



Escape game multilingue

Source, source, Quelle: Collège Eisen, Valenciennes, France

Content, Contenu, Inhalt

Main themes Thèmes centraux Hauptthemen	X multilingualism, plurilinguisme, Mehrsprachigkeit X intercultural learning, apprentissage interculturel, interkulturelles Lernen <input type="checkbox"/> school climate, climat scolaire, Schulklima <input type="checkbox"/> professional development, développement professionnel, fachliche Entwicklung				
Target group Groupe cible Zielgruppe	<input type="checkbox"/> primary, primaire, Grundschule	X lower sec., college, Unterstufe	<input type="checkbox"/> upper sec., lycée, Oberstufe	<input type="checkbox"/> vocational, voie professionnelle, berufsbildende Schule	<input type="checkbox"/> adult, adultes, Erwachsene
Key words Mots clefs Schlüsselwörter	- cross-language approach, approche interlangues, sprachenübergreifender Ansatz - intercultural learning, apprentissage interculturel, Interkulturelles Lernen				

Concept, Concept, Konzept

X learning and teaching, apprendre et enseigner, lernen und lehren X cooperating, coopérer, zusammenarbeiten <input type="checkbox"/> project management, gestion de projet, Projektmanagement <input type="checkbox"/> survey and interview, enquête et interview, Umfrage und Interview <input type="checkbox"/> event and communication, événement et communication, Veranstaltung und Kommunikation

Format, Format, Format

X learner's work / teacher's project, travaux d'élèves / projet pédagogique, SchülerInnenarbeit, Unterrichtsprojekt <input type="checkbox"/> audio/video recording, enregistrement audio/video, Audio-/Videoaufnahme <input type="checkbox"/> report and analyse, compte-rendu et analyse, Bericht und Analyse <input type="checkbox"/> scheme / plan / poster, schema / plan / affiche, Schema / Plan / Poster <input type="checkbox"/> test and assessment, test et évaluation, Test und Beurteilung

Relevance, Pertinence, Relevanz

The Escape Game is a very motivating step for students. It promotes teamwork and ambition because it takes place in a limited time. It also promotes the transfer of knowledge and skills. At the Charles Eisen College in Valenciennes, the teachers developed a multilingual version on the theme of cinema and in partnership with the City Cinema Festival. This is how a simple approach based on a cultural partnership can support plurilingual and intercultural learning.

L'Escape Game est une démarche très motivante pour les élèves. Elle favorise le travail en équipe et l'émulation car elle se déroule en temps limité. Elle favorise également le transfert de connaissances et de compétences. Au collège Charles Eisen de Valenciennes, les professeurs en ont développé une version multilingue sur le thème du cinéma et en partenariat avec le festival de Cinéma de la ville. Voilà comment une démarche simple fondée sur un partenariat culturel peut soutenir l'apprentissage plurilingue et interculturel.

Das Escape Game steigert die Motivation der SchülerInnen. Es fördert Teamfähigkeit und Arbeitseifer, weil es in einer begrenzten Zeit stattfindet. Es fördert auch den Transfer von Wissen und Fähigkeiten. Am Charles Eisen College in Valenciennes haben die Lehrkräfte in Zusammenarbeit mit dem Stadtkinofestival eine mehrsprachige Version zum Thema Kino entwickelt. So kann ein einfacher Ansatz, der auf einer kulturellen Partnerschaft basiert, das mehrsprachige und interkulturelle Lernen unterstützen.

Projet EOL, « Escape game multilingue », 11/06/19, organisé par l'équipe de langues du collège Charles Eisen (anglais-allemand-espagnol), Valenciennes

Le projet consiste en la réalisation d'un « escape game » sur le thème du cinéma pour sensibiliser les élèves à cet art d'une part et amener les élèves à réfléchir à la coopération multilingue d'autre part. Les élèves ont 1h30 par équipe pour rejouer dans une autre langue la scène d'un film étudié en français en classe dans le cadre fictif du festival du cinéma de Valenciennes. Ils doivent donc retrouver les deux parties du code d'accès au plateau de tournage en répondant à des questions sur le cinéma (films et festivals étudiés dans les trois langues) dans la salle des accessoires et la salle de stockage des films.



Objectifs pédagogiques :	<ul style="list-style-type: none"> -Coopérer en équipes -La communication et l'enseignement multilingue -Intégration des élèves allophones -Sensibilisation à leur environnement immédiat (événement local : le festival du cinéma)
Objectifs linguistiques :	<ul style="list-style-type: none"> -Compréhension écrite (élaboration de stratégies de compréhension de langues inconnues) -Repérage des éléments culturels et leur transférabilité -Expression orale et scénique
Déroulé	<ul style="list-style-type: none"> -Les élèves préparent le jeu une heure avant le passage -Ils jouent ensuite en équipe de trois ou quatre (un germaniste, un hispaniste, tous sont anglicistes) -Ils finissent le jeu en rejouant la scène

DESCRIPTEURS EOL TRAVAILLES

NANO 1.1 2.1 3.1

MICRO 1.2 3.2

MESO 2.3

MACRO 1.4 5.4

BILAN DU PROJET

- Organisation : une bonne fluidité, les élèves ont été satisfaits de l'installation des salles et de l'aspect ludique du projet. La gestion du temps était satisfaisante, les élèves ont utilisé le temps imparti pour préparer le projet en amont
- Langues : les élèves ont appris à communiquer différemment en situation de multilinguisme (gestes, mimiques), les élèves allophones ont pris leur place
Les élèves ont cherché des réponses de façon collective et collaborative renforçant leur esprit d'équipe, ils ont travaillé en autonomie et se sont investis dans le projet en cherchant ensemble. Ils n'ont pas eu besoin de médiation adulte.
L'association de deux niveaux différents a permis davantage d'entraide entre élèves. Ils se sont confrontés à une langue inconnue grâce au dictionnaire, à l'élève apprenant la langue dans leur équipe.
- Cinéma : les élèves ont transféré leurs savoirs linguistiques au domaine cinématographique
Découverte du scénario, du cadre, de la mise en scène, des accessoires, décors, dialogue.
Découverte d'un événement local : le festival du cinéma de Valenciennes
- L'équipe pédagogique de langue a renforcé ses liens, a travaillé ensemble sur un projet commun créant une nouvelle dynamique de travail
L'ensemble du projet a nécessité un investissement lourd et régulier tout au long de l'année scolaire qui aurait pu faire l'objet d'un budget spécifique destiné à la mise en place de l'escape game.

Grille d'évaluation

Equipe :

Scène en anglais, espagnol ou allemand

Compétences linguistiques	Compétences culturelles	Compétences pragmatiques
-Richesse lexicale /5 -Grammaire, syntaxe /5	-Repérage des éléments culturels de décor, de références culturelles, de jeux de mots	-Enseignement du rôle dans la langue cible /5 -Coopération au sein de l'équipe : répartition des rôles, etc. /5
TOTAL /10	TOTAL /10	TOTAL /10

Protocole

8h00 Introduction

Annonce des équipes (tableau)

Distribution du flyer ESCAPE GAME EOL (en anglais) et lecture commune du scénario (les élèves doivent bien comprendre qu'ils recherchent à l'issue des deux salles, le code à 4 chiffres pour l'accès à la salle de réalisation 3)

Chaque équipe tire au sort une scène (scène de la potion magique ou scène des fleuves du Petit Nicolas) et une langue (anglais ou allemand ou espagnol)

8h20 Préparation

Chaque élève prépare son rôle : prise de notes pour le scénario du film ; traduction : mise en scène.
Prévoir des dictionnaires dans les 3 langues

9h00 Installation des deux premières équipes, chacune dans une salle

- **Salle 1** : une valise se trouve au milieu de la salle, scellée sous cadenas. Le but est d'ouvrir la valise en découvrant un code à 4 chiffres. Pour cela il faut répondre à des questions.
- **Salle 2** : Les réponses aux questions guident les élèves vers 3 objets et une action à réaliser. Ces objets et cette action donne accès à un code à 4 chiffres.

10h00 Fin du jeu, équipes suivantes