

| |
|---|
| Action d'approche orientante au travers d'une Escape Room |
|---|

1. Introduction : objectif en lien avec le cadre

L'orientation des jeunes dans un futur professionnel ou académique reste une tâche titanesque. Même si les personnes dédiées à cet accompagnement sont présentes dans bons nombres d'établissements, la plus-value que peut apporter un enseignant du quotidien dans ce domaine peut faciliter la réflexion des élèves ou leur donner des outils de choix supplémentaires, enrichissant alors les échanges avec le responsable de l'orientation. Le but de notre projet est de permettre aux élèves de développer plusieurs compétences aux travers de diverses situations nécessaires à la construction d'une Escape Room. Ce projet se réalisera sur un semestre, à raison de 8 séances par semaines, au sein d'une classe EPP.

Les Ecoles Préprofessionnelles du Valais proposent dans les grilles horaires de leur classe 8 séances dédiées à un projet interdisciplinaire, dirigé par 2 ou 3 enseignants. Notre projet est de réaliser une Escape Room dans son intégralité, c'est-à-dire chercher une histoire, proposer des énigmes, rassembler le matériel, construire des mécanismes, faire de la promotion, recevoir des clients, réaliser un budget etc.

Le projet en soi n'est pas conçu comme une activité de démarche orientante, mais elle en renferme un énorme potentiel. En effet, ce qui va lui donner cet aspect, c'est la métacognition qui va être mise en place en parallèle, à des moments de transitions importants dans la conduite du projet. Si l'objectif principal de l'Escape Room est de mettre en pratique des savoirs académiques (français, sciences, arts visuels etc.) en développant des axes d'apprentissage transversaux (communication, créativité, collaboration, responsabilisation, autonomie), l'objectif spécifique lié à la démarche orientante est de sensibiliser les jeunes à des domaines professionnels variés afin de faire un lien entre l'école et le monde du travail. De manière encore plus précise, construire une Escape Room permet aux élèves de voir ce qui leur plaît ou non, ainsi que les compétences dont ils disposent ou non dans certains domaines auxquels ils n'ont pas forcément spontanément accès.

2. Concepts théoriques

Plusieurs concepts théoriques s'appliquent au projet de l'Escape Room que la classe d'EPP met en place.

2.1 Perspective développementale

Le premier concept est celui de Donald Super, qui adopte une perspective développementale « qui trouve son origine dès l'enfance et se poursuit tout au long de sa vie¹». L'individu passe pour cela par des stades, chaque stade comportant des tâches développementales. Dans la catégorie qui concerne le présent travail, la population visée est celle des 14-24 ans, qui est en pleine exploration vocationnelle. Comme l'explique l'article, « l'individu recherche des informations sur soi et sur le monde du travail pour amorcer sa carrière ou explorer de nouveaux domaines du travail²».

Dans cette approche, une personne passe par plusieurs rôles qu'elle exerce au cours de sa vie. La réalité des jeunes est prise en compte, il comprend de plus en plus le monde qui l'entoure, pour pouvoir mettre en œuvre de manière pratique les compétences acquises. Si l'on va plus loin, on peut parler de l'activation du développement vocationnel et personnel (ADVP), qui explique que la démarche d'orientation est un processus de recherche qui va évoluer selon certaines étapes. C'est exactement ce que le projet de l'Escape Room propose, avec ses étapes de construction et de réalisation. En effet, dans cette démarche, il est fait appel à plusieurs connaissances. Chaque étape se caractérise par certaines tâches à accomplir pour avancer. Le jeune prend conscience des relations entre le présent et le futur, il peut voir ses préférences. Cela pourra ensuite l'aider dans ses choix professionnels futurs.

¹ LE CORFF Yann, GINGRAS Marcelle, « L'inventaire des préoccupations de carrière : une mesure de l'adaptabilité à la carrière », dans *L'orientation scolaire et professionnelle*, 7 mars 2011. Disponible sous <https://journals.openedition.org/osp/3011>, p.2

² LE CORFF Yann, GINGRAS Marcelle, « L'inventaire des préoccupations de carrière : une mesure de l'adaptabilité à la carrière », dans *L'orientation scolaire et professionnelle*, 7 mars 2011. Disponible sous <https://journals.openedition.org/osp/3011>, p.4

2.2 Principe de l'infusion

Une deuxième théorie qui s'applique fortement au projet de l'Escape Room concerne le principe de l'infusion dans l'approche orientante. Selon cette approche pédagogique élaborée aux Etats-Unis dans les années 70, qui peut être appliquée de la maternelle jusqu'à l'âge adulte, « il y a un rapport à établir entre la formation que reçoit un individu et le développement de sa carrière ³». En d'autres mots, ce principe veut intégrer à l'école et au contenu des cours des références au monde du travail. Il s'agit d'établir un rapport entre la formation que le jeune reçoit et le développement de sa carrière. Avec cette éducation au travail, cela permet de placer une notion dans le contexte d'une pratique professionnelle, avec un cumul d'indices d'orientations. C'est exactement l'ambition de l'Escape Room, qui, de part l'élaboration et la mise en place du projet, crée de véritables liens entre ce qui est appris à l'école et ce qui est vécu dans le monde du travail. En procédant de la sorte, on ouvre la réflexion aux possibilités de carrière, un lien se fait entre le monde scolaire et le monde professionnel. L'enseignant y occupe un rôle important, il fusionne le processus d'orientation à celui d'enseignement.

De manière plus précise, le principe d'infusion « exige notamment que, dans le cadre régulier des matières enseignées, des notions se rapportant au développement de carrière et au monde du travail soient présentées aux élèves. Ainsi, à travers toutes ses activités éducatives, l'élève est amené à se connaître, à découvrir son environnement, à prendre des décisions et à préparer sa carrière. Ce principe constitue une valeur ajoutée à l'enseignement traditionnel puisque, en créant des liens avec le monde du travail, il permet de répondre à l'éternelle question des élèves : « A quoi cela va-t-il me servir plus tard ? » ⁴».

Par ce biais, l'Escape Room propose un travail valorisant, intéressant et utile. Il fait appel à plusieurs compétences, avec des objectifs co-construits. Le projet est encourageant, il permet de multiplier des contextes d'expérimentation (principe de l'infusion). En mettant en place l'Escape Room et en l'ouvrant au public, cela responsabilise les élèves. En touchant à

³ BEAUDET J. et al., « Travailler ensemble pour éduquer au travail », dans *Pour une approche orientante de l'école québécoise : concepts et pratiques à l'usage des intervenants*, Septembre Editeur, 2001, pp.49-52, p.49.

⁴ BEAUDET J. et al., « Travailler ensemble pour éduquer au travail », dans *Pour une approche orientante de l'école québécoise : concepts et pratiques à l'usage des intervenants*, Septembre Editeur, 2001, pp.49-52, p.49.

plusieurs domaines, l'élève se rend compte de ses potentiels, mais aussi de ses centres d'intérêts. Il pourra essayer des choses qu'il n'expérimentera peut-être plus dans sa vie après, mais c'est une expérience qu'il pourra mettre en valeur dans son CV.

2.3 Le sentiment d'auto-efficacité

C'est donc un sentiment d'auto-efficacité (efficacité personnelle) qui anime les élèves, ce qui conduit à une troisième et dernière approche théorique, à savoir celle de Albert Bandura. L'auteur insiste sur le fait que selon lui, l'efficacité personnelle ne peut pas être individualiste, il accorde de l'importance à l'efficacité collective. A l'école, « l'efficacité perçue influe sur le développement des compétences cognitives par trois principes moyens :

- les croyances des élèves en leur efficacité à maîtriser différentes matières scolaires
- les croyances des enseignants en leur efficacité personnelle à motiver et à favoriser l'apprentissage chez leurs élèves
- le sentiment collectif d'efficacité du corps enseignant selon lequel leur école peut progresser significativement ⁵».

Cette approche cognitive propose, pour mettre en avant l'efficacité personnelle, de fixer des objectifs à l'élève. Il faut un objectif à long terme, qui fixe l'orientation du projet (dans ce cas précis le projet de l'Escape Room), avec une série de sous-objectifs accessibles, qui le guident et lui fournissent des récompenses immédiates. Mettre en place une Escape Room étant quelque chose de très concret en soi, il n'est pas difficile pour les élèves de se découvrir des compétences, et accomplir la tâche avec succès. L'aboutissement final étant l'ouverture de l'Escape Room à un public large. Cela renforce leur estime de soi, surtout dans une classe d'EPP où les élèves peuvent vite se sentir « inférieurs » aux autres classes de l'ECCG, alors que rien ne justifie ce sentiment. Un intérêt commun se crée dans la classe, il y a un sentiment collectif d'efficacité qui se met en place.

⁵ LECOMTE Jacques, « Les applications du sentiment d'efficacité personnelle », dans *Savoirs*, Hors série, 2004/5, pages 59 à 90. Disponible sous <https://www.cairn.info/revue-savoirs-2004-5-page-59.htm>

3. Plan d'action

3.1 Le contexte classe

Les classes EPP (Ecoles Pré-Professionnelles) sont composées des élèves qui n'ont pas réussi à accéder à une école secondaire du type collège, école des métiers du commerce, école de culture générale, mais également à un apprentissage. Ayant terminé leur scolarité obligatoire, ils ne peuvent rester au cycle d'orientation. Afin d'éviter que ces élèves ne sortent du système de formation et se retrouvent « perdus » sans activité, l'EPP propose une année de formation qui vise principalement à permettre aux élèves de trouver leur voie. Le cadre est donc idéal pour développer des approches orientantes. Ce public est en cruel besoin d'orientation. Pourtant, certains n'en sont pas conscients, ou refusent de se faire aider. Ils ont parfois vécu des situations très tendues avec les institutions scolaires et gardent une posture fermée face aux enseignants ou au personnel de l'orientation.

Ainsi, le côté ludique, pratique et pluridisciplinaire de notre projet permet de faire réfléchir les élèves, de leur faire développer certaines compétences, sans pour autant qu'ils se rendent compte directement qu'ils prennent part à un projet d'orientation scolaire.

3.2 La conduite du projet

Une Escape Room est une salle dans laquelle des gens se retrouvent piégés. Ils doivent récolter des indices pour résoudre des énigmes afin de s'échapper finalement de la salle. L'élaboration d'un tel projet nécessite des compétences diverses au fur et à mesure de l'avancée des étapes. Dans un premier temps, il s'agit de choisir un cadre, une histoire, qui justifierait la présence de ces gens dans la salle et la raison de leur statut de « piégés ». Vient ensuite toute l'ingénierie logique qui va créer des énigmes à résoudre. Elles peuvent nécessiter de la réflexion, des habiletés physiques, de la logique... Une fois les idées arrêtées, il faut créer le matériel nécessaire pour rendre ces énigmes réelles. Cela peut passer de la simple impression d'une feuille à la construction d'une paroi aimantée. Lorsque la salle est prête, il faut attirer les clients, leur expliquer les règles, les plonger dans l'ambiance, récolter les paiements et rédiger des rapports. Chacune de ces étapes requiert des compétences variées.

Les pôles développés

Ces étapes ressortent le travail de 5 pôles principaux :

- Manuel
- Leader-organisation
- Communication-relationnel
- Créatif
- Administration

Le pôle manuel regroupe les diverses compétences de production de matériel nécessaire à la construction de l'escape. On peut y retrouver l'utilisation d'outils variés, des phases de bricolage, des moments de réflexion pour créer ou faire fonctionner un mécanisme.

Le pôle leader-organisation touche aux compétences de management, de gestion de groupe, de vision globale de succès et de progression. C'est la personne qui motive les autres, qui vérifie l'atteinte des objectifs et les réévalue si besoin. Il incarne une sorte de « chef de projet ».

Le pôle communication-relationnel regroupe les aspects interpersonnels de la gestion du projet. Les personnes travaillant ce pôle devront entrer en contact avec des clients ou des fournisseurs, diffuser les informations, et parfois, gérer des situations de tension. C'est le pilier social du projet.

Le pôle créatif touche toutes les compétences en lien avec la créativité. On y retrouve tout le processus imaginatif qui permet l'élaboration du concept des énigmes, mais également l'ensemble des dispositifs artistiques qui viendront agrémente l'ambiance de la salle, le thème des énigmes ou autre. On pourrait donc subdiviser ce pôle en deux sections, une logique (énigmes) et une artistique (décoration).

Le pôle administration regroupe les habiletés utilisées surtout dans la gestion administrative de l'avancée du projet. On y retrouve l'écriture des rapports, la tenue des comptes et des archives ainsi que l'ensemble des procédures administratives.

L'omniprésence du pôle informaticien

Pour chaque pôle, la bureautique représente une habileté utilisée de manière continue, surtout de nos jours où les MITIC prennent une place de plus en plus importante dans les activités d'apprentissage mais surtout dans le monde professionnel aujourd'hui. Je ne pourrais pas citer un emploi du milieu tertiaire qui ne nécessite pas d'utilisation d'ordinateur ou de smartphone. Pour notre Escape Room, seul le pôle manuel est moins concerné par l'informatique.

3.3 Ancrage d'un procédé d'orientation

Le projet Escape Room n'a pas pour fonction première de faciliter l'orientation des élèves. Pourtant, il représente une richesse énorme à développer. Notre idée consiste à s'assurer que tous les élèves passent par un type de tâche pendant une durée définie. Les tâches sont directement en lien avec les pôles. On aura par exemple trois élèves qui seront chargés de notifier les avancées, les échecs ou préparer une commande de matériel (pôle administration) et peut-être 3 autres qui seront les seuls à utiliser la perceuse, le marteau et les clous (pôle manuel). Chaque élève tiendra son rôle durant 6 semaines. Un tournus sera instauré pour que chaque élève travaille dans chaque pôle.

A la fin de chaque 6^{ème} semaine, deux séances seront dédiées à la métacognition. Les élèves devront adopter une posture réflexive sur le travail accompli. Auto-évaluation, stimulation, motivation, sentiment d'accomplissement, confiance, crainte, incertitude ou encore regrets sont autant de thématiques qui seront au centre de leur réflexion. L'idée ici est de faire émerger un ressenti, un sentiment de fierté ou d'inconfort.

Une fois le projet mené à son terme et le tournus achevé, une nouvelle réflexion portera sur une posture critique globale du travail effectué durant l'année, avec les pôles forts et faibles retenus et pourquoi. De cette réflexion, pas nécessairement partagée dans le groupe classe, l'enseignant va proposer diverses portes du monde professionnel qui permettent l'accomplissement dans chacun des pôles. Il serait ensuite intéressant de transmettre les différents travaux réflexifs aux équipes d'orientation. En effet, je pense que la plus-value de cette démarche réside dans le fait que l'élève peut toucher à plusieurs formes d'activités qui se rapprochent de certains métiers, à l'image d'une infusion. Le fait de garder la visée

orientante cachée jusqu'à la fin de l'année pourrait éviter l'apparition d'une situation de fermeture. En effet, certains élèves refusent de participer de bonne foi au processus d'orientation simplement par esprit de contradiction, rejetant la possibilité qu'une tierce personne puisse lui conseiller efficacement son avenir. En définitive, notre projet, à la fois ludique et formateur, permet de créer une base de réflexion saine pour les démarches orientantes.

4. Moyens requis et coûts

Les cadenas, le matériel pour les mécanismes ou encore la décoration ont un coût. L'établissement du budget est d'ailleurs un aspect qui serait travaillé dans ce projet. L'ECCG-EPP offre 300.- pour soutenir le travail de la classe. Les élèves ont ensuite le choix de se contenter de ces fonds, ou alors, ils peuvent en récolter par d'autres moyens. Cela permet de travailler à nouveaux certains pôles (communication, administration). Il faut garder en tête que cette entreprise devrait, si tout se passe bien, générer des recettes. On pourrait alors imaginer qu'un enseignant avance de l'argent et se fera rembourser par la suite. Cela permettrait d'ouvrir la discussion sur le monde de la finance.

Au-delà de l'aspect purement financier, une logistique particulière reste nécessaire pour mener à bien chaque étape du projet. Il faut un espace où installer l'Escape Room. Dans l'ECCG-EPP de Sion, la direction met un local dans les abris à disposition. Ce n'est que 10m², mais c'est suffisant. Il faut également un espace de travail, comme une simple salle de classe. Enfin, à faire attention lors des préparatifs de la rentrée et répartition des heures, il faut avoir accès à une salle informatique pour 3 à 4 séances. Dans les filières EC et EPP, la place de la bureautique et de l'informatique est importante, il faut donc anticiper ce besoin pour éviter de se retrouver sans salle informatique. Tout le travail administratif et créatif serait extrêmement fastidieux sans accès à la technologie.

5. Anticipation des difficultés et faisabilité

Qui dit activité ludique, sortant du cadre fermé de l'enseignement classique alternant travail autonome des élèves et institutionnalisation, implique un risque, celui d'une gestion de classe délicate. Dans ces groupes classes, de nombreux élèves peinent à maintenir leur attention de manière prolongée, discutent, refusent parfois l'autorité. Les projets EPP, nécessitant de faire travailler simultanément une vingtaine d'élèves, entraînent logiquement des dérives de gestion et une réactualisation de son seuil de tolérance en tant qu'enseignant. Pour résumer, le contexte classe EPP représente un excellent public pour l'instauration d'une démarche orientante, mais en restant attentif aux difficultés de gestion de classe qui accompagnent la conduite de ces élèves.

La faisabilité des projets EPP dépend surtout des enseignants qui l'encadrent. Il faut trouver un juste équilibre entre l'autonomie laissée aux élèves et les directives imposées par les enseignants. Une trop grande importance du premier risque d'entraîner un travail insuffisant. Et si on dirige trop le groupe classe, on perd tout l'intérêt du projet pour son aspect responsabilisation.

En définitive, les projets EPP représentent un véritable challenge pour le corps enseignant, mais la plus-value formatrice et orientante qui les accompagne, s'ils sont convenablement dirigés, justifie l'utilisation de ces 8 séances hebdomadaires.

6. Bibliographie

BEAUDET J. et al., « Travailler ensemble pour éduquer au travail », dans *Pour une approche orientante de l'école québécoise : concepts et pratiques à l'usage des intervenants*, Septembre Editeur, 2001, pp.49-52.

LE CORFF Yann, GINGRAS Marcelle, « L'inventaire des préoccupations de carrière : une mesure de l'adaptabilité à la carrière », dans *L'orientation scolaire et professionnelle*, 7 mars 2011. Disponible sous <https://journals.openedition.org/osp/3011>

LECOMTE Jacques, « Les applications du sentiment d'efficacité personnelle », dans *Savoirs*, Hors série, 2004/5, pages 59 à 90. Disponible sous <https://www.cairn.info/revue-savoirs-2004-5-page-59.htm>