ jardin Musée du Louvre 0,5 km Cathédrale Notre-Dame de Paris 1,7 km Tour Eiffel 2,8 km Arc de Triomphe 2,9 km 	<u>Ibis Paris Tour Eiffel Cambronne 15ème</u> €37/1 nuit, 2 adultes ☒ deux lits doubles ☒ balcon ☒ vue sur la Tour Eiffel ☒ wifi ☒ vélo Tour Eiffel 1,4 km Avenue des Champs-Élysées 2,6 km Arc de Triomphe 3 km Musée du Louvre 3 km Cathédrale Notre-Dame de Paris 3,6 km
<u>K+K Hôtel Cayré Saint Germain des Prés</u> €60/1 nuit, 2 adultes ☒ deux lits simples ☒ vélo ☒ wifi ☒ balcon Musée du Louvre 1,1 km Cathédrale Notre-Dame de Paris 1,7 km Avenue des Champs-Élysées 2,1 km Tour Eiffel 2,3 km Arc de Triomphe 3 km	<u>Ibis budget Paris Porte de Montreuil</u> €27/1 nuit, 2 adultes ☒ deux lits simples ☒ métro ☒ wifi ☒ jardin ☒ petit déjeuner Cathédrale Notre-Dame de Paris 4,9 km Musée du Louvre 5,7 km Avenue des Champs-Élysées 8 km Tour Eiffel 8,9 km Arc de Triomphe 9,1 km	<u>Four Seasons Hotel George V Paris</u> €58/1 nuit, 2 adultes ☒ deux lits simples ☒ climatisation ☒ petit déjeuner ☒ jardin Arc de Triomphe 0,7 km Tour Eiffel 1,2 km Gare Saint-Lazare 2 km Opéra Garnier 2,3 km Musée du Louvre 2,8 km 

Annexe 4

1. Le prochain train est à *huit heures cinquante-cinq* monsieur.
2. Je me lève à *six heures et demie*.
3. Je rentre chez moi vers *sept heures* du soir.
4. Je prends le bus de *huit heures moins cinq*.
5. Elle téléphone à son frère tous les soirs à *neuf heures et quart*.
6. Oui, il y a un autre train à *midi quatorze*.
7. Il est *six heures moins le quart*.
8. Je me couche vers *onze heures et demie*.

Annexe 5

- Bonjour, je voudrais un billet pour Paris, s’il vous plaît.
- Oui, vous partez quand ?
- Mercredi prochain. Le 2 juin... J’aimerais partir le matin.
- Alors, mercredi 2, vous voulez partir vers quelle heure ?
- En fait, j’aimerais arriver avant onze heures.
- Vous avez un train qui part à huit heures quinze, arrivée à Paris à neuf heures quarante-cinq. Il y en a un autre à neuf heures trente arrivé à Paris à onze heures...
- Je vais prendre le premier.
- Oui, vous voyagez en première ou en seconde ?
- En seconde.
- Vous avez une réduction ?
- Non.
- Alors, ça nous fera 34 euros.
- Tenez.
- Merci, bon voyage.
- Merci, au revoir!

Annexe 6

Cela fait soixante-huit euros

Descendre du train

Il faut deux heures pour aller à Paris

Le couloir

Le quai

Le train est en retard

Le train nous attend

Monter dans le train

Un aller-retour

Voiture non-fumeurs

Vous avez une réduction

Annexe 7

Ton prénom est Xavier, tu as réservé le train 521 pour aller à Paris. Tu as acheté un aller-retour le mercredi 25 au matin. Mais le train est en retard donc tu as changé de train 978 avec une correspondance à Lille. Le lendemain, tu as pris le train à onze heures quarante-six. Tu as voyagé en seconde et en cabine fumeurs. Après, tu descends du train, c'est déjà dix-huit heures du soir! Tu as pris environ sept heures pour aller à Paris! C'est incroyable!

Annexe 8

Activité orale (10 min de discussion)

Imaginez un dialogue entre l'employée et le client.

Les passagers



Le prix pour un adulte (Paris↔Strasbourg)	Première classe €33/ seconde classe €28
Le prix pour un enfant (Paris↔Strasbourg)	€15
Le prix pour adulte (Paris↔Lille)	Première classe €34/ seconde classe €24
Le prix pour enfant (Paris↔Lille)	€12
Le prix pour adulte (Marseille↔Nantes)	Première classe €83/ seconde classe €65
Le prix pour enfant (Marseille↔Nantes)	€48
Le prix pour adulte (Lyon↔Nice)	Première classe €62/ seconde classe €42
Le prix pour enfant (Lyon↔Nice)	€34

Paris↔Strasbourg	Paris↔Lille	Marseille↔Nantes	Lyon↔Nice
06h35	07h42	08h21	06h54
08h26	09h54	10h24	08h41
10h35	11h35	11h26	09h32
13h52	15h51	13h41	12h22
14h41	17h20	14h11	13h41
18h30	19h12	18h44	15h04
20h03	21h10	20h19	16h31

Annexe 9

Le voisin- Vous faites souvent du jogging ?

Vous- Oui, je fais du jogging tous les matins...Et vous ?

Le voisin - Moi, je ne fais pas souvent de jogging. Mais je fais beaucoup de sport ! Je fais du tennis, du foot, du basket... Vous ne faites pas de tennis, par hasard ?

Vous - Si, je fais du tennis, du squash, du volley, j'adore ça ! Et où est-ce que vous faites du tennis ? Il y a un club, dans le quartier ? Je ne connais pas, je suis nouveau ici.

Le voisin -Oui, il y a un club, juste après le parc. Vous prenez la route, là, en face, et après il y a une base de loisirs, avec un lac. Il y a beaucoup d'activités.

Vous -Avec qui est-ce que vous faites du tennis ?

Le voisin -Avec un voisin. Il habite dans la même rue, c'est facile à organiser. Mais si vous voulez venir, c'est avec plaisir ! On joue tous les samedis, sauf quand il ne fait vraiment pas beau.

Vous -Merci, c'est gentil!



Annexe 10

- 1.La natation
- 2.Le badminton
- 3.L'escalade
- 4.Le judo
- 5.Le tir à l'arc

Annexe 11

(00 :28-00 :54)

Inès

Qu'est-ce que tu aimes comme sport ?

Raphaëlle

Le roller.

Hugo

Le basket et le tennis principalement.

Grégoire

Je fais du tennis

Benjamin

Du tir à l'arc, du kendo – escrime japonaise – et du basket.

Sarah

J'adore la natation, et la gym surtout.

Thomas

Bah, j'aime le foot, le... l'athlétisme, la natation, le volley, le basket et j'aime bien le rugby aussi.



Annexe 12

1. Félix

Mon sport préféré est le foot. Je le pratique tous les jours. Je dois savoir bien courir et sauter. Je fais aussi du tennis, mais je n'aime pas trop ça donc j'en fais seulement le mercredi après-midi. Mon voisin et moi, nous faisons du golf le week-end, j'adore ça !

2. Gabriel

J'aime faire du judo. Faire du judo me fait du plaisir. C'est un sport de combat d'origine japonaise. Chaque lundi, je pratique le judo avec mon frère. Il fait du rugby, mais je n'en fais pas. J'ai commencé à faire du surf avec mes amis la semaine dernière.

3. Paul

Ma mère et moi, nous aimons faire de l'escalade. Nous allons à la montagne de temps en temps le week-end. Le lundi et le jeudi, je fais du yoga le soir parce que ça me détend. Je ne fais pas de golf, mais mon ami aime beaucoup ce sport.



ACTIVITÉ ORALE

Vous parlez à votre ami du programme sportif pour la semaine.
Faire un dialogue avec votre camarade selon la météo.

MÉTÉO

LA	11/06	12/06	13/06	14/06	15/06
DATE	AUJOURD'HUI				
08:00-12:00					
12:00-17:00					
17:00-21:00					

AGENDA

LA	11/06	12/06	13/06	14/06	15/06
DATE	AUJOURD'HUI				
08:00-12:00					
12:00-17:00					
17:00-21:00					

Annexe 14

Exemplaire de prétest et de post-test



- ☐ la réception
- ☐ le petit-déjeuner
- ☐ l'accueil
- ☐ le canapé



- ☐ le basket
- ☐ le badminton
- ☐ le foot
- ☐ l'escalade



- ☐ la cuisine
- ☐ la salle de bain
- ☐ le salon
- ☐ le balcon

Le prix pour deux nuits _____ est 80 euros. *

- ☐ en pension complète
- ☐ est complet
- ☐ petit déjeuner
- ☐ en supplément