



Debriefing virtuel après avoir joué à l'Escape Game "Pandémie"

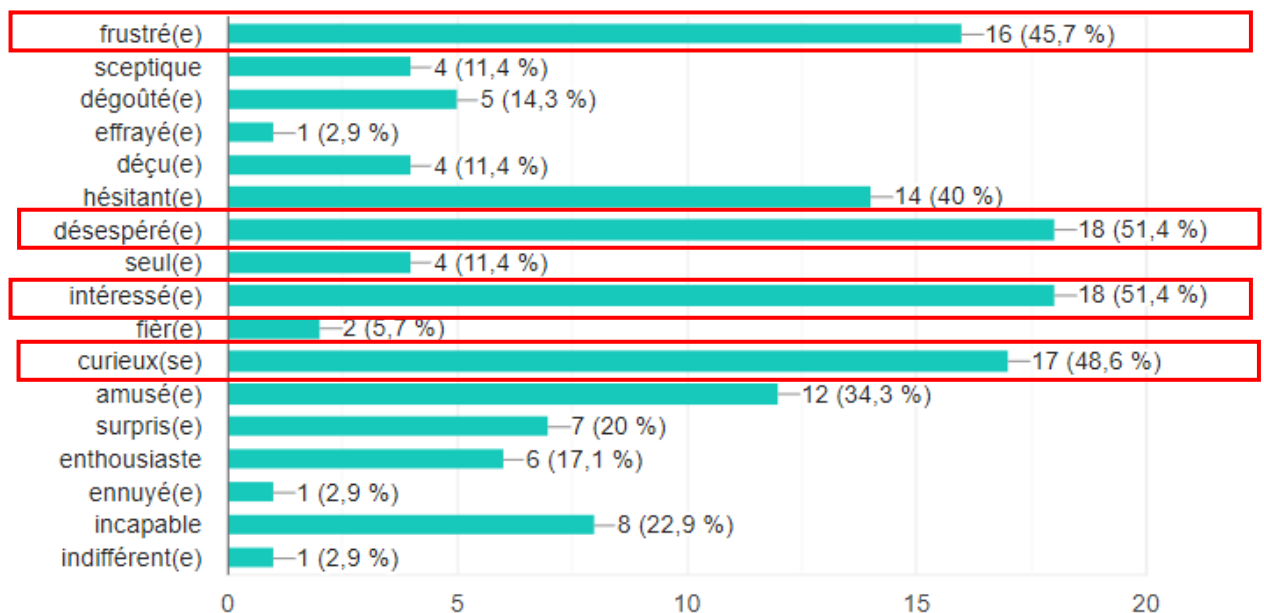
Résultats du sondage Google Forms au 24/05/2020

35 réponses sur 70 élèves de Terminale S et de 1^{ère} Spécialité SVT – Classes de **Fleur YPRES**, Professeure de SVT, Lycée Raymond Naves, 31200 TOULOUSE, Académie de Toulouse

Retours et impressions des élèves

Comment vous-êtes vous senti(e) pendant cette activité ?

35 réponses



Graphique des émotions soulevées par l'escape game « Pandémie »

Les quatre émotions les plus partagées sont : le désespoir et l'intérêt (premiers ex-aequo), la curiosité et enfin la frustration. Parmi ces émotions, on fait le constat qu'il y a autant de ressenti positif, que de ressenti négatif.

Il est assez amusant d'imaginer que c'est la difficulté des énigmes qui a pu stimuler certains, ou décourager au contraire, leurs camarades.

Voici quelques-unes des raisons exprimées par les élèves :

Pendant l'escape game, je n'arrivais pas à trouver la solution d'énigme en cherchant partout, j'ai été désespéré pendant pas mal de temps.

Désespérée pq j'y arrivais pas du tout

incapable parce que j'ai trouvé les énigmes très difficiles

frustrée car j'avais l'impression que je n'arrivais pas à trouver

La lassitude, parce que finalement le jeu devient trop compliqué alors que l'objectif est d'apprendre plutôt que d'exercer l'esprit d'investigation...

Au début désespéré parce que on arrivait à rien, puis curieuse quand on a enfin pu avancer

J'ai été très curieuse car les énigmes étaient vraiment bien cachés.

j'étais curieuse de comprendre la logique, de découvrir les indices et les énigmes

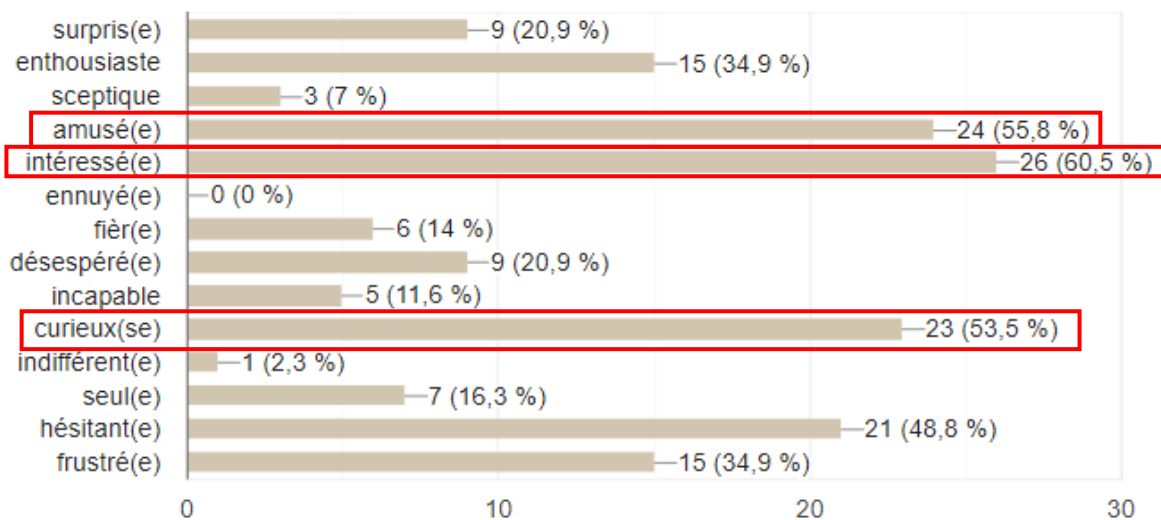
curieuse parce que je voulais découvrir les codes et les différents indices afin de résoudre les mystères

Amusé car on était en groupe

Pour comparaison, voici les résultats obtenus pour l'échappée game « A la conquête du sommet » :

Qu'avez-vous ressenti pendant cette activité ?

43 réponses



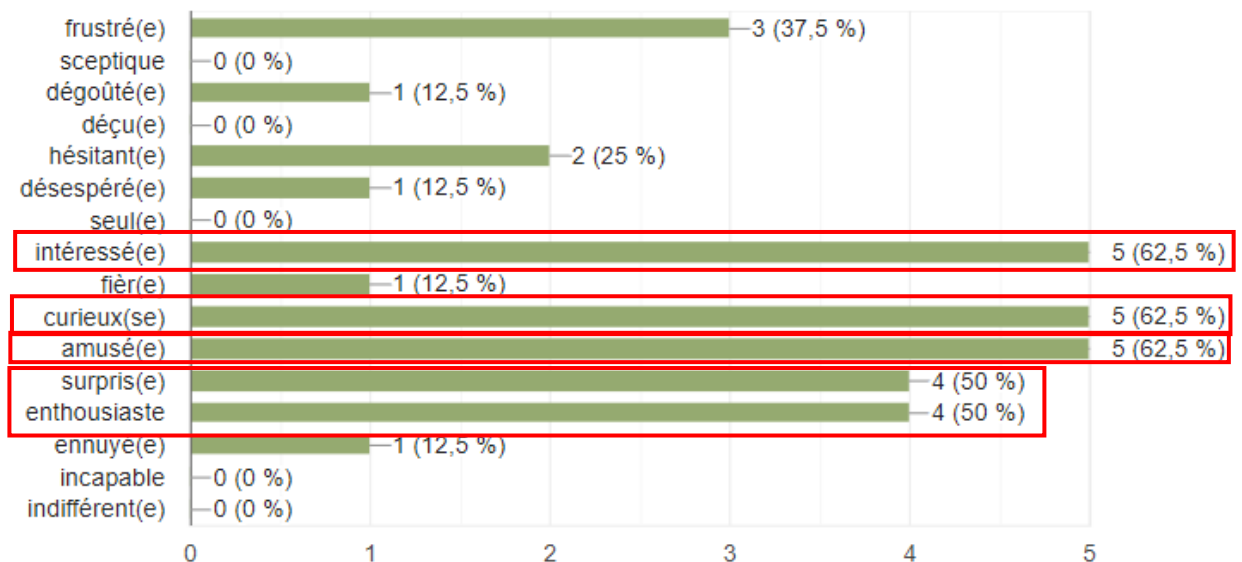
Graphique des émotions soulevées par l'échappée game « A la conquête du sommet »

Les trois émotions les plus partagées sont : l'intérêt, l'amusement et la curiosité. Le ressenti est globalement positif.

Et voici les résultats obtenus pour l'échappée game « Dorsales » :

Comment vous-êtes vous senti pendant cette activité ?

8 réponses



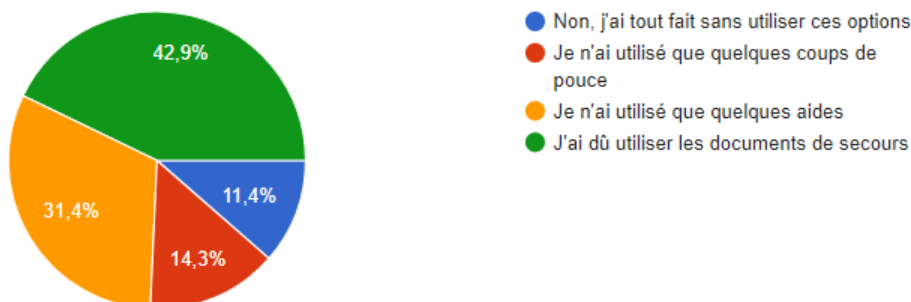
Graphique des émotions soulevées par l'échappée game « Dorsales »

Le petit effectif nous engage à prendre du recul, mais nous remarquons néanmoins que les émotions les plus partagées sont encore une fois positives : l'intérêt, l'amusement et la curiosité, ainsi que la surprise et l'enthousiasme.

Afin de pouvoir gérer les coups de pouces à distance et faciliter l'autonomie, des aides d'intensité graduelles ont été intégrées au jeu.

Avez-vous utilisé les coups de pouces, aides, et assistance d'urgence ?

35 réponses



Graphique du pourcentage d'élèves ayant utilisé des aides

Quelques-unes des opinions concernant les aides exprimées par les élèves :

Les aides ont été importantes dans cet Escape Game car je l'ai trouvé plutôt difficiles.

Bonne idée, mais même avec les aides c'était dur.

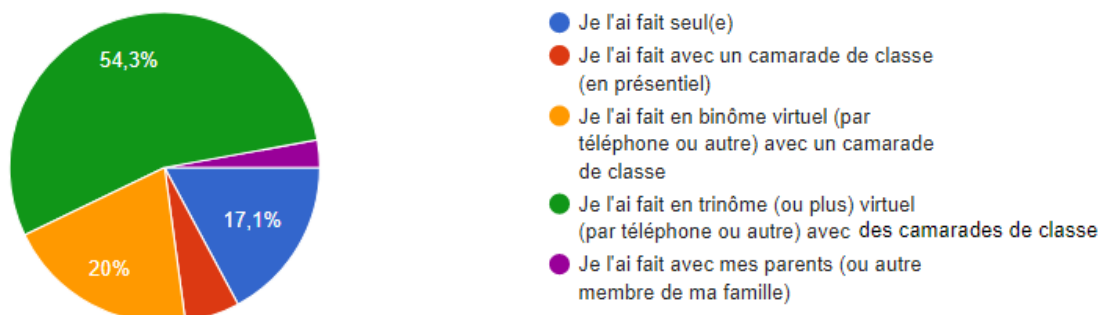
Pour ce genially plus que pour les autres, elles étaient indispensables pour nous

Trop évidente elles sont tentantes

Une des évolutions depuis les précédents escape games a été de conseiller fortement aux élèves de faire équipe. On voit que la grande majorité des élèves a suivi cette suggestion. Les $\frac{3}{4}$ des élèves ont fait le jeu à 2 ou à 3 par téléphone.

Avez-vous fait cet Escape seul, "en binôme virtuel" ou à plusieurs ?

35 réponses



Graphique de la répartition des différentes modalités de travail

Un avis sur la bande-son :

j'ai désactivé la musique, c'est un peu stressant en travaillant

c'était marrant, très à propos, on dirait une vrai enquête

Ça met bien dans l'ambiance et puis si ça embête on peut l'enlever donc c'est bien.

Je trouve que les musiques de fond dans les escapes games rendent le jeu plus réaliste, celle-ci rendait par exemple le jeu beaucoup plus inquiétant. Ma préférée reste la musique de l'escape game sur corleone

Quelques retours et améliorations suggérées par les élèves :

Comment, selon vous, cet "Escape Game" (en particulier) pourrait-il être amélioré ?

35 réponses

je n'ai pas toujours trouvé facilement tous les documents, il pourrait peut-être être amélioré en mettant plus en avant les fioles avec les documents par exemple

Le rendre un peu plus facile ou avoir plus de documents sur le cours pour bien comprendre comme dans la bibliothèque de corleone car il y a certains points que je n'ai pas compris.

c'était un peu compliqué, peut-être mettre un peu plus d'indices en évidence

Vraiment, des énigmes moins dures. En fait on n'a même pas pu profiter du jeu ou apprendre de nouvelles choses parce que les énigmes nous bloquaient tout simplement (exemple : aucune indication sur le fait que la roue César pouvait tourner, alors de là à imaginer que le code K6 sert à la calibrer...)

je pense franchement qu'il est déjà très bien comme ça

Celui-ci était particulièrement bien !

Analyse du dispositif

Plus-values dégagées

Le principal intérêt de cette activité, est qu'elle permet :

- 1) De faire travailler les élèves en contexte de confinement, et d'assurer la continuité pédagogique (c'est-à-dire, créer de l'engagement) par le plaisir et l'amusement qu'elle promet
- 2) D'encourager la coopération, et de solliciter l'intelligence collective (développement d'une dimension sociale)
- 3) De faire manipuler les élèves avec GENIEGEN et RASTOP, chez eux, à domicile, et non pas en classe, avec le professeur (possibilité de progresser sur ces outils)
- 4) De faire réfléchir au test d'Ouchterlony malgré l'impossibilité de réaliser le TP
- 5) De laisser les élèves aborder les différentes notions de manière libre (créer du choix)
- 6) De proposer des défis (et faire naître le sentiment d'accomplissement).

Difficultés rencontrées

Les élèves ont déjà fait plusieurs serious games (« Corleone est mort », « Au cœur du volcan ») et escape games avant celui-ci (« A la conquête du sommet », « Dorsales »). Au fur et à mesure, la difficulté a augmenté. Dans « Corleone est mort », il n'y avait pas d'énigmes, simplement des documents à étudier dans une ambiance scénarisée et une seule question : qui a tué Corleone (la réponse étant le mot mystère à trouver). Dans « Au cœur du volcan » sont apparus les premiers QCM (portant sur les documents) et les premiers indices cachés, permettant de trouver un mot mystère. Dans « A la conquête du sommet », des énigmes types puzzles, jeux de logiques (mots croisés, devinettes) résolues à partir des documents (certains verrouillés par des cadenas) permettent de trouver un code PIN et un mot de passe. Et enfin, dans « Dorsales », la fouille devient plus poussée, les indices sont encore plus cachés, et les énigmes donnent des morceaux de puzzle à assembler.

Le but avec « Pandémie », était d'augmenter d'un cran la difficulté, et de se rapprocher des « codes » de l'escape game : jouer en équipe, des énigmes qui ne sont pas des exercices scolaires, des consignes limitées, une solution à apporter à un problème global, une construction autonome des savoirs...

Comme certains élèves l'ont eux-mêmes soulevé, les énigmes, qui étaient devenues de « vraies » énigmes, ont été perçues comme difficiles. Ce qui a pu générer du plaisir pour certains (dans l'accomplissement d'un challenge) s'est avéré être un frein à la progression des autres. Et la motivation intrinsèque censée être inhérente à l'activité a été remplacée par une motivation extrinsèque : les élèves ont fait le travail, parce qu'ils se sont sentis obligés de le faire (puisque c'est le professeur qui l'a demandé).

Les aides ont été insuffisantes. Plusieurs élèves m'ont contactée par mail pour avoir encore plus d'aide pour ouvrir le coffre-fort.

Pistes d'amélioration

Si les aides ont été anticipées, et l'intelligence collective vivement recommandée, cela n'a pas suffi à permettre à 100% des élèves de réussir l'escape game avec plaisir. Or le but de la ludification en pédagogie, est de susciter l'amusement. Il faudra donc diminuer la difficulté, et envisager, selon les suggestions des élèves eux-mêmes :

- De mettre les aides à proximité de l'énigme qu'elles servent à résoudre (notamment pour le cassis : à mettre à côté de la roue César).
- De mettre des aides plus explicites pour ouvrir le coffre-fort : 85,7% des élèves ont trouvé l'énigme du coffre-fort difficile.
- De ne pas mettre un accès direct aux aides, car certains les ont trouvées trop « tentantes » (envisager de demander à l'élève de taper un mot clé, et d'apporter une aide en fonction du mot-clé tapé ? mettre les aides sur un Genially à part ?)
- De mettre une « bibliothèque » (accessible à la fin) avec des documents plus « explicatifs » pour les concepts importants (les élèves ont réclamé « plus de pédagogie ».)

Fleur YPRES,

Professeure de SVT, Lycée Raymond Naves, 31200 TOULOUSE, Académie de Toulouse
Profil professionnel : <https://www.linkedin.com/in/fleur-ypres-0480661a8>