

Boîte à outils pédagogique

Outils de jeu

Feuille de route et recommandations pour tester vos énigmes

Tester vos étapes, vos devinettes et vos énigmes fait partie intégrante du processus de conception de votre aventure éducative. Cela vous permet de vous assurer non seulement que les aspects pratiques du jeu fonctionnent correctement, mais aussi que le public cible trouvera l'activité attrayante et éducative. L'objectif du test des énigmes est d'affiner la conception de l'histoire pour s'assurer que la version finale est efficace et cohérente. Pour ce faire, vous pouvez utiliser différents outils et documents, tels qu'une feuille de route et un formulaire de test, décrits dans les pages suivantes.

Comment réaliser un test ?

- **Pendant le processus de conception, examinez la « jouabilité » de vos énigmes** à l'aide de questions visant à déterminer si :
 - 1) Les différents éléments de jeu sont compatibles ;
 - 2) Les énigmes répondent à vos objectifs linguistiques et pédagogiques.**Voici quelques questions qui peuvent vous guider dans ce processus :**

Peut-on reproduire l'activité ? Est-elle sans danger ? A-t-elle été adaptée à la classe et aux besoins des élèves ? Les élèves peuvent-ils l'utiliser de manière autonome ? Les éléments fonctionnent-ils correctement ensemble ?
- **Après avoir conçu votre aventure, préparez un formulaire de test** qui comprend une liste de tests qui seront effectués afin d'évaluer les différents éléments du jeu, ainsi que des questions pertinentes pour obtenir les feedbacks des participants.
- **Formez des équipes de test** (si possible, incluez différents profils de participants) et suivez leur progression dans le jeu grâce à la feuille de route et suivez leurs réponses grâce au formulaire de test.
- **Acceptez les suggestions et les critiques** en ce qui concerne l'amélioration de l'aventure et apportez-y des modifications en conséquence.

- **Utilisez les feedbacks des participants pour améliorer** votre histoire afin que la version finale soit prête pour les élèves.

Feuille de route

Une feuille de route est un plan stratégique qui définit votre objectif ou le résultat que vous souhaitez obtenir et qui comprend les principales étapes nécessaires pour atteindre ces objectifs. Selon vos préférences, ou si c'est la première fois que vous vous essayez au storytelling, utiliser une feuille de route peut s'avérer utile.

Cependant, vous pouvez également décider de vous lancer immédiatement dans la création de l'aventure. Étant donné que la construction d'une histoire ludifiée peut être une expérience plutôt intimidante et difficile pour les débutants, le fait de suivre une feuille de route peut vous aider à construire votre aventure plus rapidement, à vous amuser davantage et à éviter toute erreur ou omission.

Vous pouvez utiliser soit du papier et un crayon, soit un ordinateur. Il peut toutefois être préférable de concevoir la feuille de route sous forme électronique afin de pouvoir y ajouter des indices ou de la modifier à partir de n'importe quel appareil, ou encore de la partager avec vos collègues.

Il n'y a pas de bonnes ou de mauvaises feuilles de route, tant qu'elles répondent à vos besoins et à vos préférences. Toutefois, une feuille de route efficace devrait comporter les étapes suivantes :

1. **Esquissez un scénario captivant** (contexte de l'aventure). Pensez aux joueurs, à la durée, au thème général, au but du jeu, aux objets à utiliser, etc.
2. **Prévoyez des énigmes et des devinettes mystérieuses** pour vous assurer que vos élèves seront immergés dans l'expérience. Prenez des décisions concernant les énigmes que vous allez inclure et la manière dont vous comptez les présenter. Vous pouvez même utiliser des post-it pour convertir votre plan d'histoire et ses détails ou étapes.
3. **Construisez votre aventure**, faites preuve d'imagination et incluez des casse-tête et du matériel pour mettre tout cela en pratique.
4. **Rendez votre histoire plus immersive et interactive** en utilisant des éléments audiovisuels, en ajoutant des éléments décoratifs et des illustrations à thème ou du matériel physique pour créer l'atmosphère adéquate.

Peut-être que vous pensez que cela est une perte de temps, mais en réalité, cela vous permet de gagner du temps pendant les processus de planification, de création et de débriefing. Cela vous aide également à mieux structurer et mettre en œuvre votre aventure. La feuille de route peut être utilisée comme ligne directrice pour n'importe quelle aventure que vous souhaitez créer. Elle vous aidera également à prendre en considération les besoins ou les exigences particulières des élèves atteints de troubles spécifiques de l'apprentissage.

Formulaire de test

Un formulaire de test peut être utilisé lors de la phase de débriefing de votre aventure, parallèlement à la feuille de route. Son objectif est de vous aider à fournir un feedback personnalisé aux élèves après avoir suivi leurs résultats tout au long de l'histoire.

Le formulaire peut prendre la forme d'un **document à trous**, tel qu'une feuille de calcul ou, selon vos goûts, tout autre type de document. Il doit comprendre une **liste reprenant toutes les étapes de votre aventure** et doit également comprendre un espace pour les commentaires et les corrections. Le formulaire peut également contenir des questions que vous poserez aux participants, afin de recueillir leur feedback en ce qui concerne chaque étape rencontrée ou de connaître leur opinion générale sur l'activité. Chaque participant pourra évaluer le degré de divertissement, de défi, d'intérêt, de pertinence ou d'attractivité de l'activité, et pourra faire des suggestions d'amélioration.

Le formulaire de test peut être utilisé pour :

- **Déterminer si toutes les énigmes ont pu être résolues** dans le temps imparti ;
- **Décider quelles énigmes doivent être modifiées ou supprimées** (soit parce qu'elles ne correspondent pas aux niveaux de compétence des élèves, soit parce qu'elles ne répondent pas aux critères de « jouabilité ») ;
- **Identifier les rôles endossés par les élèves au cours de l'activité** et déterminer s'ils ont travaillé en collaboration pour résoudre les énigmes, ou savoir si des consignes supplémentaires ou des rôles assignés doivent être envisagés.
- **Déterminer si les étapes étaient suffisamment attrayantes et éducatives** pour répondre aux objectifs pédagogiques et maintenir l'attention et la motivation des participants.

Il est possible que cet outil présente un obstacle : rendre le feedback trop axé sur les résultats. Les élèves pourraient se sentir visés s'ils ne sont pas aussi performants que leurs camarades de classe. Veillez donc à ce que le feedback n'accorde pas trop d'importance à la résolution des énigmes, mais se concentre plutôt sur les objectifs pédagogiques ou l'effort et l'intention que les participants ont mis à progresser tout au long de l'histoire, que ce soit individuellement ou en collaboration. Soyez conscient à l'avance des étapes qui pourraient présenter des difficultés pour les élèves atteints de troubles spécifiques de l'apprentissage (tâches qui demandent des compétences de motricité fine, etc.) et adaptez le feedback en conséquence.