ESCAPE ROOMS
FOR DIGITAL ENTREPRENEURSHIP

RAPPORT DE TESTS
Test de scénarios d'escape rooms

Créé par les organisations européennes :

SMK COLLEGE OF APPLIED SCIENCES

ФОНДАЦИЯ КОРЕНЯК

EDInet

LogoPsyCom

YuzuPulse

Cofinancé par l'Union européenne

Informations sur les partenaires

Les tests ont été menés par tous les partenaires du projet dans 5 pays :

- SMK (Lituanie)
- Logopsycom (Belgique)
- EDINet (République tchèque)
- Fondation Korenyak (Bulgarie)
- YuzuPulse (France)

1. Résumé

Les tests du projet ER4DE ont été menés dans tous les pays partenaires, tant dans des environnements d'apprentissage formels que non formels, avec la participation de jeunes et d'animateurs jeunesse. L'objectif était d'évaluer l'efficacité des scénarios d'escape room pour développer les compétences numériques et entrepreneuriales grâce à un apprentissage interactif basé sur le jeu. Dans tous les pays, les activités ont suscité un niveau élevé d'engagement et de participation active, et ont permis un fort développement du travail d'équipe, de la créativité et des compétences en résolution de problèmes. Les participants ont souligné le caractère dynamique et ludique de l'approche, qui a favorisé l'apprentissage de manière naturelle et pratique. Les tests ont confirmé que la méthodologie des escape rooms est un outil efficace et adaptable pour l'éducation des jeunes dans différents contextes. En parallèle, les retours d'expérience ont permis d'identifier des axes d'amélioration, notamment la nécessité d'instructions plus claires, d'un meilleur alignement des niveaux de difficulté et de la taille des groupes pour garantir une participation totale. Dans l'ensemble, les tests sur le terrain ont validé la pertinence, la facilité d'utilisation et la transférabilité des scénarios développés, démontrant un fort potentiel pour une application plus large dans le travail avec les jeunes et l'éducation.



2. Description des tests

Méthodologie utilisée

Les tests ont été organisés sous forme de sessions interactives en présentiel, basées sur la méthodologie de l'escape room. Les activités ont été mises en œuvre dans des environnements à la fois formels (en classe) et non formels (ateliers et contextes informels). Chaque session comprenait généralement une brève introduction, le déroulement du jeu et une discussion de débriefing. Dans plusieurs cas, des animateurs ou des maîtres de jeu ont soutenu le processus en guidant les participants et en veillant au bon déroulement des activités. Différents groupes ont participé aux activités, ce qui a permis de comparer les niveaux d'engagement et les expériences d'apprentissage.

Dates et lieux

Les tests ont été menés dans différents pays partenaires, dans divers lieux, notamment des établissements d'enseignement, des locaux partenaires et des environnements informels. Les sessions se sont déroulées entre le printemps 2024 et le début de l'automne 2025 dans des pays tels que la Lituanie, la Belgique, la France et la République tchèque, en utilisant à la fois des espaces dédiés aux activités et des salles de classe adaptées au format « escape room ».

Invitation et communication

Les participants ont été recrutés grâce à une combinaison de canaux de communication internes, de contacts directs avec les écoles et les enseignants, des réseaux sociaux et des réseaux de partenaires. Dans les contextes formels, les écoles et les éducateurs ont été contactés directement , tandis que dans les contextes non formels, les participants ont été invités par le biais de réseaux existants et de démarchage personnel. La communication a mis l'accent sur l'opportunité de participer à des activités d'apprentissage innovantes basées sur le jeu et de contribuer à l'expérimentation d'outils pédagogiques développés au niveau européen.

Motivation

Les participants se sont joints aux activités de manière volontaire ou par le biais de la participation de leur école. Leur intérêt était principalement motivée par la curiosité à l'égard des escape rooms, l'intérêt pour les outils numériques et la créativité, ainsi que par l'opportunité de s'engager dans des expériences d'apprentissage interactives et collaboratives. Les enseignants et les animateurs socio-éducatifs étaient motivés par le potentiel des activités ludiques et des méthodes innovantes pour améliorer l'apprentissage et rendre les processus éducatifs plus attrayants et dynamiques.

Durée

La durée des sessions variait en fonction du contexte et du cadre. La plupart des activités duraient environ une à deux heures, y compris le briefing, le jeu et le débriefing. Dans certains cas, des sessions plus longues ont été organisées pour permettre un engagement et une réflexion plus approfondis.



3. Profil des participants

Les activités de test sur le terrain ont mobilisé un nombre important de participants dans tous les pays partenaires :

- **Nombre total de jeunes :** 696
- **Nombre total d'enseignants / d'animateurs jeunesse :** 66

Participation par partenaire

Partenaire	Nombre de jeunes	Nombre d'enseignants/animateurs
SMK (Lituanie)	444	37
YuzuPulse (France)	30	4
Logopsycom (Belgique)	71	8
EDINet (République tchèque)	55	5
Fondation Korenyak (Bulgarie)	96	12

Profil démographique

Les participants étaient principalement des jeunes âgés d'environ 16 à 30 ans, représentant un mélange des deux sexes avec une répartition relativement équilibrée. Ils provenaient de milieux éducatifs divers, notamment de l'enseignement secondaire, de l'enseignement et de la formation professionnels (EFP) et de l'enseignement supérieur. Les domaines d'études variaient considérablement, allant des industries créatives au marketing, en passant par l'informatique et le commerce. Les niveaux de compétence numérique allaient de basique à avancé, certains participants étant des utilisateurs actifs des réseaux sociaux, tandis que d'autres faisaient preuve de compétences analytiques ou techniques plus solides.

Inclusion

Bien qu'aucun groupe défavorisé spécifique n'ait été explicitement ciblé, les tests ont impliqué des participants issus de milieux sociaux et éducatifs divers. Cela comprenait des étudiants présentant différents profils d'apprentissage, des étudiants salariés et des participants internationaux. Les activités ont été conçues pour être inclusives et adaptables, permettant aux participants ayant des niveaux d'expérience et de compétences variés de s'engager de manière significative dans le processus d'apprentissage.

Engagement et dynamique de groupe

Dans tous les pays partenaires, les participants ont fait preuve d'un engagement élevé et d'une collaboration active tout au long des activités. Les rôles au sein des équipes se sont définis naturellement, certains participants assumant des rôles de leadership tandis que d'autres contribuaient par leur capacité à résoudre des problèmes, leur créativité ou leur esprit d'analyse. La dynamique de groupe variait selon le contexte, certains groupes adoptant des approches plus structurées et d'autres faisant preuve d'une grande créativité et d'un sens de l'improvisation. Les contraintes de temps ont ajouté de l'intensité aux activités, mais ont également renforcé la motivation et l'implication. Dans l'ensemble, la plupart des participants ont pu contribuer activement à la résolution des défis.



4. Mise en œuvre des scénarios et observations

Langue des scénarios

Les scénarios ont été mis en œuvre à la fois en anglais et dans les langues locales des pays partenaires, en fonction du groupe cible et du contexte. La traduction et l'adaptation ont garanti l'accessibilité et une meilleure compréhension pour les participants.

Fonctionnalité des scénarios

Dans l'ensemble, les scénarios ont fonctionné comme prévu dans tous les pays partenaires. La structure, le déroulement de l'apprentissage et l'enchaînement des tâches étaient généralement clairs et cohérents, permettant aux participants de progresser dans les activités et d'atteindre les résultats d'apprentissage escomptés. Dans certains cas, des difficultés mineures ont été observées au début des activités, notamment liées à la compréhension des instructions ou à la navigation dans l'enchaînement des tâches. Ces problèmes ont généralement été résolus avec l'aide du facilitateur.

Problèmes techniques

Aucun problème technique majeur n'a été signalé lors des tests. Le matériel et les outils utilisés étaient généralement fiables et adaptés à une mise en œuvre dans des contextes tant formels que non formels.

Niveau global d'engagement

Le niveau global d'engagement était élevé dans tous les pays partenaires. Les participants ont fait preuve d'une forte motivation, d'une implication active et d'une attention soutenue tout au long des activités. Le format « escape room » s'est révélé particulièrement efficace pour maintenir l'engagement grâce à la pression du temps, à la résolution interactive de problèmes et aux tâches collaboratives.

Réactions des participants

Les participants de tous les pays ont réagi très positivement à l'approche de l'escape room. Parmi les éléments les plus appréciés figuraient :

- Le travail d'équipe et la collaboration
- La résolution rapide de problèmes
- Un format d'apprentissage interactif et ludique
- L'application pratique des concepts numériques et entrepreneuriaux

De nombreux participants ont décrit l'expérience comme intéressante, dynamique et différente des méthodes d'apprentissage traditionnelles.

Expérience d'apprentissage et impact perçu

Les participants ont fait état de niveaux de familiarité antérieurs variables avec les sujets, allant de connaissances très limitées à des connaissances plus avancées. Cependant, dans tous les groupes, les activités ont favorisé l'exploration de nouveaux concepts et une compréhension plus approfondie des compétences numériques et entrepreneuriales. La majorité des participants ont indiqué que l'expérience les avait aidés à mieux comprendre comment les concepts théoriques peuvent être appliqués dans des situations pratiques.

Volonté de participer à des activités similaires

Dans l'ensemble, les participants ont exprimé un vif intérêt pour la participation à des activités d'apprentissage similaires basées sur des escape rooms à l'avenir. Le format a été perçu comme motivant et efficace, bien qu'un petit nombre de participants ait noté que ce type d'apprentissage ne convenait peut-être pas à tous.

Participation et dynamique de groupe

La plupart des participants ont estimé avoir pu contribuer de manière significative aux activités. La collaboration s'est généralement avérée efficace, les participants endossant naturellement différents rôles au sein des équipes.

Cependant, les commentaires ont souligné l'importance de :

- Former des groupes plus petits pour garantir une participation équitable
- Répartir les taches ou attribuer les rôles clairement
- Offrir un soutien aux participants qui préfèrent les tâches individuelles

Défis et recommandations

Dans l'ensemble des pays partenaires, plusieurs défis et recommandations communs ont été identifiés :

Défis

- Pression temporelle pendant certaines phases de l'activité
- Instructions peu claires ou indices complexes au début
- Niveaux de difficulté variables parmi les participants

Recommandations

- Fournir des instructions plus claires et des introductions structurées
- Inclure des indices facultatifs ou des mécanismes d'aide
- Diversifier les types d'énigmes pour adapter aux différentes compétences
- Équilibrer les niveaux de difficulté pour s'adapter aux différents profils
- Accorder plus de temps à certaines tâches ou à la réflexion finale



5. Résultats et retours

5.1 Résumé quantitatif

Indicateur	Prévu	Réalisé
Nombre de sessions de test	24	36
Nombre de scénarios testés	12	12
Nombre de participants : ▪ jeunes ▪ enseignants / animateurs jeunesse	 ▪ 425 ▪ 60	 ▪ 696 ▪ 66

5.2 Résumé qualitatif

Dans tous les pays partenaires, les participants ont systématiquement souligné la forte valeur ajoutée de la méthodologie de l'escape room en tant qu'approche pédagogique innovante et captivante.

Parmi les aspects les plus appréciés figuraient :

- Le travail d'équipe et la collaboration
- Conception créative et interactive des énigmes
- Un environnement d'apprentissage immersif et dynamique

- L'application pratique des compétences numériques et entrepreneuriales

Les participants ont souvent souligné que les activités leur semblaient très différentes des formats d'apprentissage traditionnels, leur permettant de développer des compétences en résolution de problèmes et des compétences numériques de manière plus naturelle et pratique.

Principaux axes d'amélioration

Malgré des retours globalement positifs, plusieurs points communs à améliorer ont été identifiés par l'ensemble des partenaires :

- Des instructions plus claires au début des activités
- Des groupes légèrement plus petits pour garantir la participation active de tous les apprenants
- Des types de puzzles plus variés pour répondre à différents styles d'apprentissage
- Des indices ou des mécanismes d'aide facultatifs pour les groupes rencontrant des difficultés
- L'intégration d'éléments plus stimulants pour les participants avancés

5.3 Leçons tirées et recommandations

Ce qui a particulièrement bien fonctionné

Dans tous les pays partenaires, la méthodologie de l'escape room s'est révélée être une approche d'apprentissage très engageante et efficace. Les activités ont permis de favoriser avec succès le travail d'équipe, la créativité, la communication et la résolution active de problèmes. Les participants ont été fortement motivés par le format interactif et ludique, qui leur a permis d'explorer des thèmes liés au numérique et à l'entrepreneuriat de manière pratique et concrète. La nature immersive des scénarios a contribué à maintenir l'attention et à encourager la collaboration, tout en favorisant

l'apprentissage par l'expérience (« apprendre en faisant »). Dans l'ensemble, la méthodologie a démontré un fort potentiel pour améliorer à la fois les compétences techniques et les compétences non techniques d'une manière significative et accessible aux jeunes.

Ce qui doit être amélioré avant la version finale

Les retours recueillis auprès des partenaires ont mis en évidence plusieurs points à améliorer :

- Des instructions plus claires et mieux structurées au début des activités
- Un meilleur alignement des niveaux de difficulté pour s'adapter aux différents profils d'apprenants
- Des groupes plus petits ou une répartition plus claire des rôles pour garantir une participation équitable
- L'inclusion de types de puzzles plus variés pour répondre à différents styles d'apprentissage
- Mise en place de conseils ou de mécanismes d'aide facultatifs pour soutenir les participants en cas de besoin
- Une meilleure gestion du temps pour trouver un équilibre entre le jeu et la réflexion

La prise en compte de ces aspects améliorera la clarté, l'accessibilité et l'efficacité globale de l'apprentissage.

Comment ces résultats peuvent améliorer les futurs outils d'apprentissage numériques

Les résultats démontrent clairement que les formats ludiques, interactifs et axés sur la narration augmentent considérablement la motivation et l'engagement des apprenants.

L'intégration d'éléments ludiques dans les outils pédagogiques peut :

- Favoriser une meilleure compréhension des concepts numériques complexes
- Encourager la participation active et la collaboration

- Rendre l'apprentissage plus accessible et inclusif pour des groupes diversifiés

Ces résultats suggèrent que la combinaison d'un accompagnement structuré et de défis interactifs est essentielle pour susciter l'engagement et obtenir des résultats d'apprentissage efficaces.

Ces retours peuvent être directement appliqués au développement de futurs outils d'apprentissage numériques, de programmes de formation et d'activités d'éducation non formelle, renforçant ainsi leur pertinence et leur impact.



6. Impact

Les activités de test sur le terrain ont démontré un impact clair et mesurable tant sur les jeunes participants que sur les animateurs jeunesse dans tous les pays partenaires.

Impact sur les jeunes

Les résultats montrent que la participation aux activités d'escape room a considérablement contribué au développement de compétences numériques et entrepreneuriales clés. Les participants ont amélioré leur compréhension des outils numériques, de la création de contenu et de la prise de décision fondée sur les données, même lorsque leurs connaissances préalables étaient limitées. La nature interactive et expérientielle des activités a permis aux jeunes d'explorer des concepts complexes de manière pratique et accessible.

En outre, les activités ont favorisé :

- une meilleure prise de conscience de leurs compétences et capacités individuelles
- le développement des compétences en matière de travail d'équipe, de communication et de résolution de problèmes
- une meilleure capacité à appliquer les connaissances dans des situations réelles ou simulées
- une motivation accrue à s'engager dans l'apprentissage, en particulier par le biais de méthodes non formelles

Les participants ont également démontré une meilleure compréhension de la manière dont les compétences numériques et entrepreneuriales peuvent être mises en œuvre dans les contextes éducatifs et professionnels futurs.

Impact sur les animateurs socio-éducatifs et les éducateurs

Les tests ont permis aux animateurs jeunesse et aux éducateurs d'acquérir une expérience pratique dans l'application de méthodologies d'apprentissage innovantes basées sur le jeu.

Ils ont renforcé leur capacité à animer des processus d'apprentissage interactifs, à adapter les activités à différentes dynamiques de groupe et à accompagner des participants présentant des niveaux de compétence variés. Cette expérience a également mis en évidence l'importance d'un accompagnement structuré, d'instructions claires et d'approches d'animation flexibles.

Impact plus large et transférabilité

Les résultats confirment que la méthodologie de l'escape room est un outil pertinent et adaptable pour l'éducation des jeunes dans des contextes variés. L'approche s'est avérée efficace tant dans des environnements formels que non formels, ce qui la rend adaptée à un large éventail de groupes cibles. Les conclusions démontrent un fort potentiel de transférabilité, car les scénarios développés peuvent être appliqués dans différents contextes éducatifs et adaptés aux divers besoins des apprenants. La combinaison de l'engagement, de l'apprentissage pratique et du développement des compétences favorise une utilisation plus large des approches ludiques dans le travail avec les jeunes et l'éducation.

ESCAPE ROOMS
FOR DIGITAL ENTREPRENEURSHIP

Découvrez nos ressources sur le site web du projet :

www.er4de.eu

Cofinancé par l'Union européenne

Financé par l'Union européenne. Les points de vue et avis exprimés n'engagent toutefois que leur(s) auteur(s) et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne sauraient en être tenues pour responsables.

Cette œuvre est mise à disposition selon les termes de la licence Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License. Pour consulter une copie de cette licence, rendez-vous sur http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/

Code du projet : 2023-2-LT02-KA220-YOU-000183156

SMK COLLEGE OF APPLIED SCIENCES

ФОНДАЦИЯ КОРЕНЯК

EDInet

LogoPsyCom

YuzuPulse