



## Retour d'expérience - France

Le projet STEAMER a pour ambition de transmettre des notions pédagogiques de manière ludique. Nous avons constaté en 2019 lors de la préparation de ce projet un réel engouement des jeunes (et des moins jeunes) pour les escape rooms. Ces salles proposent des enquêtes en mode collaboratif, où le potentiel et les compétences de chacun doivent être partagés afin de parvenir à un but commun : résoudre une énigme (s'échapper, ou encore empêcher la fin du monde en fonction des scénarii proposés).

Différentes ressources ont été produites par les partenaires lors de ce projet. Nous avons en France la chance de bénéficier d'un réseau d'enseignants particulièrement actifs sur ce sujet. Des éditeurs proposent déjà des jeux d'évasion pédagogiques prêts à être utilisés, mais il nous semblait plus pertinent :

- d'accompagner les enseignants dans la compréhension des mécanismes d'apprentissage mis en jeu dans ce type de contenus pédagogiques,
- de les guider dans l'adaptation de leurs ressources déjà existantes,
- de créer des passerelles entre enseignement formel et non formel,
- et enfin de leur permettre de tester, de créer, et de les accompagner et de les autonomiser dans la mise en place de leurs propres créations.

Les conseils de notre partenaire italien Mystery Tour lors de la conception des processus d'engagement des participants sur ce type de "jeu" ont été d'une grande aide au cours des différentes phases du projet. Le partenaire

Logopsycom nous a permis de respecter des standards d'inclusion nécessaires

afin de construire des projets pour des classes "inclusives". Les retours des enseignants et de leurs élèves des différents pays du partenariat lors des phases de tests de nos contenus "module de formation en ligne" et "escape rooms" prêts à être utilisés ont été riches d'enseignement afin de pouvoir adapter nos ressources à leurs attentes et au niveau de difficulté attendu par les programmes scolaires.

Nous avons eu l'opportunité de tester deux de nos escape room auprès de deux classes différentes.

- La première dans un lycée auprès d'élèves de seconde générale, "Le vol de Mona Lisa" met en œuvre des notions pédagogiques en science, en mathématiques et en chimie plus spécifiquement. L'enseignant souhaitait proposer cette activité afin de recréer de la cohésion entre les élèves suite aux nombreux cours en distanciels ayant eu lieu lors de la période COVID-19, tout en mettant en œuvre des savoirs théoriques appliqués dans un cadre plus pratique et ludique. Les retours des élèves et de leur enseignant ont été extrêmement positifs. Ils insistent sur les notions de "communication", "d'écoute" et de "plaisir".

- Le second test a été réalisé dans une association d'aide aux devoirs d'élèves présentant des difficultés d'apprentissage (troubles DYS, TDAH...) L'Escale à Nantes qui lutte contre le décrochage scolaire. Ces élèves sont généralement démotivés par le système scolaire classique. Les accompagnants sont donc particulièrement intéressés par ce type de ressources, et par la possibilité de se former à leur mise en place, et particulièrement par le module d'e-learning à destination des formateurs. Les élèves ont beaucoup apprécié cette activité, la mise en commun des compétences et le fait de réussir l'enquête ont été très valorisants.

