

Synthèse du Mémoire de Master

Master of Arts en enseignement pour le degré secondaire I

Analyse de la stratégie de débriefing de l'Escape Game pédagogique du CIPRET, « Mission Télomère »

*Réalisé sous la direction du Prof. Eric Sanchez, co-encadré par son
assistante Maud Plumettaz-Sieber*

Guillaume Ladine

Introduction

Depuis longtemps, le jeu est utilisé dans l'enseignement à des fins pédagogiques. Toutefois, l'apprentissage par le jeu suggère une structure spécifique permettant le transfert des savoirs issus de l'activité (Brougère, 2005). Ainsi l'activité de jeu comporte plusieurs caractéristiques permettant de vivre une expérience divertissante et engageante, mais ce n'est que lors de la phase de débriefing après une session de jeu que l'on dépasse cette expérience en ressortant les savoirs insérés dans le jeu afin de les rendre transférables et utilisables dans d'autres situations (Brousseau, 1998, Garris, Ahlers & Driskell., 2002; Sanchez & Plumettaz-Sieber, 2019).

L'étude de cas de notre recherche porte sur un jeu de type Escape Game, « Mission Télomère », mené par le CIPRET (Centre d'information pour la prévention du tabagisme). Très actuel, ce type de jeu consistant généralement à s'échapper d'un lieu clos en résolvant une série d'énigmes en un temps imparti est intéressant dans l'enseignement, car ils permettent une résolution de problèmes nouveaux et complexes dans un temps restreint et de façon ludique (Nicholson, 2018). Cet Escape Game cherche à développer des compétences psychosociales permettant

d'appréhender de façon réfléchie certaines situations de la vie de tous les jours telle la prise de tabac (World Health Organization Division of Mental (WOH), 1994). Ces compétences insérées dans les différentes énigmes de ce jeu seront mises en évidence lors de l'étape capitale dans l'apprentissage par le jeu : Le débriefing. Afin de permettre la mise en œuvre de cette étape relativement complexe à mettre en place et à réaliser, une élaboration du déroulement du débriefing ainsi que la mobilisation de différentes dimensions dans le débriefing sont nécessaires afin de transmettre des savoirs de façon efficiente.

Cette recherche consiste à analyser de quelle façon la phase de débriefing du jeu « Mission Télomère » est menée par les intervenants en prévention du tabagisme et de définir si cette dernière permet une identification, une généralisation et un transfert des compétences en jeu à d'autres situations.

Méthode

Pour la méthodologie, nous avons procédé à analyse du débriefing à l'aide d'une grille d'analyse que nous avons adaptée à partir du modèle proposé par Sanchez & Plumettaz-Sieber (2019). Cette grille d'analyse comporte des informations concernant le type d'intervention, les dimensions du débriefing mobilisées ainsi que les compétences psychosociales traitées.

La récolte des données s'est faite au moyen d'enregistrements vidéo, récoltés lors d'un camp sportif au lac Noire, à Fribourg (CH) avec des participants de la fin du deuxième cycle (10-12 ans). Ces enregistrements ont permis une analyse détaillée du discours dans le logiciel d'analyse vidéo ELAN, en codant chaque tranche de 15 secondes en fonction des différentes catégories de notre grille d'analyse du débriefing.

Résultats

Les résultats ont permis de mettre en évidence que malgré une répartition non équitable et une seule prise en compte de la dimension « ressentir », toutes les dimensions du modèle de débriefing de Plumettaz-Sieber & Al. (2019) apparaissent dans le débriefing de « Mission Télomère ».

Nous avons également pu déduire de notre analyse que l'organisation en termes de topogénèse, mésogénèse et chronogénèse de ce débriefing a été planifiée de façon à prendre en compte toutes les dimensions du débriefing, néanmoins certaines modifications devraient être apportées afin de les prendre en compte de façon plus homogène. Toutes les compétences que le CIPRET cherche à développer à travers « Mission Télomère » ont également été mentionnées lors du débriefing, cependant notre analyse n'a pas permis de mettre en évidence une réelle prise en compte de la compétence de l'estime de soi.

Finalement, nous avons pu relever une prédominance des dimensions « valider » et « généraliser ». Les dimensions en lien avec les savoirs en jeu n'ont été que très peu prises en compte dans le débriefing.

Grâce à ces analyses, nous avons proposé plusieurs pistes d'améliorations : Mobiliser davantage l'expérience de jeu et l'utiliser comme outil permettant de faire émerger les savoirs, mettre en place une meilleure structure au niveau de la chrono, meso et topogénèse afin de prendre en compte de façon plus équilibrée toutes les compétences que cet Escape Game cherche à développer.

Conclusion

Notre analyse a montré que pour chacune des compétences que cet Escape Game cherche à développer, les interactions visent principalement à la désyncrétisation, à la validation et à la généralisation de cette dernière. La discussion sur le ressenti et la prise de conscience des objectifs d'apprentissage et des savoirs en jeu est restreinte à une seule compétence et brève. Le jeu apparaît davantage comme un prétexte plutôt que comme un outil servant à l'apprentissage. Nous ressortons de ce manque un risque d'entrave à l'appropriation des compétences traitées ainsi qu'un risque de dogmatisation.

Bien que nous ayons pu identifier une organisation réfléchie en termes de chrono, meso et topogénèse, nous relevons un manque dans les échanges concernant la compétence de l'estime de soi. Une réorganisation devrait être faite au niveau des rôles de chacun afin de ne pas omettre une compétence à institutionnaliser.

Dès lors, l'analyse de cette situation d'apprentissage par le jeu permet d'identifier plusieurs pistes d'améliorations que les intervenants du CIPRET pourront mettre en place lors de prochaines séances de « Mission Télomère ».

En dehors de résultats identifiés qui serviront à la révision de la stratégie de débriefing mise en place, nous pouvons relever d'autres apports de ce travail. La méthodologie de récolte vidéo que nous avons élaborée peut-être reprise pour des analyses analogues. Nous pouvons également valider que le modèle d'analyse du débriefing proposé par Plumettaz-Sieber (2019) est adaptable à l'analyse de situations d'apprentissage par le jeu diverses.

Bibliographie

Brougère, G. (2005). *Jouer, apprendre*. Economica.

Brousseau, G. (1998). *Glossaire de quelques concepts de la théorie des situations didactiques en mathématique*.

Garris, R., Ahlers, R., & Driskell, J. (2002a). Games, Motivation, and Learning: A Research and Practice Model. *Simulation & Gaming, 33*, 441-467.

Plumettaz-Sieber, S., Bonnat, C., & Sanchez, E. (2019). *Debriefing and Knowledge Processing An Empirical Study about Game-Based learning for Computer Education*.

Nicholson, S. (2018). Creating Engaging Escape Rooms for the Classroom. *Childhood Education, 94*(1), 44-49.

Nicholson, S. (2015). *Peeking behind the locked door: A survey of escape room facilities*. Wilfrid Laurier University, Brantford, Ontario, Ca.

World Health Organization Division of Mental (WOH). (1994). *Programme on Mental Health. Life Skills Education in School*. (WOH).