

Master of Arts en enseignement pour le degré secondaire I

*Synthèse du Mémoire de Master*

# **Analyse d'un outil et des modalités de débriefing après une session d'Escape Game pédagogique**

**A travers l'exemple d'*Homo Novus***

|         |                         |
|---------|-------------------------|
| Auteure | <b>Nadège Passaquay</b> |
|---------|-------------------------|

|           |                    |
|-----------|--------------------|
| Directeur | Prof. Eric Sanchez |
|-----------|--------------------|

|      |            |
|------|------------|
| Date | 16.08.2021 |
|------|------------|

---

## **Introduction**

L'apprentissage par le jeu n'est pas une idée nouvelle : des vases de l'Antiquité ont été retrouvés sur lesquels des héros de la guerre de Troie, Achille et Ajax, sont représentés assis face à face, déplaçant des pions sur la table non pas dans le simple but de se divertir, mais bien à des fins éducatives, celles de développer leurs stratégies de guerre (Dasen, 2015 ; Sanchez et Romero, 2020). Néanmoins, si ce n'est une idée nouvelle, le jeu est toujours plus présent actuellement pour soutenir les apprentissages (Sanchez, 2019b ; Genvo, 2013). En effet, le développement des technologies numériques rend le jeu accessible partout et en tout temps, multipliant ainsi les possibilités éducatives du jeu (Sanchez et Romero, 2020).

Toutefois, pour apprendre avec le jeu, il ne suffit pas de jouer, mais de réaliser que nous avons appris pendant l'expérience de jeu. Il est donc essentiel d'explicitier les objectifs et les concepts

d'apprentissages auprès des étudiants (Sanchez et Romero, 2020 ; Sanchez, 2019a ; Sanchez et Plumettaz-Sieber, 2019 ; Lederman, 1992). C'est dans ce contexte qu'apparaît le *débriefing*, le moment durant lequel les apprenants réfléchissent à l'expérience de jeu, permettant ainsi le transfert des savoirs acquis durant le jeu à d'autres contextes, plus larges.

Si la littérature sur le sujet s'accorde à dire que le débriefing est une phase essentielle par laquelle doivent passer les apprenants pour atteindre les objectifs d'apprentissage et institutionnaliser les savoirs, peu de recherches sur le sujet permettent de répondre à la question « comment mener une séance de débriefing après une session de jeu en classe ? » (Markulis et Strang, 2003 ; Sanchez, 2019a). A travers ce travail, nous visons à évaluer la justesse et l'adéquation du modèle théorique développé par Plumettaz-Sieber et al. (2020) et représentant les processus d'apprentissage au cours d'un débriefing, ainsi que la pertinence des modalités du débriefing de l'Escape Game *Homo Novus*.

## **Méthode**

La partie pratique de ce travail se base sur le modèle théorique de Plumettaz-Sieber et al. (2020). Il représente les processus d'apprentissage au cours d'un débriefing selon cinq dimensions : le ressenti au cours de l'expérience de jeu, la prise de conscience des objectifs d'apprentissage, la désyncrétisation, la validation des savoirs et la généralisation de ces derniers à d'autres contextes. Nous avons construit, sur la base de ce modèle, une séance de débriefing de l'Escape Game *Homo Novus*. Cet Escape Game pédagogique vise à découvrir des outils numériques utilisables pour l'enseignement ; il est donc destiné aux enseignants ou futurs enseignants. Au cours de l'Escape Game, les participants manipulent des outils numériques permettant la résolution des énigmes. Ensuite, la partie de débriefing permet de revenir sur ces différents outils, leur utilisation dans le jeu ainsi que leurs possibilités d'utilisation dans une salle de classe.

Les participants à l'étude sont neuf étudiants en Master en enseignement pour le secondaire I qui se sont portés volontaires pour prendre part à l'expérience. La session d'Escape Game est filmée et enregistrée puis, par la suite, analysée à l'aide d'une grille grâce au logiciel *Elan 6.1*. Les questions de recherche qui ont structuré l'analyse et la discussion des résultats sont les suivantes :

- QR1 : Quelle est la durée temporelle respective accordée aux différentes dimensions, et dans quel ordre sont-elles abordées ?
- QR2 : Quelle est la répartition des interventions des participants et de l'enseignante, et quelle est la nature de ces interventions ?

- QR3 : Quel(s) usage(s) pédagogique(s) les participants retiennent-ils pour leur pratique d'enseignant au secondaire I ?
- QR4 : Quelles limites les participants envisagent-ils sur ces outils numériques, en tant qu'utilisateur et en tant qu'enseignant ?

## **Résultats**

Les résultats ont permis plusieurs constats. Tout d'abord, plus de la moitié des interactions du débriefing se rapportant à la dimension de généralisation du modèle théorique, nous pouvons conclure que le débriefing permet bel et bien la généralisation des savoirs à d'autres contextes. Aussi, le plateau de débriefing, développé pour modaliser la généralisation des savoirs est un outil pertinent, puisque la quasi-totalité des interventions faites au cours de son utilisation se rapportent à cette dimension du modèle théorique. Soulignons également que les dimensions apparaissent, globalement, dans l'ordre préconisé par le guide de débriefing, avec principalement du ressenti au début, et de la généralisation à la fin.

Relativement aux modalités de débriefing et donc à l'utilisation du plateau de débriefing, l'analyse des résultats permet la mise en évidence de plusieurs éléments qui peuvent indiquer une certaine difficulté dans sa prise en main : les seuls enrichissements de consigne du débriefing ont été faits à ce moment-là, de même que plusieurs moments de silence dus à la réflexion.

Aussi, nous avons constaté que les interactions entre les participants et l'enseignante se font sous forme d'un schéma très scolaire lors des activités en plénum : l'enseignante pose une question, un des participants répond puis, dans un troisième temps, l'enseignante ajoute alors des informations et complète la réponse du participant. Peu d'interaction apparaissent entre les participants à l'expérience. En ce sens, la construction de débriefing est intéressante puisqu'elle prévoit des activités en groupes et sous-groupes, ce qui permet à l'enseignante de se mettre un peu en retrait pour laisser aux participants l'opportunité d'échanger entre eux et de casser ce schéma d'interactions scolaire.

## **Conclusion**

L'analyse nous permet de proposer plusieurs pistes de remédiation du débriefing de l'Escape Game *Homo Novus*. L'une d'entre elles s'intéresse notamment à faciliter la prise en main de l'outil de débriefing, le plateau, et permettre une meilleure compréhension des consignes de la part des apprenants. Une autre piste de remédiation vise à diminuer le schéma scolaire de communication évoqué plus haut, pour permettre plus d'échanges entre les participants. Finalement, différents

éléments semblent indiquer que la durée de débriefing est longue ; les participants paraissent moins engagés dans la tâche après plus de 2h30 d'activité cognitive. Nous réfléchissons donc également à diminuer le temps de débriefing sans pour autant compromettre les apprentissages des participants.

Des futures recherches pourraient s'appuyer sur cette étude pour continuer de transposer à la pratique le modèle théorique de Plumettaz-Sieber et al. (2020) afin d'en tester sa pertinence à différents contextes d'apprentissage par le jeu. Notre étude a notamment permis de proposer une nouvelle configuration du modèle qui correspond à la réalité de terrain du débriefing mené après l'Escape Game *Homo Novus*. Une future étude pourrait considérer ces propositions d'adaptation et continuer à affiner le modèle théorique de Plumettaz-Sieber et al. (2020).

## Bibliographie

- Lederman, L. (1992). Debriefing: Toward a Systematic Assessment of Theory and Practice. *Simulation & Gaming*, 23(2), 145-160.
- Margolinas, C. (2014). Connaissance et savoir. Concepts didactiques et perspectives sociologiques ?. *Revue française de pédagogie*, 188(3), 13-22. <https://doi.org/10.4000/rfp.4530>
- Nicholson, S. (2012). Completing the Experience: Debriefing in Experiential Educational Games. Dans N. Callaos, H.-W. Chu, C. Kaufmann, H. Wahl et F. Welsch (dir.). *Proceedings of the 3rd International Conference on Society and Information Technologies*. (Orlando, 25 mars-28 mars 2012) (pp.117-121). Orlando : International Institute of Informatics and Systemics.
- Nicholson, S. (2016). The State of Escape: Escape Room Design and Facilities. Paper presented at *Meaningful Play 2016*. Lansing, Michigan. [en ligne] <http://scottnicholson.com/pubs/stateofescape.pdf>
- Plumettaz-Sieber, M., Bonnat, C. et Sanchez, E. (2020). *Vers un modèle de débriefing : une étude de cas avec le jeu Programming Game*. Conférence Didapro8 - DidaSTIC (Lille, France).
- Plumettaz-Sieber, M., Oliveira, G., Passaquay, N. et Sanchez, E. (2020b). *Homo Novus : Un escape game sur l'usage du numérique en contexte éducatif. Guide d'utilisation et de mise en place*. [en ligne] [https://drive.google.com/file/d/1fqMBcvNEfAZTH3KUeWHn\\_AQd2\\_LtOspv/view](https://drive.google.com/file/d/1fqMBcvNEfAZTH3KUeWHn_AQd2_LtOspv/view)
- Sanchez, E. (2019a, 11 septembre). *Apprendre en jouant vs apprendre du jeu*. [vidéo]. Laboratoire d'Innovation Pédagogique. <https://www.lip-unifr.ch/2019/09/06/apprendre-en-jouant-vs-apprendre-du-jeu/>

- Sanchez, E. (2019b). Game-Based Learning. Dans A. Tatnall (dir.) *Encyclopedia of Education and Information Technologies*. Springer, Cham. [https://doi.org/10.1007/978-3-319-60013-0\\_39-1](https://doi.org/10.1007/978-3-319-60013-0_39-1)
- Sanchez, E. et Plumettaz-Sieber, M. (2019). Teaching and Learning with Escape Games From Débriefing to Institutionalization of knowledge. Dans M. Gentile, M. Allegra et H. Söbke (dir.), *7th International Conference, GALA 2018, Palermo, Italy, December 5–7, 2018, Proceedings*, (11385), 242-253.
- Sanchez, E. et Romero, M. (2020). *Apprendre en jouant*. Retz.