

Speak → ER



Cadre et Feuille de route pour la création d'escape room dans l'enseignement des langues



GREEK MINISTRY OF EDUCATION
AND RELIGIOUS AFFAIRS
REGIONAL DIRECTORATE OF PRIMARY
AND SECONDARY EDUCATION
OF WESTERN MACEDONIA



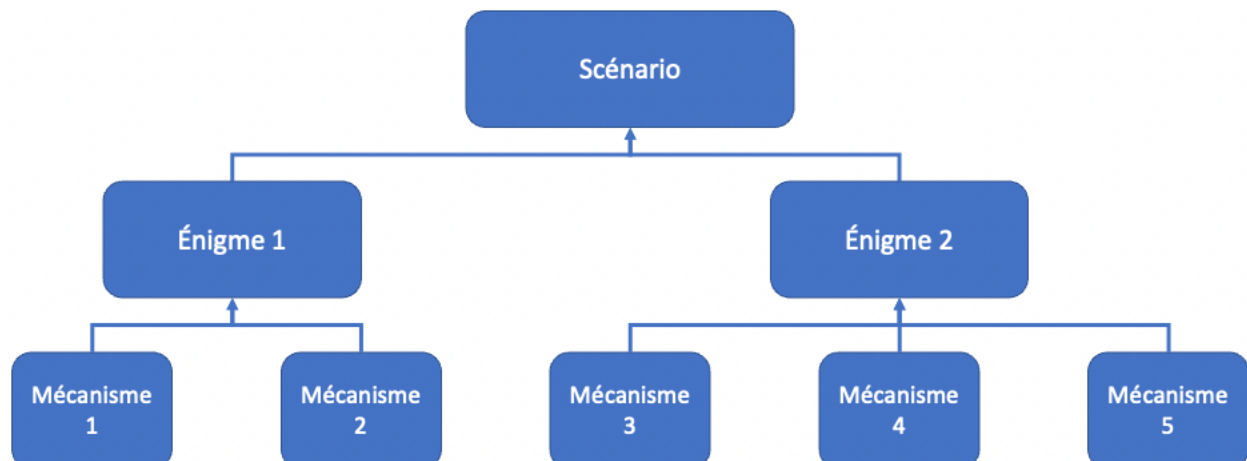
Cofinancé par le
programme Erasmus+
de l'Union européenne



Voici un petit rappel

Dans ce projet, nous avons décidé de diviser les éléments du jeu en différentes catégories : Mécanismes, Enigmes et Scénario.

- » **Le mécanisme** : c'est l'action la plus basique que vous pouvez effectuer dans le jeu. (ex : mettre 4 chiffres dans un casier pour l'ouvrir, trouver un objet sous un tapis, trier des livres par références...)
- » **L'énigme** : est le résultat de la combinaison de plusieurs mécanismes. Parfois, il peut être difficile de déterminer quand une énigme est terminée et quand la suivante commence. Mais il est important de découper votre ER en différents morceaux, sinon il pourrait être difficile de suivre la progression des joueurs ou de l'améliorer. (ex : trouver une clé sous un tapis > ouvrir un coffre-fort avec la clé > trouver 5 livres > les trier par références > l'image sur leur couverture combinée donne un indice pour une autre énigme)
- » **Le scénario** : est constitué des énigmes. Une fois que vous avez testé votre scénario et que vous l'avez validé, vous pouvez appeler le résultat un Escape Game.





Pour plus d'informations sur la structure de la création d'une escape room, n'hésitez pas à consulter les ressources Feuille de route globale, Diagramme ou le Livret "Les ER et les langues : un accord parfait" disponibles sur le site du projet SpeakER.

Le processus de conception d'une escape room pédagogique est différent de celui d'une escape room commerciale, car l'ensemble du jeu est construit autour des objectifs pédagogiques fixés par le concepteur. L'objectif de ce type d'escape room (ER) est de favoriser l'acquisition de compétences et de connaissances. Voici quelques conseils sur la façon de structurer votre processus de création d'ER afin de mettre en œuvre son utilisation dans l'enseignement des langues.



Fixer les objectifs



Afin de fixer des objectifs pour votre escape room pédagogique, vous devrez répondre aux questions suivantes. Vos réponses vous guideront ensuite sur l'utilisation que vous souhaitez faire de l'ER et vous éviteront de vous éloigner du sujet lors de la création des énigmes et du scénario.

» A quoi servira l'ER ?

Cette question porte sur l'objectif final de votre ER. Vous pourriez l'utiliser pour évaluer les performances de vos étudiants dans un environnement immersif ou pour leur présenter un nouveau chapitre de votre cours. Voici quelques suggestions :

- Pour mettre en pratique les connaissances acquises précédemment (l'utilisation de connaissances non référencées dans la salle peut être délicate. Vous pouvez trouver plus de détails sur ce sujet dans la fiche outil "Connaissances externes").
- Pour découvrir une nouvelle unité de votre programme
- Pour une évaluation formative des connaissances et des compétences de vos élèves.
- L'évaluation formative signifie que vous utilisez l'évaluation pendant le processus d'apprentissage afin d'améliorer les activités et de suivre les progrès des élèves.
- En tant qu'activité extrascolaire
- En tant qu'activité transdisciplinaire
- Comme moyen d'évaluer comment les étudiants réagissent aux approches "actives" non traditionnelles de l'apprentissage des langues.



» Quel chapitre ou sujet de votre cours utiliserez-vous dans l'ER ?

Pour répondre à cette question, vous devrez vous concentrer sur votre plan de cours ou votre programme scolaire. Dans chaque unité d'apprentissage, il y a des sujets linguistiques ainsi que des domaines thématiques et des éléments du patrimoine culturel. La réponse à cette question vous conduira ensuite aux trois questions suivantes.

» Quelles compétences linguistiques les participants développeront-ils grâce à votre ER ?

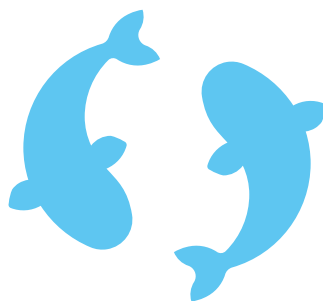
En fonction de vos objectifs finaux et du chapitre de votre cours que vous explorerez dans l'escape room, certaines compétences linguistiques seront développées. Avant le processus de création, vous devez également fixer des objectifs clairs à cet égard.

» Quelles soft skills les participants renforceront-ils dans votre ER ?

Par "soft skills", nous entendons celles qui sont utiles non seulement dans un cours de langue, mais celles qui sont transversales et importantes tout au long de la formation et du développement professionnel des étudiants, ainsi que de leur développement personnel, d'un point de vue pédagogique. Citons, à titre d'exemple, la créativité, la communication, la collaboration et l'esprit critique.

» Quelles connaissances les participants vont-ils acquérir grâce à votre scénario d'ER ?

Le thème que vous choisirez d'aborder dans votre escape room vous aidera à préciser les connaissances que vous attendez de vos élèves à l'issue de l'expérience. Il peut s'agir, par exemple, de la connaissance de concepts de vocabulaire et de grammaire, ou d'éléments du patrimoine culturel de la langue que vous enseignez.





Définir les modalités pratiques



Après avoir défini les objectifs de votre escape room, vous devrez définir les aspects pratiques afin que les énigmes et le scénario restent réalisables et gérables. Cette étape vous aidera à avoir une meilleure idée des caractéristiques de l'ER que vous utiliserez dans votre conception. Voici une liste de questions pour vous aider à construire votre expérience de manière pratique :

» **Combien d'élèves participeront à votre ER ?**

En fonction du nombre d'élèves concernés, vous devrez les répartir en différents groupes et diviser l'espace de la classe pour vous assurer que chaque groupe vit une expérience réussie et sans distraction.

» **Quel âge ont vos élèves ?**

L'âge des élèves peut faire une grande différence en termes de complexité et de formulation des énigmes et des scénarios. Il peut également influencer le choix des sujets et des références, qui peuvent être très spécifiques à l'âge.

» **Quel est le niveau de maîtrise de vos élèves ?**

L'âge et le niveau de vos élèves peuvent varier d'une classe à l'autre. Certains adolescents peuvent être débutants tandis que d'autres peuvent avoir déjà un niveau avancé. Cela signifie que vous devrez adapter votre expérience d'ER à leur niveau spécifique et sélectionner les chapitres de votre cours qui conviennent le mieux à leur progression.

» **Y a-t-il des élèves ayant des besoins spécifiques ?**

Les élèves ayant des besoins spécifiques peuvent facilement être inclus dans l'activité d'ER en appliquant des adaptations simples au contenu. Il sera très important de garder leurs besoins à l'esprit à tout moment lors de la création de l'expérience afin de favoriser leur pleine participation avec leurs camarades de classe.



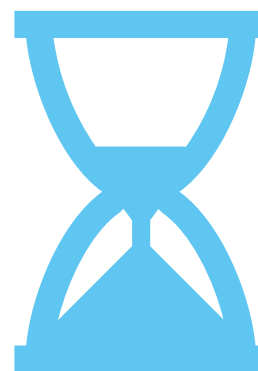
» Quel sera le format de votre ER ?

Il existe différents types d'escape room. Nous nous représentons souvent la pièce cadenassée dont les joueurs doivent s'échapper, mais il y a d'autres formats possibles parmi lesquels choisir :

- Livre
- ER virtuelle
- Escape box
- Cartes
- Boîte à casse-tête
- VR

» Combien de temps voulez-vous que l'ER dure ?

La durée de votre ER influencera tous ses autres aspects, car elle vous permettra de déterminer le nombre d'énigmes que vous souhaitez inclure et la complexité du scénario. La plupart des escape game durent entre 45 et 60 minutes. La durée minimale est de 30 minutes, et les plus longues dépassent rarement 75 à 90 minutes. Nous ne vous recommandons pas de dépasser 60 minutes, car cela demanderait beaucoup de contenu et de planification, et les élèves pourraient commencer à perdre leur concentration ou leur calme à un moment donné.



Notez que nous parlons de la durée de l'escape room elle-même : nous ne tenons pas compte du temps de préparation et/ou d'installation, du briefing avant l'activité ni du débriefing après celle-ci.



» Quel est le contexte de l'ER ?

Le contexte est un thème général autour duquel vous allez créer votre ER. Il ne s'agit pas encore d'un scénario précis mais plutôt d'une idée pour vous guider dans les étapes suivantes de la conception du jeu.

» Selon le contexte choisi, y a-t-il certains types de mécanismes que vous pouvez ou ne pouvez pas utiliser ?

Un mécanisme de jeu est un élément indépendant que vous combinez avec d'autres pour créer une énigme. Selon le contexte que vous avez choisi pour votre ER, certains mécanismes de jeu apparaîtront plus pertinents et plus faciles à mettre en œuvre que d'autres (par exemple, vous n'utiliserez probablement pas un QR code que les joueurs devront scanner avec un smartphone si le jeu se déroule dans un scénario médiéval). Ce processus constitue la première sélection des mécaniques, mais vous n'avez pas encore besoin de créer d'énigmes.

» Comment allez-vous organiser l'espace dans la classe ?

Comme vous devrez diviser vos élèves en différents groupes, vous devrez également créer un espace pour chaque groupe afin que l'expérience se déroule sans heurts et sans distractions. Cela peut se faire facilement en délimitant de petites "pièces" dans la classe avec les bureaux ou les chaises des élèves, ou en traçant des marques sur le sol avec du ruban adhésif de couleur.

» Comment allez-vous, en tant que maître du jeu, délivrer des messages ou communiquer avec les joueurs ?

Le maître du jeu joue un rôle crucial pour assurer le bon déroulement de l'expérience. En tant que maître du jeu, vous orientez les élèves dans la bonne direction lorsqu'ils sont bloqués ou les aidez à surmonter une erreur décisive qui les empêcherait d'atteindre l'objectif final.



Conception

Comme toute autre forme de création, la création d'une Escape Room n'est pas si simple. Après avoir fixé vos objectifs et vos modalités pratiques, vous connaissez votre destination. Mais le processus de conception sera une boucle :

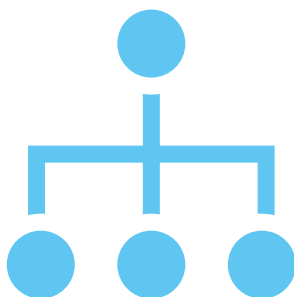
1. Vous allez d'abord créer une ébauche de votre structure
2. Puis décider des énigmes que vous savez vouloir inclure dans votre jeu* et concevoir le scénario (plus ou moins en même temps)
3. Et créer une feuille de route pour voir si tout semble cohérent et fluide.

Reprenez votre structure (brouillon ?) pour modifier les éventuelles erreurs. Lorsque vous êtes satisfait de votre travail, vous organiserez un test qui vous donnera un feedback externe sur l'expérience que vous avez créée. La plupart du temps, cela mettra en évidence certains éléments à adapter et vous reviendrez à la boucle de conception précédente pour les corriger. Sinon, félicitations : vous avez une escape room pédagogique utilisable pour votre classe !

» Créer un premier diagramme pour visualiser votre ER

À de nombreuses étapes de la création, le créateur a besoin d'avoir une vue d'ensemble du jeu. Disposer d'un diagramme qui référence le flux de l'ER est un outil indispensable pour éviter la plupart des pièges de la conception du jeu.

Le diagramme n'est utilisé que pendant la conception. Il doit être pratique pour vous et votre équipe de création : il n'est pas nécessaire de le rendre détaillé pour les autres.

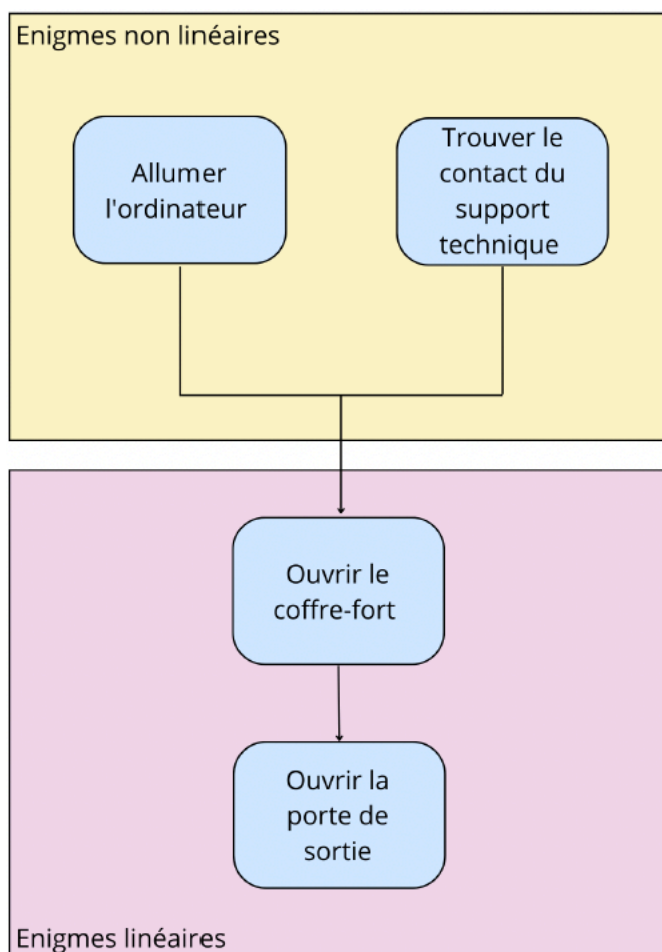




a) Pourquoi commencer par imaginer un modèle

Le modèle peut être différent selon la structure que vous choisissez. Il existe différents types de structures pour une Escape Room :

- **Linéaire** : une énigme à la fois qui mène à la suivante
- **Non-linéaire** : plusieurs énigmes peuvent être réalisées en même temps
- **Mélange de structures linéaires et non linéaires** : un mélange des deux structures ci-dessus





Vous pouvez également réfléchir à différents aspects de la conception du jeu, tels que :

- **Red Herring** : un jeu avec des distractions et de faux indices
- **Chasse au trésor** : les joueurs doivent rechercher les éléments de l'énigme.
- **Mécanisme global** : En fonction de votre environnement et du contexte de votre ER défini dans les modalités pratiques (voir ci-dessus), vous pouvez également utiliser un mécanisme comme cadre global de votre ER. (voir l'outil "Rôles" pour un exemple)

Vous pouvez voir des exemples de ces différentes structures dans la fiche d'outils sur les diagrammes.

b) Comment imaginer et dessiner le diagramme (selon les modalités pratiques)

En fonction de la structure que vous avez choisie, vous dessinerez différents types de diagrammes. Vous pouvez bien sûr combiner différentes structures et faire preuve de créativité à volonté. Vous pouvez voir différents exemples dans la fiche Outils sur les diagrammes.

Comme le processus de création dépend de vous, vous pouvez commencer par créer une première ébauche de scénario ou d'énigmes, en fonction de ce qui vous convient le mieux.





» Créer les énigmes

Une fois que vous avez créé le cadre/le schéma de votre scénario d'ER et de vos énigmes, il est temps de se concentrer davantage sur les énigmes qui peuvent être utilisées pour atteindre les objectifs fixés.

Définissez d'abord le flux global de vos énigmes :

Combien d'énigmes allez-vous concevoir ?

Le nombre d'énigmes est bien sûr lié à la durée de votre escape room, mais il influencera également la complexité de l'expérience de jeu. Si vous prévoyez de créer une escape room avec un niveau de difficulté élevé, nous vous conseillons de réduire le nombre d'énigmes afin de vous assurer que l'objectif final pourra être atteint à temps.

Comment allez-vous relier les énigmes à votre cours ?

Le lien entre les énigmes et le cours peut ne pas être facile à établir naturellement. Nous vous conseillons donc de réfléchir aux mécanismes de jeu que vous souhaitez utiliser dans les énigmes et d'imaginer comment ils pourraient être liés à votre programme d'enseignement.

Si vous souhaitez voir quelques exemples, vous pouvez explorer les énigmes créées dans le cadre de ce projet sur notre site web www.speakerproject.eu

De quels outils disposez-vous pour créer ces énigmes ?

(imprimante/makerspace/...)

Pour concevoir les énigmes, vous devrez vous assurer que vos idées sont réalisables en pratique en utilisant les outils à votre disposition ou ceux qui vous sont facilement accessibles. Il s'agit de la première étape de l'évaluation du coût final de l'escape room.





Que ferez-vous lorsque vos élèves seront bloqués (actions du maître du jeu) ?

Bien sûr, nous espérons que vos élèves trouveront tous les réponses grâce à leurs capacités de collaboration et d'apprentissage par les pairs. Cependant, l'expérience a montré que les joueurs ont tendance à se bloquer parfois et qu'ils auront donc besoin de votre aide pour trouver le prochain indice. Ensuite, vous pouvez travailler sur chacune d'entre elles de manière indépendante :

Quels sont les éléments permettant de résoudre cette énigme ? (indices/codes/clés...)

Vous pouvez trouver une liste de suggestions dans notre Boîte de création. Nous avons fourni une description pratique des différents outils, ressources et inspirations que vous pouvez utiliser dans votre expérience en tant que créateur d'escape room.

Comment les joueurs obtiendront-ils ces éléments ?

Bien entendu, une fois que vous aurez choisi les éléments que vous souhaitez utiliser dans votre jeu, vous devrez réfléchir à la manière dont vous pourrez présenter ces éléments dans votre classe. Maintenant que vous savez combien d'élèves vous allez impliquer et comment vous allez aménager l'espace dans la classe, vous aurez une meilleure idée de la façon de présenter les éléments que les élèves utiliseront pour résoudre les énigmes.

Combien de joueurs sont nécessaires pour la résoudre ? (exemple : manipulation multiple)

Comme les élèves devront gérer leur temps et collaborer pour résoudre les énigmes, chaque énigme peut être conçue de manière à nécessiter la collaboration d'un nombre défini de personnes. Toute l'équipe ne doit pas nécessairement se concentrer sur la même tâche, elle peut gérer son travail et son temps comme elle le souhaite et en fonction de la complexité de vos énigmes.



Que devez-vous prendre en compte pour élaborer cette énigme particulière ?

Un escape game peut prendre différentes formes, comme un livre, un jeu sur table ou un jeu en direct. De la mise en page de vos documents au développement d'un dispositif informatique, la création d'énigmes peut nécessiter différentes compétences. Nous vous conseillons de ne pas limiter vos énigmes à vos propres compétences : n'hésitez pas à inclure vos collègues (par exemple en créant un projet pour une classe d'informatique afin de développer un mécanisme spécifique), ou un makerspace !

Il est également possible d'utiliser votre projet pour créer une escape room en tant que projet pour les étudiants en études techniques. C'est une excellente occasion de faire travailler un groupe d'étudiants sur un projet concret, de le répartir en plusieurs étapes avec des phases de tests, et grâce à l'apprentissage par projet.



» Écrire le scénario

Après avoir défini les objectifs et les paramètres de votre escape room et établi les mécanismes de jeu et les énigmes que vous utiliserez, il est temps de construire le scénario :



Quand le scénario de l'ER se déroulera-t-il ?

Le scénario sera basé sur le thème et le contexte que vous avez déjà définis pour votre escape room. La période dans laquelle le scénario se déroulera dépend de ces éléments et peut définir l'ambiance de l'ER.

Où se déroulera le scénario ER ?

Le lieu dans lequel se déroule le scénario dépend également des éléments précités et sera idéalement un lieu où l'on parle la langue enseignée. En fonction du moment et du lieu du scénario, vous pourrez décorer et adapter le design de votre escape room pour créer l'expérience la plus immersive possible.

Quels éléments du patrimoine culturel utiliserez-vous dans votre scénario ?

Comme vous allez enseigner une langue par le biais de ce jeu, les éléments culturels du ou des pays où elle est parlée peuvent jouer un grand rôle dans la compréhension de concepts et d'expressions idiomatiques spécifiques.

L'ensemble du scénario peut donc également être basé sur les éléments du patrimoine culturel que vous déciderez d'intégrer dans le jeu.

Quels personnages seront présents dans votre scénario ?

Les personnages du scénario sont essentiels pour que celui-ci soit plus crédible. Dans le cas d'un cours de langue, ces personnages peuvent être des personnes célèbres qui vivaient à l'époque et dans le lieu définis pour votre escape room. Bien entendu, ces personnages n'ont pas besoin d'être représentés physiquement et peuvent simplement être les auteurs d'une lettre, l'orateur d'une interview radio ou tout autre rôle lié à vos énigmes.



Quels outils et décorations utiliserez-vous pour planter le décor ?

Maintenant que vous avez tous les éléments contextuels en tête, vous pouvez décider des décorations et des outils que vous utiliserez pour améliorer l'aspect immersif de votre jeu. Voici une liste d'éléments que vous pouvez prendre en compte :

- Minuterie, qui peut changer en fonction du thème
- Décorations dans la pièce pour mettre l'ambiance
- Musique ou effets sonores
- Costumes
- Autres

Comment allez-vous présenter le scénario à vos participants ?

Le début de l'expérience Escape Room commence par une présentation du scénario. Les élèves doivent connaître les éléments clés de l'histoire et avoir une idée précise de l'objectif du jeu. Vous pouvez présenter votre scénario de différentes manières, par exemple :

- Explications et directives orales
- Présentation vidéo
- Document texte (lettre, journal, autre)
- Plusieurs options de ce qui précède





Comment adapter une énigme à votre scénario

Maintenant que le scénario est mieux défini, vous pouvez adapter les énigmes que vous avez créées afin qu'elles correspondent mieux à l'histoire, au temps et au lieu du scénario. Vous verrez différentes suggestions ci-dessous :

- Selon la période
 - Avec du parchemin, un vieux journal, une tablette du futur, etc.
 - Avec des valeurs du passé, des événements du passé, etc.
- Selon le lieu du scénario
 - Avec des photos du lieu
 - Avec un journal local, un magazine, etc.
- Selon les personnages du scénario
 - Avec des personnes célèbres de cette époque et de ce lieu
 - Avec des noms typiques de cette époque et de ce lieu
- Selon l'intrigue du scénario
 - Avec des indices provenant d'un meurtre, d'une mission d'espionnage, etc.
 - Avec une chaîne logique d'événements



» Feuille de route et formulaire de suivi de votre ER

La feuille de route et le formulaire de suivi sont les deux faces d'une même pièce :

Feuille de route

La feuille de route de votre ER est un outil essentiel pour votre tâche de création, mais aussi pour votre rôle de maître de jeu.

Pendant la création, elle vous permettra d'évaluer la durée de votre ER et de voir si vous devez ajouter ou supprimer des énigmes.

En tant que maître du jeu, il vous permettra de suivre l'évolution du voyage de vos joueurs. Il vous permettra également de délivrer les indices au meilleur moment :

- les donner trop tôt rendra l'expérience moins stimulante, trop facile et moins immersive.
- en les donnant trop tard, les joueurs risquent de rester bloqués dans une boucle et d'être frustrés



Formulaire de suivi

La feuille de route n'est utile que pour le maître du jeu. Pendant la partie, vous suivez la progression de vos joueurs avec la feuille de route mais vous devez aussi préparer le débriefing à la fin de l'ER. Le formulaire de suivi est essentiellement une liste de vos énigmes avec suffisamment d'espace pour prendre des notes qui pourraient vous permettre de donner un feedback personnalisé à vos joueurs après la partie.

Elle peut prendre la forme qui vous convient, comme un document texte, une feuille de calcul... N'hésitez pas à l'adapter à vos habitudes de travail !

Comment créer une feuille de route ? (se référer au Diagramme et aux Enigmes pour une estimation de la durée)

Comme vous avez créé un diagramme pour vos énigmes, vous pouvez faire des estimations sur la durée et le timing de l'ensemble de l'escape room. Plus d'explications dans la fiche outil sur la feuille de route.



» Tester et améliorer l'ER

Lorsque vous arrivez à cette partie, vous pouvez considérer que vous avez fait 30% du travail. Le test est peut-être la partie la plus longue de la tâche de création, car il est presque impossible de créer un jeu réussi à partir de zéro dès le premier essai. Il y aura toujours des choses à adapter, un timing à changer ou des éléments qui ne correspondent pas au scénario... et nous ne pouvons les identifier qu'en testant le jeu à plusieurs échelles.

a) Pourquoi la phase de test est-elle si importante ?

Tester votre jeu avant de le mettre en œuvre en classe vous permettra de repérer les éléments qui pourraient entraver le bon fonctionnement de l'expérience. Cette étape est cruciale afin d'identifier les parties du jeu qui pourraient encore nécessiter un travail.

b) Quels sont les différents types de tests ?

Testez vos mécanismes

En répertoriant et en testant tous les mécanismes de votre jeu, vous pouvez vous assurer qu'ils sont tous solvables de manière indépendante. Il s'agit surtout de vérifier l'aspect technique de vos énigmes, par exemple : votre dispositif ou votre casier fonctionne-t-il, la forme d'une forme correspond-elle au trou...

La résolution des problèmes (énigmes) et les aspects pédagogiques

Votre mécanique peut fonctionner indépendamment, mais la faire fonctionner ensemble peut nécessiter quelques adaptations. Pourquoi ? Voici quelques bons exemples de ce qui se passe lorsque les mécanismes ne fonctionnent pas de manière compatible :

<https://danielhall.io/what-about-unit-tests>

C'est également le moment pour vous d'évaluer si les énigmes correspondent à vos objectifs pédagogiques et respectent la structure, les paramètres et le schéma que vous avez définis au début.



Le flux de l'ER complet

Pour que la création de l'ER atteigne ses objectifs, vous devez tester l'ER pour vérifier plusieurs choses :

- Est-il possible de le réaliser dans la durée prévue ?
- Est-il réalisable selon les exigences d'inclusion que vous avez fixées ?
- Et enfin, mais pas des moindres : est-ce encore amusant ?

Comme expliqué dans le premier livret de ce projet, intitulé "Les Escape Room et les langues : un accord parfait ?", l'objectif est de maintenir la motivation des élèves grâce à l'aspect gamification de cet outil.

Il est également important de s'entraîner à maîtriser son ER, pour être capable de sentir quand il faut apporter un soutien supplémentaire à ses joueurs.



c) Préparer le test

Voici quelques recommandations sur la façon dont cela peut être fait :

Créer un formulaire

Lorsque vous demandez à des sujets de tester quelque chose, il est important de les guider tout au long du test. Mais aussi, laissez aux testeurs la possibilité de vous fournir de nouveaux éléments pour le jeu : les testeurs proposent toujours des idées et des solutions auxquelles les créateurs n'ont pas pensé.

Sélectionner les équipes de test

Il est important d'avoir différents profils de testeurs : les experts seront d'une grande aide pour les mécanismes et les détails, les non-joueurs vous permettront d'avoir d'autres conseils et perspectives. De plus, le mélange de différents profils de testeurs au sein d'une même équipe vous permettra de voir comment un groupe hétérogène pourrait interagir pendant votre ER.



d) Révision du test

Une fois que vous avez testé tout le matériel, faites un examen rapide et préparez vos modifications en conséquence. Comme vous aurez évalué différents aspects de l'ER, vous pouvez établir une check-list des points à modifier avant de procéder à la mise à jour de votre ER.

e) Mettez à jour votre ER et votre feuille de route

Une fois que vous avez rassemblé tous les éléments qui doivent être modifiés, vous pouvez procéder à la mise à jour de votre ER et de votre feuille de route pour parvenir à la version finale à utiliser avec vos élèves.



Débriefing

Le débriefing est l'étape finale de l'ER. Vous pouvez rassembler les élèves en cercle, discuter brièvement de l'ER et les aider à tirer des conclusions de cette expérience passionnante. Les énigmes difficiles peuvent être frustrantes pour certains joueurs, c'est donc une étape importante pour avoir un meilleur aperçu de l'expérience, indépendamment de l'usage pédagogique de l'ER.

En outre, vous pouvez également envoyer un questionnaire plus complet à vos joueurs après les sessions pour évaluer leurs connaissances et/ou leur appréciation de l'expérience de jeu elle-même.

» Pourquoi un court débriefing est important

Le débriefing est essentiel pour que vos élèves réfléchissent à leurs expériences et partagent leurs pensées, leurs doutes, leurs sentiments et leurs difficultés. Cette étape vous permet d'avoir un feedback externe sur le jeu que vous avez créé et fait également réfléchir les élèves sur leurs propres performances et compétences après le jeu.





» Comment utiliser un formulaire de suivi parallèlement à la feuille de route comme référence

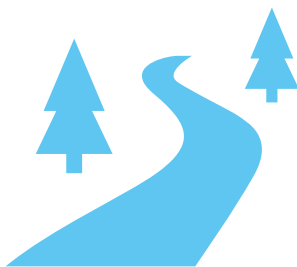
Comme la feuille de route est faite pour suivre la progression de vos joueurs dans le jeu, le formulaire de suivi répertorie les énigmes et vous permet de noter les différents aspects de l'expérience de vos joueurs.

- Quel joueur a assumé quelle tâche ?
- Actions pertinentes
- Les joueurs étaient-ils à l'heure ou en retard ?
- Recommandations
- ...

» Comment suivre le déroulement du jeu

Voici quelques exemples de questions que vous pourriez poser à vos élèves lors du debriefing :

- Quel(s) rôle(s) avez-vous joué dans l'équipe ?
- Quels ont été les moments les plus difficiles du jeu ?
- Quels ont été les moments les plus satisfaisants du jeu ?
- Pouvez-vous penser à une façon dont certains aspects du jeu pourraient être améliorés ?





» Comment organiser le débriefing (éviter les conflits, position de l'enseignant dans la discussion, etc...)

Le débriefing peut durer entre 5 et 10 minutes. Il doit être organisé peu de temps après le jeu pour s'assurer que l'expérience est encore fraîche dans la mémoire des élèves. Un débriefing et un feedback immédiats peuvent être un excellent moyen d'impliquer les élèves dans le processus d'apprentissage.

Après le jeu, les joueurs peuvent être très excités. En tant que maître du jeu, vous devrez donc structurer et diriger la conversation. Voici quelques recommandations :

- **Laissez les joueurs donner leurs impressions en premier** : en donnant votre feedback dès le début, vous imposerez votre point de vue aux joueurs.
- Invitez gentiment (mais sans l'exiger) les joueurs timides ou débutants à **parler en premier** : leurs sentiments ont la même valeur que ceux des joueurs experts, mais ils pourraient être intimidés de partager leurs pensées après un joueur expert.
- Les joueurs compétitifs pourraient monopoliser la discussion ; **il est donc important de s'assurer que tout le monde a la possibilité de s'exprimer.**
- **Prenez des notes** sur la façon d'améliorer votre ER et donnez de la valeur au feedback des joueurs.

N'oubliez pas de **remercier vos élèves** d'avoir pris part à cette expérience immersive et engageante.



Erasmus+

Ce projet a été financé avec le soutien de la Commission européenne. Cette publication n'engage que son auteur et la Commission ne peut être tenue responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qu'elle contient.

Code du projet : 2020-1-FR01-KA201-080646



<https://speakerproject.eu>



#SpeakERproject



Ce guide est placé sous licence Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License. Pour consulter la copie de cette licence, visitez le site <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>



GREEK MINISTRY OF EDUCATION
AND RELIGIOUS AFFAIRS
REGIONAL DIRECTORATE OF PRIMARY
AND SECONDARY EDUCATION
OF WESTERN MACEDONIA

