

Feedbacks & Analyse

Escape game « Info ou Infox »

Lieu : Salle multimédia CDI + espace documentaire/romans pour chercher un indice.

Date : 15/02/2019

Classe : 9 élèves de 2ndH

Contexte : Il manquait 5 élèves car le professeur accompagnateur du jeu, leur professeure de français, était absente. Je lui avais tout de même demandé de faire le jeu, avec un groupe, même en son absence.

Appréciation générale

Positive → Élèves investis / enjoués / agréables/ dynamiques.

Les élèves, qui auraient pu rentrer chez eux, sont venus et suite au jeu ont affirmé ne pas regretter leur présence, bien au contraire.

Observations

- Beaucoup de guidage pour naviguer sur le genially. Les élèves ne connaissaient pas ce logiciel.
- Difficultés de lecture sur les sites internet : 'Ah mais je ne peux pas lire il y a trop de publicités !'
- Difficultés pour associer le mot de passe(hidelink), qui déclenche l'activité suivante, avec le numéro de l'énigme. Quel mot de passe pour quelle énigme. Où taper le mot de passe ?
- Problème informatique sur une activité → il fallait retaper les mots pour que ce soit juste et validé.
- Manque de temps pour que le premier groupe termine l'escape game. 10 minutes ont été ajoutées au temps initial (1 heure).
- A la fin, on a eu le temps de revenir sur les mots de passe et j'ai fourni plus d'explications mais nous n'avons pas eu assez de temps pour regarder d'autres vidéos ou faire d'autres activités complémentaires.

→ 2 Conclusions :

* **Difficultés numériques**: navigation sur le genially, utilisation des mots de passe, lecture sur internet.

*** Manque de temps :**

Timing initial : 15 minutes présentation / explications - 1h de jeu - 30 minutes feedbacks et activités complémentaires - 10 minutes questionnaire et avis sur le jeu.

Timing effectué : 15 minutes présentation/explications - 1h10 jeu - 5 minutes récompenses et retour au calme des élèves - 15 minutes de feedbacks - 5 min questionnaire et avis.

→ **Manque de temps principalement lié aux difficultés numériques des élèves + excitation après le jeu, les élèves semblaient intellectuellement épuisés et surexcités !**

Difficultés élèves

- Colorier le QR-code (à ma grande surprise !)
- Rester concentrés tout le long du jeu.
- Naviguer dans le genially.
- Lire en ligne (apparition publicités, images, pop-up...)
- Persévérer ! Certains élèves veulent tout de suite la réponse !
- Manque de logique parfois.

Retour des élèves

** Questionnaire complété par les élèves après le jeu (9 au total)*

1. As-tu apprécié de participer à cet escape game ? Oui 9/9 Non
2. Selon toi, la part de numérique était : insuffisante suffisante 5/9 trop présente 4/9
3. Il y avait pas assez suffisamment 9/9 trop d'énigmes ?
4. As-tu eu des difficultés pour résoudre certaines énigmes ? Si oui lesquelles ? Serais-tu expliquer pourquoi ? 2 Dernière énigme trop longue – 2 colorier le dessin – 5 NON
5. Est-ce qu'il y avait suffisamment d'aides ? Oui 9/9 Non
6. Penses-tu avoir appris des choses ? Non Un peu 3/9 Oui 5/9 Plusieurs 1/9
7. Te sens-tu davantage conscient du fonctionnement 'économique' de l'internet ? Oui 9/9 Non
8. Te sens-tu davantage préparé à traiter une information lue sur internet ? Oui 9/9 Non
9. Si tu devais mettre une note entre 1 et 5 à l'escape game. (5 étant la meilleure note), combien mettrais-tu ? 6/9 ont mis la note de 4/5 ET 3/9 ont mis la note de 4,5/5

10. Aurais tu des propositions d'amélioration à suggérer ?

Moins d'activités avec du copier-coller de texte , parfois trop long – Le dessin moins long - Peut-être moins d'énigmes informatiques et beaucoup plus de 'manuel' - Laisser un peu plus de temps, 1h30- More time ! - Un peu plus de temps - Moins de numérique – Plus de recherches dans le CDI ou même dans le lycée.

→ 2 conclusions évidentes :

→ PAS ASSEZ D'ACTIVITES MANUELLES (TROP DE NUMÉRIQUE)

→ BESOIN DE PLUS DE TEMPS

Améliorations

- Transformer certaines activités numériques en activités 'manuelles' (papier/ recherche / déplacement)

- Ajouter 10 minutes au jeu OU réduire le nombre d'énigmes (même si le nombre était correct selon les élèves) OU adapter 1h en mélangeant davantage énigmes numériques et manuelles.

- Laisser plus de temps pour les feedbacks ! Notamment pour faire d'autres activités complémentaires afin de fixer les nouveaux concepts.

→ Timing → Davantage prendre en compte le temps de récompenses, l'excitation à la fin du jeu et le temps nécessaire pour un retour au calme et à la concentration.

Pré-requis numériques insuffisants !

→ Montrer au préalable comment fonctionne les genially pour gagner du temps sur la navigation et comment fonctionne hidelink → démonstrations visuelles

→ Entraînement à la lecture d'article en ligne.

→ Manque de lisibilité au niveau de l'association énigme et mot de passe : le rendre davantage explicite et visuel sur ma présentation genially.

Grille d'évaluation

Il est plutôt facile d'évaluer les savoirs faire et les savoirs être des joueurs mais cela devient plus difficile lorsqu'il s'agit de valider ou non des compétences EMI. Pour cela, il faudrait peut-être leur faire compléter un petit quiz de connaissances suite au jeu ou lors d'une prochaine séance, ou le faire passer par l'autre enseignant au cours suivant.