



Apprendre à travers la planification d'une salle d'évasion

Manuel 3, version Suisse française
www.school-break.eu

Adaptation de Luca Botturi et de Masiar Babazadeh
Traduction de Beatrice Bedani

Un projet Erasmus+ soutenu par



Sommaire

1.Introduction	3
Apprendre de l'échec.....	3
2.Apprendre à travers l'échec.....	4
3. Un parcours pour développer des salles d'évasion	7
Phase initiale.....	8
Développement.....	9
Présentation	10
Considérations pratiques	11
Briefing du projet	11
Coûts.....	11
Temps	11
Ultérieures considérations	12



1.Introduction

Planifier une salle d'évasion (voir le deuxième manuel SchoolBreak) est une activité complexe, qui demande de la créativité, de la précision, des capacités de résolution des problèmes et de collaboration. De plus, planifier une salle d'évasion éducative, demande de se confronter de manière approfondie avec les contenus d'apprentissage. Puis, il s'agit d'une activité authentique qui engendre un produit – le jeu – qui peut véritablement être proposé à une classe ou à un groupe d'étudiants. Pour toutes ces raisons, proposer à une classe d'apprendre à travers la planification d'une salle d'évasion peut offrir des opportunités très intéressantes.

Apprendre de l'échec

L'enseignant suivant des étudiants qui apprennent à travers la planification d'une salle d'évasion doit accepter, en tant qu'une partie intégrante de ce processus, que les étudiants apprennent à échouer et, par des tests continuels, qu'ils apprennent comment les mécanismes du jeu fonctionnent à l'intérieur d'un milieu sûr. Les étudiants apprennent à tester répétitivement les énigmes (à partir d'un minimum de 3 fois, jusqu'à arriver à un nombre optimal de au moins 10 fois) pour comprendre comment elles fonctionnent dans de différents scénarios. Il a été relevé que, dans les phases initiales, les étudiants n'aiment pas répéter les tests, mais ils comprennent rapidement l'importance de ce processus et ils apprécient particulièrement lorsque les enseignants mêmes ont de la peine avec une énigme.

Il est important que le milieu ne soit pas concentré sur l'évaluation, mais plutôt sur le fait que les étudiants devraient travailler vers un objectif de perfectionnement. Dans ce but, les scénarios proposés par les étudiants sont plus professionnels et, en conséquence, beaucoup plus constructifs dans l'approche. Donc, des exemples beaucoup plus réels sont créés.

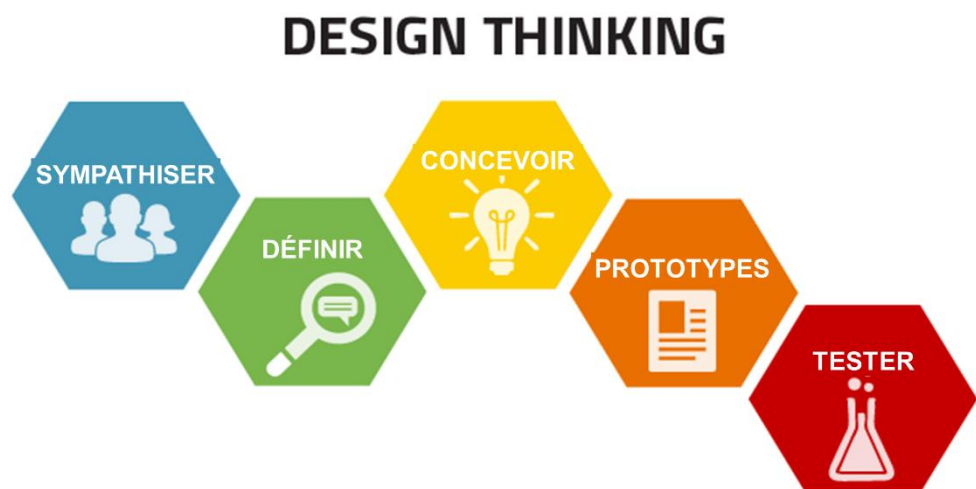
Faire travailler les étudiants ensemble et leur faire développer, de manière collaborative, les énigmes et les thèmes / les narrations offrent des bonnes opportunités d'apprentissage. Il faudrait se rappeler que de petits groupes impliquent à la fois des étudiants plus proactifs et enthousiastes et des étudiants qui ont tendance à rester en marge. Donc, même si on donne aux étudiants la possibilité de choisir leur propre groupe, il pourrait se rendre nécessaire de gérer les groupes de façon que tous les étudiants participent activement et équitablement, au lieu d'être limités à observer passivement.

2.Apprendre à travers l'échec

Dans l'école d'aujourd'hui, l'importance de l'apprentissage à travers l'échec en classe a été perdue en faveur d'une évaluation et d'une classification rigoureuses. Cette manière de penser est, en réalité, plutôt rigide et n'offre pas aux étudiants un milieu confortable où ils puissent échouer sans en subir les conséquences, réfléchir et améliorer. Naturellement, les êtres humains apprennent mieux à travers l'échec (il suffit de penser aux petits enfants qui apprennent à marcher ou à parler) : créer un milieu qui pose le succès à la première place peut faire ressentir les étudiants négligés au lieu d'être encouragés.

Les salles d'évasion sont un instrument parfait pour implémenter la philosophie de l'apprentissage à travers l'échec. Cette philosophie rentre parfaitement dans le champ du *design thinking* – la conviction qu'on peut améliorer rapidement ses idées à travers des tests et un processus de *feedback*. Le *design thinking* (figure 1) encourage les personnes à travailler en groupe, de façon qu'elles puissent bénéficier de l'échange de différentes perspectives, de confronter les idées rapidement et puis de les tester le plus tôt possible afin d'employer les *feedbacks* et ce qu'elles ont appris pour développer ultérieurement leur idée. Il s'agit d'un processus itératif qui comprend les phases ou modalités suivantes (illustrées dans la figure) :

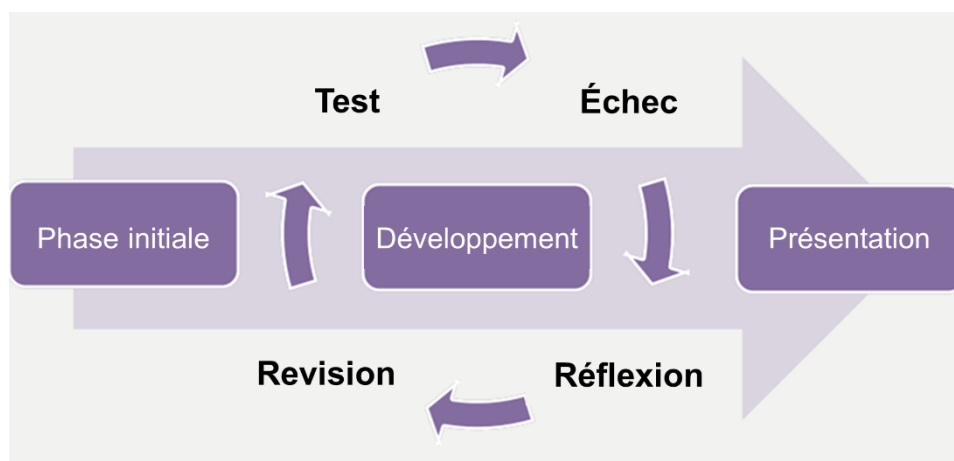
1. Sympathiser : comprendre les usagers / le public de référence
2. Définir : délinéer le problème qui doit être résolu
3. Concevoir : développer des idées
4. Créer des prototypes : créer des prototypes essentiels (papiers, esquisses, Lego, etc.)
5. Tester : tester et obtenir un *feedback*



En employant cette philosophie, qu'on pourrait appeler « trompe-toi vite » (en anglais, *fail fast*), des idées meilleures sont mises à point plus rapidement et il s'agit généralement d'une méthode plus productive pour trouver des solutions.

Nous pouvons trouver un lien avec l'idée, suggérée par la philosophie de l'apprentissage à travers l'échec (en anglais « learning through failure ») que, pour arriver à des conclusions plus rapidement et de manière plus naturelle, il est mieux de mettre en œuvre un processus itératif. Mettre les étudiants dans la situation de résoudre les énigmes en étant pleinement conscient qu'ils vont faire faillite avant d'obtenir un résultat positif leur permettra d'apprendre davantage à chaque tentative et, de cette façon, d'avoir succès avec un rythme qui convient à leurs personnalités. Cette modalité instaure plus de confiance dans chaque étudiant, du moment qu'il ressent d'avoir *la possibilité d'échouer* sans conséquences. En effet, l'étudiant arrive à comprendre qu'il est nécessaire d'échouer pour en tirer du bénéfice. Aucune évaluation formelle n'est prévue dans cette modalité d'apprentissage, même s'il y a un objectif formel. Cela est important parce qu'il donne aux étudiants quelque chose à réaliser.

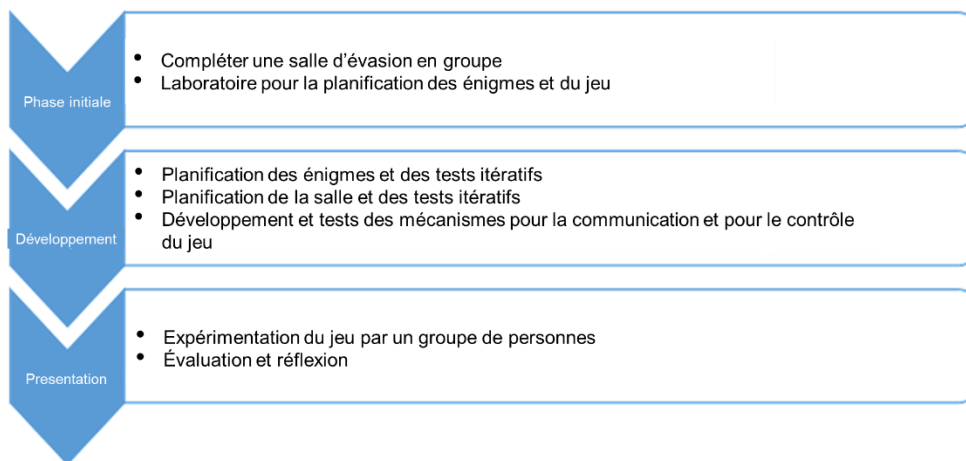
L'éducation scolaire est souvent rétive à laisser que les étudiants fassent faillite : se tromper est considéré négativement au lieu d'être vu en tant qu'une phase inévitable du processus d'apprentissage. Toutefois, développer une salle d'évasion donne aux apprenants l'opportunité d'échouer, parce qu'il est pratiquement impossible de planifier un jeu parfait à la première tentative. Faire des tests et repenser au projet est une partie fondamentale du processus de développement. De toute façon, il est important que les étudiants soient bien préparés à la perspective de l'insuccès et qui puissent répondre de manière adéquate à un *feedback* constructif sans qu'il affecte la motivation ou la confiance.



La figure ci-dessus montre un modèle d'apprentissage à travers l'échec dans les salles d'évasion du projet *EduScapes* (<http://eduscapes.playthinklearn.net/>). Elles posent clairement les étudiants face à un processus où l'échec est un aspect clé. Ce processus sera analysé dans le détail dans la section successive.

3. Un parcours pour développer des salles d'évasion

Le processus décrit dans la section précédente est décomposé de manière plus détaillée dans la figure 3 ci-dessous. Elle montre plus particulièrement trois passages – la phase initiale, le développement et la présentation.



Créer une salle d'évasion implique un défi difficile, parce qu'elle mélange la créativité avec l'habileté de résolution des problèmes et avec les compétences techniques de planification dans un espace sûr, dont le résultat n'est pas véritablement important (même si le parcours pourrait être évalué). Les éléments clés de l'approche sont trois :

1. Planifier une salle d'évasion est un processus nécessairement itératif et il sera impossible de créer une salle parfaite à la première tentative. Seulement la répétition des tests et leur interaction dans la pratique mèneront à une salle fonctionnante. Cela facilite la formation d'un cycle composé par : un échec productif, la construction de la résilience et une amélioration constante.
2. La planification et la résolution collaborative des problèmes supportent le travail en équipe et les compétences communicatives.
3. La nature ludique et la fin ouverte de la tâche, dans un milieu sûr où il n'y a pas de réponses correctes ou erronées, encouragent la prise mesurée de risques, le développement de la créativité et de l'innovation.

La planification des activités d'une salle d'évasion peut se dérouler de nombreuses manières différentes, par exemple dans une semaine intensive, dans une période de deux semaines, ou pendant une heure à la semaine en l'espace de plusieurs mois. Il est important de s'assurer que le temps soit suffisant pour chaque phase.

Phase	Temps minimum recommandé
Phase initiale	½ journée - 1 journée
Développement	<p>La plupart du temps sera consacré à cette phase, qui pourra être intensive ou plus diluée dans le temps, mais elle doit prévoir trois moments :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Engendrer des idées initiales 2. Développer et tester les énigmes 3. Développer et tester la salle entière <p>En tant que règle générale, on va consacrer un minimum de 3-5 jours ou l'équivalent dilué dans le temps.</p>
Présentation	½ journée - 1 journée

Même les dimensions du groupe seront importantes dans la planification du jeu. Par exemple, un groupe de trois équipes (12 étudiants) demandera moins de temps pour le support individuel qu'un groupe de huit équipes (40 étudiants) mais, dans le premier cas, il sera nécessaire un soutien plus grand pour trouver des personnes qui puissent tester les énigmes et les jeux.

Phase initiale

Dans la phase initiale, les groupes d'étudiants commencent à se connaître et apprennent à travailler ensemble. Nous conseillons de former des groupes de 3-5 personnes, même s'il est possible d'en créer de plus petits ou de plus grands, à la fois à l'intérieur de cercles d'amis déjà existants et distribué au hasard. Vue la nature du projet, jouer une salle d'évasion commerciale peut être une bonne manière de se connaître, mais si cela est impossible sur le plan logistique, le projet School Break fournit de nombreux exemples de salle d'évasion à employer en classe. Il est important que les étudiants vivent l'expérience de la salle d'évasion afin qu'ils se rendent compte du cadre de référence et qu'ils sachent quel est leur objectif.

Ensuite, un bref cours de formation (4 heures) sera organisé pour donner les bases de la planification d'une salle d'évasion et de ses énigmes. Les matériaux sont disponibles sur le site web d'*EduScape* (<http://eduscapes.playthinklearn.net/>). D'habitude, à la fin de cette phase, les

groupes sont capables d'identifier un thème et une ambiance pour leurs salles et ils ont des idées initiales sur les énigmes.

Développement

Dans la phase de développement, les étudiants construisent leur salle et la testent de manière itérative. Cette phase est constituée de différentes étapes qui ont été présentées dans le deuxième Manuel School Break. En travaillant avec une classe, les étapes ne sont pas à suivre à la lettre, mais on recommande un parcours similaire au chemin montré dans la figure 4 ci-dessous.



Établir un thème commun et développer bientôt une structure initiale donne au groupe quelque chose de concret sur lequel travailler et crée une vision partagée tout comme un cadre de référence. Puis, trois étapes de la planification et du contrôle suivent cette phase initiale :

1. Créer et tester chaque énigme présente dans la salle
2. Créer et tester un prototype papier de la salle en employant des feuilles, des enveloppes, des cartes, etc.
3. Créer et tester la version finale de la salle avec des boîtes, des cadenas, des objets véritables.

Chacune de ces phases devraient être testée au moins trois fois (même si dix ou plus de dix fois serait l'idéal) pour affiner le résultat. Il est même important de simuler le jeu avec une variété de groupes différents pour âge, nationalité, contexte de provenance et habiletés. Les étudiants ont l'habitude de sous-estimer le nombre de fois dont ils nécessitent pour tester leurs jeux, donc un plus grand support et une meilleure structuration du travail seront utiles dans cette phase.

La création d'un prototype papier est fondamentale pour disposer les éléments dans la salle de manière qu'ils fonctionnent conjointement, avant de faire face aux dépenses pour l'équipement. Il est utile d'avoir au moins une « évaluation experte » au cours du processus (dans l'expérimentation à la fois du prototype papier et de la salle entière). Cette évaluation donnera une opportunité demi-formelle de *feedback* et créera un but vers lequel les étudiants devront travailler.

Si bien que l'échec dans la planification du jeu soit inévitable, les étudiants pourraient ne pas être préparés à cela, donc il est important de s'assurer qu'ils soient capables de critiquer l'un l'autre de manière significative et constructive, d'accepter les *feedbacks* de support et d'agir sur la base de cela.

Cela n'est pas toujours simple pour des étudiants et peut demander une certaine aide et une certaine préparation. Construire la résilience face à l'insuccès, mais tirant du bénéfice de ses erreurs, accepter les *feedbacks*, améliorer et essayer de nouveau sont des résultats d'apprentissage cruciaux de ce processus, mais ils doivent être supportés et soutenus fermement.

Présentation

La phase de présentation établit la fin, authentique et formelle, du projet avec un véritable public qui peut utiliser le jeu. Elle ne comporte ni la forte pression ni la nature artificielle d'une évaluation formelle. Au contraire, la présentation du projet représente une conclusion concrète et fixe un délai effectif que les étudiants doivent respecter.

Dans le projet *EduScapes*, les étudiants ont présenté les jeux élaborés aux délégués à l'occasion de la *Playful Learning Conference*. Cette conférence a représenté une grande opportunité pour montrer leurs créations dans un milieu sûr et constructif. Une autre possibilité pourrait être au cours d'une soirée organisée par les parents ou dans n'importe quel événement scolaire ouvert aux amis et aux familles.

Des considérations pratiques

Dans cette section finale, on va souligner quelques aspects pratiques qu'il est nécessaire de considérer.

Briefing du projet

Il est important que chaque groupe ait des indications claires du début, par rapport au contexte du projet, par exemple concernant l'âge du groupe cible du jeu ou la durée prévue. Les étudiants devront même savoir à l'avance où le jeu va se dérouler et combien de joueurs vont participer. Si on travaille sur une salle d'évasion éducative, il sera important de définir d'abord les contenus / les objectifs d'apprentissage à considérer.

Coûts

Une salle d'évasion et ses énigmes peuvent être développées pratiquement à coût zéro, en employant des méthodes numériques ou simplement des feuilles en papier et des enveloppes. Cela offre aux étudiants une meilleure compréhension des énigmes au lieu de la préoccupation à propos de la disposition de l'équipement, des instruments, etc.

Après avoir planifié les énigmes, on doit les construire et les contrôler : acheter des instruments spécifiques et tester de nouveau le scénario et les énigmes dans le nouveau contexte peut comporter des coûts.

L'emploi des instruments numériques (par exemple, la création de pages web avec des mots de passe au lieu des cadenas physiques) demande quelques compétences techniques, mais peut même contribuer à réduire les coûts et à rendre la salle plus facilement répétable. Clairement, substituer des objets physiques avec des pages web a un impact plus fort sur la perception du thème/de la narrative.

Temps

Avant d'établir combien de temps les étudiants devront travailler sur les énigmes et sur la salle d'évasion, il est important de considérer l'impact que la durée du projet aura sur le progrès des apprenants. Il a été constaté que des salles d'évasion plus courtes (10 minutes) ont une efficacité très élevée, mais elles laissent peu de temps à la réflexion suivante, ou pas du tout. Des salles d'évasion plus longues (1 heure) ont tendance à perdre l'élan initial. De toute façon, il est à noter que les deux typologies sont extrêmement efficaces pour aider les étudiants à apprendre mieux à travers le jeu. Les étudiants qui se consacrent au projet pendant de longues périodes nécessitent plus de support et d'une meilleure structuration du travail, en particulier au cours des phases initiales.

Des ultérieures considérations

Il est important de souligner la nature itérative du contrôle final et de s'assurer que les étudiants prennent leurs responsabilités dans l'organisation de nombreux tests de jeu et de nombreuses révisions. Les étudiants doivent dérouler une salle d'évasion avant ou au début du projet afin de comprendre ce qu'on attend d'eux. Il sera nécessaire de fournir du support au travail en groupe et de gérer les rencontres, de se mettre à disposition pour offrir de l'aide au cas où les relations entre les groupes se compromettraient. Si les objets (des boîtes, des cadenas, des clés, etc.) doivent être ordonnés, il est important de le faire à temps pour la présentation.