



## II. POURQUOI CRÉER UNE ESCAPE ROOM?

L'apprentissage et l'enseignement du XXI<sup>e</sup> siècle ne ressemblent pas et ne peuvent pas ressembler à ceux du millénaire précédent. Le rythme effréné du développement des technologies numériques, la demande croissante d'un éventail plus large de compétences générales très élaborées, l'encombrement du domaine public par des informations et des fausses nouvelles, le remodelage de la communication interpersonnelle en raison de l'épidémie de Covid-19 - ces événements sont hybrides, mais tous suffisamment influents pour réorganiser le statu quo bien connu du monde humain.

Élargissant constamment leurs horizons d'amélioration personnelle et supprimant les frontières des compétences professionnelles, les enseignants d'aujourd'hui sont confrontés à la nécessité d'enrichir l'ensemble des outils didactiques et des stratégies d'apprentissage. Une salle de classe répondant aux défis du 21<sup>ème</sup> siècle devrait offrir une dynamique de groupe plus intense, un changement rapide des instruments didactiques, un environnement et un équipement d'apprentissage par l'expérience. Les nouveaux paradigmes éducatifs redéfinissent le style d'enseignement vers un mode de coaching et de mentorat et mettent en évidence la présence et l'implication sans réserve de l'enseignant. Dans le contexte brièvement décrit, l'outil didactique polyvalent qu'est l'escape room joue un rôle essentiel et irremplaçable. Nous devons confirmer ouvertement l'énorme effort intellectuel et le temps nécessaire pour créer une escape room efficace, mais les résultats valent indéniablement la peine d'être tentés.

Une salle d'évasion méticuleusement construite se révèle être **un monde entièrement nouveau** composé de quelques éléments didactiques simples : puzzles, représentations théâtrales et jeux de rôle, divers dispositifs de visualisation numérique, récits, jeux d'aventure, etc. Normalement, les élèves anticipent un engagement dans une réalité alternative, "totale", un monde inconnu, offrant exploration et aventures, enveloppé dans des règles et des relations de cause à effet inattendues.

En outre, le déroulement étape par étape du défi de l'escape room maintient l'**attention** des élèves en éveil et leur donne l'occasion de goûter à la rapidité de l'**apprentissage actif**. La sortie réussie de la salle/la gestion de la situation critique stimule la **créativité** des participants, leur **résistance au stress** et renforce l'importance de la **contribution personnelle, de la responsabilité et de la fiabilité** de chacun.

Il convient également de mentionner la **contribution socioculturelle** de l'escape room. Ce type d'instrument éducatif s'avère être un terrain idéal pour la formation aux compétences sociales - **écoute active, prise de parole en public et persuasion, empathie, résolution de problèmes, gestion de la diversité en termes de contexte culturel ou de différences physiques** (notamment dans le cadre de projets à grande échelle et d'équipes multinationales). Le plaisir d'être ensemble et de travailler harmonieusement comme un organisme est l'une des plus grandes récompenses sociales des escape rooms.

En outre, ces derniers s'avèrent être la stratégie la plus appropriée pour traiter des sujets plus **abstraites ou théoriquement complexes (par exemple, l'ontologie, la génétique, la mécanique quantique)**. La tangibilité des accessoires de l'escape room, le scénario basé sur le jeu, la logique étape par étape de la poursuite de l'objectif final donnent aux participants l'occasion de faire face à des contextes globaux complexes et d'améliorer l'acquisition de connaissances.

En résumé, une escape room peut être considérée comme une entrée dans un environnement d'apprentissage essentiellement nouveau, correspondant aux caractéristiques du contexte social du 21<sup>e</sup> siècle. Il s'agit d'un outil didactique riche et transversal pour un développement fructueux et global des jeunes et d'un défi gratifiant pour l'enseignant ambitieux et désireux de se tenir à jour.