

Comment organiser le débriefing

L'un de vos rôles en tant que maître du jeu est de faire le point avec les élèves après la partie d'ER. Le débriefing permet un échange de feedback et une réflexion sur ce que les étudiants ont réalisé. L'objectif du débriefing est de clarifier le contenu du cours pour les étudiants, de transposer dans le "monde réel" ce qui a été vécu dans le contexte du jeu et de modifier l'ER si nécessaire.

Outils nécessaires pour le debriefing :

- **Formulaire de suivi** où vous noterez le feedback (voir le document outil du même nom).

Structure du débriefing:

- **Feedback sur l'expérience de jeu** : Une période de "récupération" au cours de laquelle les élèves réfléchissent à leurs premières réactions à l'ER (voir la section "Débriefing" du Cadre et Feuille de route pour plus de détails).
- **Réfléchir aux objectifs d'apprentissage de la langue** : Une discussion sur les résultats pédagogiques escomptés (ont-ils été atteints par les étudiants ? Quels défis ont-ils rencontrés ?).
- **Réfléchir aux objectifs en matière de compétences non techniques** : Une discussion pour aider les étudiants à identifier les compétences interpersonnelles qu'ils ont pratiquées (communication, travail d'équipe, réflexion critique, etc.)
- **Suggestions d'amélioration** : Permettez aux élèves de donner leur avis sur la façon dont certains éléments de l'ER pourraient être améliorés (énigmes, parties du scénario, etc.).
- **Conclusion** : Demandez aux élèves s'ils sont prêts à renouveler l'expérience, après quoi des devoirs peuvent être donnés pour confirmer que les objectifs d'apprentissage ont été atteints.



Comment organiser le débriefing

Pour aller plus loin :

- 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.
- Rapp, J. *et al.* (2019) 'How to set the game characteristics, design the instructional content and the didactical setting for a serious game for health prevention in the workplace', in Gentile, M., Allegra, M., and Söbke, H. (eds) *Games and learning alliance*. Palermo, Italy: Springer, pp. 210–221.
- Sanchez, E. and Plumettaz-Sieber, M. (2019) 'Teaching and learning with escape games from debriefing to institutionalization of knowledge', in Gentile, M., Allegra, M., and Söbke, H. (eds) *Games and learning alliance*. Palermo, Italy: Springer, pp. 242–257.
- 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.

