

# Tester vos énigmes

Tester vos énigmes fait partie intégrante du processus de conception de votre ER pédagogique. Cela permet de s'assurer non seulement que les aspects pratiques du jeu fonctionnent correctement, mais aussi que le public cible trouvera l'ER attrayante et éducative. L'objectif du test des énigmes est d'affiner la conception de l'ER pour la version finale.

## Outils correspondants :

- **Formulaire de test et Feuille de route** (voir les fiches Outils du même nom)

## Comment tester vos énigmes :

- **Au cours du processus de conception, réfléchissez à la jouabilité de vos énigmes** à l'aide de questions visant à déterminer si 1) les différents éléments du jeu sont compatibles 2) les énigmes répondent à vos objectifs linguistiques et pédagogiques. Les questions qui peuvent vous guider dans ce processus peuvent inclure : Est-ce que cela peut être reproduit ? Est-ce un jeu sûr ? A-t-il été adapté à la classe et aux besoins des élèves ? Les élèves peuvent-ils l'utiliser de manière autonome ? Les éléments du jeu fonctionnent-ils correctement ensemble ?
- **Après avoir élaboré votre ER, préparez une fiche de test** avec une liste de tests qui seront effectués pour les différents éléments du jeu ainsi que des **questions pertinentes pour obtenir le feedback** des testeurs (voir la section "Tester et améliorer l'ER" du Cadre et Feuille de route).
- **Sélectionnez les équipes de test** (si possible, incluez différents profils de testeurs) et **suivez leur jeu** sur la feuille de route et **leurs réponses aux questions** du formulaire de test.
- **Acceptez les suggestions d'amélioration** de l'ER et **apportez des modifications en conséquence**.
- **Utilisez le feedback des testeurs pour mettre à jour votre ER** en vue de la version finale prête pour les étudiants.



# Tester vos énigmes

## Pour aller plus loin :

Bechtel, C. (2019) *Planning an escape room: beta testing*, *EscapeFront*. Available at: <https://www.escapefront.com/escape-room-beta-testing/>.

Denham, A. R. (2016) 'Improving the Design of a Learning Game Through Intrinsic Integration and Playtesting', *Technology, Knowledge and Learning*, 21(2), pp. 175–194. doi: 10.1007/s10758-016-9280-1.

Lopez-Pernas, S. *et al.* (2019) 'Examining the use of an educational escape room for teaching programming in a higher education setting', *IEEE Access*, 7, pp. 31723–31737. doi: 10.1109/ACCESS.2019.2902976.

Nicholson, S. (2016) *Ask why: creating a better player experience through environmental storytelling and consistency in escape room design*. Lansing, Michigan: Meaningful Play, p. 17.

Ruston, K. (2019) 'Beta test an escape room: what to expect', *Orlando Escape Games*, 18 January. Available at: <https://orlandoescapegames.com/beta-test-an-escape-room-what-to-expect/>, <https://orlandoescapegames.com/beta-test-an-escape-room-what-to-expect/>.

Veldkamp, A. *et al.* (2020) *Escape education: a systematic review on escape rooms in education*. preprint. SOCIAL SCIENCES, pp. 1–19. doi: 10.20944/preprints202003.0182.v1.

