

Master of Arts en enseignement pour le degré secondaire I

Synthèse du Mémoire de Master

Analyse des compétences psychosociales mobilisées et développées dans l'Escape Game « Mission Télomère » auprès des participants durant la phase de jeu

*Réalisé sous la direction de Monsieur le professeur Eric Sanchez et de
Monsieur Simon Morard*

Auteur	Astorina Luca
--------	----------------------

Directeur	Éric Sanchez
-----------	--------------

Date	8.07.2021
------	-----------

Introduction

Le concept de jeu peut-il être défini de manière unique ? Existe-t-il un exemple qui comporte toutes les caractéristiques de ce qui fait qu'un jeu en est un ? La question semble pertinente tant les idées que ce terme nous évoque sont vastes et diversifiées.

A priori, il n'existe pas de définition qui soit pleinement satisfaisante pour définir le concept de jeu. Pourtant, le terme existe et regroupe une multitude d'activités ayant des objets et des objectifs très diversifiés.

Notre travail s'intéresse à un jeu de type Escape Game pédagogique dont le nom est « Mission Télomère ». Il s'agit d'un jeu de réflexion et de résolution d'énigmes limité dans le temps. Celui-ci

est destiné aux adolescents des Cycles d'Orientation Fribourgeois et se pratique en équipes. L'Escape Game est orienté vers la prévention du tabagisme et requiert diverses compétences psychosociales de la part des joueurs. L'idée est de fournir à ces derniers des outils permettant de se prémunir de la prise de tabac grâce aux compétences psychosociales.. En ce sens, le choix des concepteurs du jeu s'est porté sur la gestion du stress et des émotions, l'estime de soi et la pensée critique.

Durant la phase de jeu, les jeunes sont encadrés par des maîtres du jeu dont le but est de guider les participants au travers d'énigmes. Ces derniers ont quasiment le même âge que les joueurs afin de ne pas créer de gêne et de consentir aux adolescents d'agir de la manière la plus naturelle qui soit.

À la suite du jeu, une phase de débriefing est organisée. Celle-ci prend la forme d'une discussion guidée avec des interactions entre les participants et les animateurs. C'est une étape importante que l'on ne doit pas négliger car elle permet de discuter les apprentissages issus du jeu, d'ancrer les savoirs et de les rendre transférables à d'autres situations de vie.

Notre recherche va se concentrer sur les compétences psychosociales mobilisées auprès des joueurs durant la phase de jeu. Pour ce faire, nous allons procéder en deux étapes. Dans un premier temps, une étude *a priori* des énigmes du jeu va être effectuée. Cette étude va nous permettre de considérer les éléments constitutifs du jeu et de les analyser. Ensuite, nous procéderons à une analyse spécifique de la compétence psychosociale « pensée critique » au travers d'une grille d'observation. Par le biais de séquences filmées de phases de jeu, nous observerons les interventions des différents acteurs et tenterons de mettre en évidence les éléments relatifs à la compétence sélectionnée.

Méthode

L'analyse se fait en deux parties distinctes. Premièrement, les énigmes du jeu sont analysées puis commentées afin de cerner les compétences psychosociales dont il est question dans chacune d'elles. Le commentaire se fait en parallèle du détail des énigmes fourni par le CIPRET dans le guide d'installation et d'utilisation du jeu « Mission Télomère ». L'idée est de relever la présence des trois compétences psychosociales (la pensée critique, l'estime de soi ainsi que la gestion des émotions et du stress) en s'appuyant sur les concepts théoriques développés dans la première partie du travail au sein du jeu « game » (structure du jeu, énigmes).

Ensuite, la phase d'« analyse de la pensée critique » consiste à isoler cette compétence psychosociale afin d'analyser sa présence au sein des séquences vidéo dont nous disposons dans le jeu « play » (situation de jeu) et « playing » (actions de jeu) (Sanchez et Romero, 2020). Le focus ne sera mis que sur une compétence ; la pensée critique, au travers de l'analyse de verbatims extraits des vidéos. Pour ce faire, nous avons conçu un dispositif basé sur les tableaux de Ennis (1985) et de Daniel et al. (2005). Le tableau intitulé « modèle opérationnalisé du processus développemental d'une pensée critique dialogique » va nous servir de base afin de définir à quel mode de pensée nous avons à faire (logique, créatif, responsable, métacognitif) (Forges, 2013 ; Daniel et al, 2005). Ensuite, grâce à notre sélection des « capacités et attitudes caractéristiques de la pensée critique » observables d'après Ennis (1985), nous pouvons évaluer si les verbatims possèdent certains de ces attributs et de que de ce fait ils entrent dans le champ de la pensée critique ou non.

Les sujets des séquences filmées sont des élèves scolarisés à Fribourg et provenant de classe de 6^{ème} à 8^{ème} Harmos. Ils ont entre 10 et 12 ans et participent à cette activité dans le cadre d'un camp sportif. D'ordinaire, ce sont des jeunes âgés de 12 à 16 ans qui sont censés évoluer dans « Mission Télomère ».

Résultats

Les résultats montrent que toutes les compétences psychosociales évoquées par les concepteurs du jeu sont possiblement mobilisables dans le jeu et que le « game » (cadre du jeu) est au service du « play » (situation de jeu) et du « playing » (actions de jeu) (Sanchez et Romero, 2020) pour favoriser la mobilisation et le développement des compétences psychosociales auprès des participants.

Conclusion

En conclusion, cette étude nous a permis de comprendre et d'identifier les compétences psychosociales mobilisées et développées dans la phase de jeu de l'Escape Game pédagogique « Mission Télomère ». Notre analyse *a priori* nous a permis de confirmer que l'Escape Game est construit de manière adéquate pour solliciter les compétences psychosociales préétablies par les concepteurs du jeu. En effet, nous avons estimé que toutes les compétences psychosociales sélectionnées par le CIPRET que sont l'estime de soi, la pensée critique et la gestion du stress et des émotions sont possiblement développable dans l'Escape Game pédagogique « Mission Télomère ».

À l'aide des tableaux de Ennis (1985) et de Daniel et al. (2005) nous avons pu identifier à quel type de pensée critique les élèves peuvent (analyse *a priori*) et ont concrètement fait appel durant le jeu (analyse vidéo). En ce qui concerne les séquences filmées, les niveaux de « pensée critique dialogique » (Daniel et al., 2005) des verbatims analysés ne sont pas toujours de l'ordre de l'intersubjectivité que nous considérons comme le niveau le plus élevé de pensée critique. En effet, le caractère incomplet des verbatims relevés ne nous a pas permis d'établir avec certitude si le niveau d'intersubjectivité a été atteint dans les échanges. Nous avons cependant considéré la pensée critique comme étant « un processus » duquel les marques d'égoïsme et de relativisme font partie. Les verbatims dont le niveau était de cet ordre ont donc été pris en compte dans notre travail.

Les compétences psychosociales sont principalement traitées au travers du jeu de manière implicite. En effet, la gestion du stress et des émotions se retrouvent tout au long du parcours de résolution d'énigmes, car le jeu est limité dans le temps. De plus, la pensée critique est une corde que doit nécessairement avoir à son arc le joueur d'Escape Game. Cette dernière lui permet de distinguer les différentes options qui s'offrent à lui, d'émettre des hypothèses et d'en faire part à son équipe (Daniel et al., 2005 ; Forges 2013). Elle n'est en revanche pas au cœur d'une énigme du jeu en particulier mais se retrouve tout au long du processus de l'Escape Game. Par exemple, la phase de « l'alerte addiction » vise à induire la pensée critique auprès des élèves, et ceci peut être repris et approfondi dans le débriefing final.

Certaines étapes du jeu comme la « phase de relaxation » visent concrètement à développer une CPS (en l'occurrence la gestion du stress et des émotions) en offrant des stratégies de coping telles que la maîtrise de soi par la relaxation (Lazarus et Folkman, 1984).

Bien que nous ne puissions être totalement affirmatif en regard des biais et limites relatifs à notre analyse, la tendance que nous dégageons est de dire que le jeu en tant que système « game » sert la situation de jeu « play » (Sanchez et Romero, 2020) dans la mobilisation et parfois le développement des compétences psychosociales auprès des joueurs. Par exemple, l'énigme de « l'enregistrement vidéo factice » au niveau de sa forme « game » induit la mobilisation d'un discours encourageant au niveau du « play » et du « playing » envers soi-même et les autres, ce qui stimule l'estime de soi. Dans le même ordre d'idées, le « game » est au service du « play » pour favoriser les interactions entre les joueurs dans toutes les énigmes, ce qui représente une capacité caractéristique de la pensée critique (Ennis, 1985).

Bibliographie

- Daniel, M.-F., Lafortune, L., Pallascio, R., Splitter, L., Slade, C., & de la Garza, T. (2005). Modeling the Development Process of Dialogical Critical Thinking in Pupils Aged 10 to 12 Years This research project was partially supported by a grant (410-98-1228) from the Social Sciences and Humanities Research Council of Canada (SSHRC). *Communication Education*, 54(4), 334-354. <https://doi.org/10.1080/03634520500442194>
- Ennis, R. H. (1985). *A Logical Basis for Measuring Critical Thinking Skills*. 6.
- Forges, R. (2013). *Étude des manifestations d'une pensée critique visée, stimulée et manifestée, chez des étudiants en formation initiale en enseignement de l'éducation physique et à la santé*. [Thèse de doctorat, Université de Montréal]. papyrus.bib. https://papyrus.bib.umontreal.ca/xmlui/bitstream/handle/1866/10329/Forges_Robert_2013_these.pdf?sequence=4&isAllowed=y
- Lazarus, R. S., & Folkman, S. (1984). *Stress, appraisal, and coping*.
- Sanchez, E., & Romero, M. (2020). *Apprendre en jouant*. Paris: Retz.