**Première source :** Stratégie : Article de revue : <https://www.educationthatinspires.ca/2023/04/11/escape-rooms-the-next-big-thing-in-education/>

1. **Analyse des sources :**

|  |  |
| --- | --- |
| **Critère** | **Analyse** |
| **Actualité** | Date de publication : 11 avril 2023.  L’article est plus ou moins récent, mais il est pertinent par rapport à l’utilisation des jeux d’évasions dans le domaine pédagogique.  Les références de l’article fonctionnent. |
| **Pertinence** | L'article est lié au sujet de l’impact des jeux d’évasion sur le domaine pédagogique, ce qui correspond bien au thème de notre recherche. – Son public cible est principalement les enseignants et les étudiants. |
| **Autorité** | L'auteur, David Evans est un écrivant indépendant couvrant des sujets sur les jeux interactifs, les activités et le divertissement. |
| **Exactitude** | L'article repose sur des déclarations de David Evans et des exemples concrets de jeux d’évasion dans les classes. De plus, l'information est validée par des preuves empiriques et des études concrètes. |
| **But** | Le but principal de l’article est de prouver que l’enseignement interactif est plus instructif pour les étudiants que celle magistrale. L'article contient des opinions, celles de David Evans, mais ne cherche pas à convaincre le public. Les intentions de l'auteur sont de montrer les bienfaits des jeux d’évasion dans les classes. |
| **Conclusion** | Cet article est une source fiable pour obtenir des informations sur les impacts des jeux d’évasion dans le domaine de l’enseignement. En plus, ce sont des faits fondés sur des preuves et des études. Ce n’est pas seulement l’opinion de David, mais également des preuves concrètes. Pour renforcer la recherche, il serait bien d’indiquer par qui les études ont-elles été faites. |

1. **Résumé de la source :**

Source 1 : En résumé, l’article « Escape Rooms : la prochaine grande nouveauté dans l’éducation ? » nous démontre une nouvelle manière d’apprendre tout autant efficace. Cette alternative d’enseignement est déjà utilisée pour l’apprentissage supérieur et ils y voient que des bienfaits sur les étudiants. En effet, l’utilisation d’ « escape rooms » en classe s’avère être un outil qui permet de stimuler l’imagination et améliorer les capacités de réflexion créative. En leur enseignant de cette façon lorsqu’ils sont jeunes, ils seraient plus épanouis personnellement et développeraient des compétences sociales. Puis, cela offre une opportunité d’apprentissage actif aux élèves, cette nouveauté les amène à participer davantage au cours. Il a été prouvé que des méthodes d’enseignement actives aideraient davantage les élèves à apprendre et à se souvenir de la matière que l’enseignement magistral. Les étudiants seraient également plus susceptibles d’apprécier leur cours. Pour finir, ce type de jeu interactif leur permettrait de développer le sens du travail d’équipe.

1. **Justification des choix :**

Cette source nous permet de bien comprendre la demande des enseignants sur les jeux d’évasion. Puis, d’orienter notre projet davantage vers le domaine pédagogique, qui serait une branche intéressante à développer. L’auteur, David Evans, nous démontre que notre mallette d’évasion aurait un impact positif sur les étudiants, ils vont acquérir de nouvelles aptitudes, telles que la créativité. Cet article nous confirme que notre mallette de jeu d’évasion interactif sera un investissement intéressant pour les écoles du plus petit au plus grand, pour améliorer la réussite des jeunes.

**Deuxième source :** Stratégies: Site internet : <https://defi-evasion.com/defi-evasion-chez-soi/?srsltid=AfmBOorqG9c5305JzvRpYF5ktzdCpA6HWzYPTgTItX5WosN47-2cYeHz#jeux>

1. **Analyse des sources :**

|  |  |
| --- | --- |
| **Critère** | **Analyse** |
| **Actualité** | Le commencement de l’entreprise est en 2015. C’est seulement en 2020 qu’ils ont commencé les jeux d’évasion en ligne. Le site internet n’est pas récent, mais il est encore d’actualité et pertinent par rapport à notre sujet. |
| **Pertinence** | Le site internet est un complément à notre sujet. Il offre des choix de jeux internet en ligne à faire chez soi, ce qui correspond bien à la recherche. Il cible un large public de tout âge. Il ne parle pas concrètement des jeux d’évasion, mais cela nous démontre que plusieurs personnes optent pour des jeux interactifs chez soi, tel que la mallette. |
| **Autorité** | Ce sont des experts en création de jeux d’énigmes qui ont créé ce site. |
| **Exactitude** | - Leur entreprise a 10 ans d’expérience et maintenant 5 ans sur les jeux d’évasion en ligne. Cependant, nous n’avons pas expérimenté l’un de leurs jeux, donc nous ne pouvons pas dire si notre mallette pourrait être utilisé de la même façon. Cela nous donne tout de même la possibilité d’approfondir cet aspect de la mallette. |
| **But** | - Le but principal est d'informer et de susciter la possibilité d’utilisé la mallette jeux d’évasion chez soi. Cette source offre plusieurs choix pour divertir sa clientèle, comme la mallette. |
| **Conclusion** | Ce site web est une bonne source, car elle nous permet de comparer notre sujet de recherche à un site qui vend un produit similaire. De plus, elle nous permet de découvrir une autre façon de se servir de la mallette. |

1. **Résumé de la source :**

Ce site internet présente divers jeux d’évasion virtuels, qui sont payants, qui se joue à la maison. Il y a plusieurs choix de thème et l’âge recommandé est mentionné pour chaque jeu. Le nombre de temps est également indiqué pour chacun d’eux. Puis, les acheteurs peuvent choisir le niveau de difficulté. Ce site offre un jeu d’évasion entièrement en ligne qui peut même se jouer avec des participants qui sont branchés sur un autre ordinateur que sur la vôtre.

1. **Justification des choix :**

Ce site contribue à notre recherche, car il nous démontre que le jeu d’évasion se fait de plus en plus en ligne et chez soi. Donc, notre mallette d’évasion intéresserait plusieurs adeptes de jeux d’évasion. Il pourrait jouer chez eux, tout en réalisant des actions manuellement et non seulement par un écran d’ordinateur.

**Troisième source (Alexis) :** Stratégie : Site internet : [US Escape Room Industry Report – December 2024 - Room Escape Artist](https://roomescapeartist.com/2024/12/29/us-escape-room-industry-report-december-2024/)

1. **Analyse des sources : Complétez** une grille d’évaluation de la validité et de la fiabilité pour chaque source utilisée.

|  |  |
| --- | --- |
| **Critère** | **Analyse** |
| **Actualité** | Cet article a été publié en décembre 2024. Il nous procure donc des informations actuelles et fiables. De plus les rapports des années précédentes sont disponibles afin de comparer l’évolution du marché. |
| **Pertinence** |  |
| **Autorité** |  |
| **Exactitude** |  |
| **But** |  |
| **Conclusion** |  |

1. **Résumé de la source :** Fournissez un résumé concis pour chaque source (maximum 20% du contenu original)
2. **Justification des choix :**

Rédigez un paragraphe de justification (max. 5 phrases) pour chaque source, en expliquant sa pertinence et comment elle contribue à votre recherche.

**Quatrième source : Stratégie : Article :** <https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC6799964/>

1. **Analyse des sources :**

|  |  |
| --- | --- |
| **Critère** | **Analyse** |
| **Actualité** | * Date de publication : 21 octobre 2019 (accepter par enseignante) * L’article n’est pas récent, mais il est très pertinent par rapport à l’apprentissage par les jeux d’évasion. Les liens associés à l’article fonctionnent bien. |
| **Pertinence** | * L’article est directement lié à notre sujet de l’apprentissage par le jeu d’évasion, car il présente des statistiques de 16 études sur des apprentissages dans le domaine de la santé, pas des jeux d’évasion. |
| **Autorité** | * Amélie Chabrier : travaille à l’Unité de recherche en pratique pharmaceutique, Département de pharmacie, Centre hospitalier universitaire Sainte-Justine, Montréal (Québec). Elle est aussi candidate à la Pharm. D. à la Faculté de Pharmacie Philippe Maupas de Tours, France * Suzanne Atkinson : B. Pharm., M. Sc., travaille à l’Unité de recherche en pratique pharmaceutique, Département de pharmacie, Centre hospitalier universitaire Sainte-Justine, Montréal (Québec) * Pascal Bonnabry : Ph. D., travaille à la pharmacie des Hôpitaux Universitaires de Genève et à la Section des sciences pharmaceutiques, Université de Genève, Université de Lausanne, Genève, Suisse * Jean-François Bussière : B. Pharm., M. Sc., M. B. A., FCSHP, FOPQ, travaille à l’Unité de recherche en pratique pharmaceutique, Département de pharmacie, Centre hospitalier universitaire Sainte-Justine, et à la Faculté de pharmacie, Université de Montréal, Montréal (Québec) |
| **Exactitude** | * L’information provient de centre de santé ou d’éducation reconnu, donc réel. * L’article est écrit par plusieurs professionnels de la santé diplômés |
| **But** | * Le but de cet article est de montrer les plus et les moins de l’apprentissage par les jeux d’évasion. * L’article contient des sondages sur des étudiants ou des employés qui on fait de la formation avec un jeu d’évasion. |
| **Conclusion** | * Cet article est une très bonne source d’information pour notre projet, car il est basé sur 16 différentes études sur notre sujet. Le seul bémol est la date de rédaction qui est de 2019, mais cela était la source de statistique qui se rapprochait le plus de notre sujet. Il serait pertinent de la comparer avec une source plus récente, mais nous n’en avons pas trouvé. |

1. **Résumé de la source :**

Les jeux d’évasion sont une technique pédagogique émergente utilisée en santé, intégrant des éléments ludiques pour améliorer les connaissances, la motivation et la cohésion d’équipe. Cette revue de littérature a analysé 16 études portant sur leur conception et leur utilisation, principalement dans des contextes universitaires et professionnels en médecine, pharmacie et sciences infirmières. La majorité des jeux s’appuient sur des scénarios cliniques et incluent un compte rendu. Les résultats montrent un intérêt croissant, mais peu de données permettent encore de juger leur efficacité. Une veille documentaire est recommandée pour approfondir leur potentiel éducatif. La majorité des jeux d’évasion (12 sur 16) ont été réalisés aux États-Unis, principalement dans les domaines de la médecine, pharmacie, et science infirmière. Utilisés surtout dans un cadre pédagogique universitaire, ces jeux visaient à améliorer les connaissances, la motivation, la cohésion d’équipe. Les scénarios étaient souvent cliniques et linéaires. La durée moyenne des jeux était d’une heure, avec 5 à 12 énigmes. Le coût de conception variait entre 12 et 200 USD, bien que peu d’études aient précisé cette information. La participation était obligatoire ou volontaire selon les études. Deux articles ont testé les connaissances avant et après le jeu, mais la plupart se limitaient à évaluer les perceptions des participants. Le contre rendu était souvent intégré, et les approbations éthiques variaient selon les projets. De plus, il y a beaucoup de statistique sur différente expérience d’étudiant ou de travailleur qui a fait l’expérience de l’apprentissage par le jeu d’évasion. Cette revue de littérature souligne l'utilisation croissante des jeux d'évasion comme outil pédagogique dans le domaine de la santé, bien qu'un nombre limité d'études soit disponible. Ces jeux visent à renforcer des compétences transversales (ex. leadership, travail en équipe) ou à enseigner des connaissances spécifiques (ex. maladie infectieuse). Cependant, la structuration des démarches de conception est souvent insuffisante, et l'évaluation se concentre principalement sur les perceptions des participants plutôt que sur les gains en connaissances. La mise en place des jeux est peu coûteuse (<100 USD), mais nécessite un compte rendu structuré pour maximiser les apprentissages. Les jeux se déroulent majoritairement en milieu universitaire, mieux adapté en termes de ressources et d'expertise que le milieu professionnel. Malgré leurs bénéfices potentiels, ces jeux doivent être bien planifiés pour garantir leur efficacité.

1. **Justification des choix :**

Cette source va nous permettre de voir des résultats concrets que notre mallette pourrait procurer à l’utilisateur. Grâce aux statistiques étudiées dans cet article, nous avons maintenant des données sur l’apprentissage par jeu, l’augmentation de la compréhension de la matière et d’autres bienfaits.

**Cinquième source :** Stratégies : entrevue avec la personne responsable à l’institut quantique de Sherbrooke.

1. **Analyse des sources :**

|  |  |
| --- | --- |
| **Critère** | **Analyse** |
| **Actualité** | L’entrevue a été faite le mercredi 5 mars 2025. L’information retenue est donc d’actualité pour notre sujet projet. |
| **Pertinence** | L’entrevue à porter sur les ateliers présenter par curieux quantique aux élèves de secondaire 3, 4 et 5. Les ateliers sont très semblables à notre but ultime de vulgarisation de notions scientifique pas l’apprentissage par jeu. |
| **Autorité** | Mélissa Greene de l’institut quantique de l’université de Sherbrooke. Fait partie du programme de vulgarisation scientifique de cet institut et fait partie tu projet curieux quantique. Où ils élaborent des ateliers interactifs de vulgarisation scientifique pour des élèves de secondaire 3-4 et 5. Ce qui en lien direct avec notre projet. |
| **Exactitude** | L’information, malgré qu’elle ne soit pas vérifiable, elle provient de vraie expérience vécue par Madame Greene lors des ateliers de vulgarisation quantique. |
| **But** | Le but de cette entrevu est d’avoir plus d’information qu’en à notre sujet pour mieux présenter le besoin qu’occupe l’éducation par le jeu, les difficultés et les avantages. |
| **Conclusion** | Donc l’entrevue se fera avec Mélissa Greene dans le but d’avoir de l’information pour appuyer les besoins réels de ce genre d’outils dans noter système d’éducation. |

1. **Résumé de la source :** Fournissez un résumé concis pour chaque source (maximum 20% du contenu original)

Question de l’entrevue :

* Quels sont les avantages des ateliers de vulgarisation ? : Ça favorise la collaboration par la communication, les points forts de chacun sont mis à l’évidence, ça permet aux élèves
* Avez-vous observé des impacts concrets sur la motivation et l’engagement des étudiants qui participent? Les étudiants qui parfois étaient moins engagés en classe lors de cours magistraux étaient beaucoup plus intéressés par les ateliers de vulgarisation selon les enseignants des étudiants.
* Quels défis rencontrez-vous dans la conception et l’implantation de ces outils ? : Les enseignants ont des horaires charger, les professeurs veulent que tous les élèves puissent faire tous les volets de l’atelier, ce qui rend le temps restreint, les enseignants veulent aussi que chacun de leurs groupes puisse faire l’activité, ce qui rend la sélection la plage plus difficile et les écoles parfois on des budgets serrés et ne comprenne pas toujours que les ateliers sont gratuits alors il ne réponde pas au courriel.
* Avez-vous des exemples concrets d’implantation réussis de ces outils en milieu éducatif ? : Ils font 20 présentations d’atelier par années (ils ont trois ateliers qui sont à leur disposition).
* Quel est l’avis des participants? Les étudiant et les enseignant n’ont pas été sondé, mais, selon Mélissa l’engagement des participants est très élevé, tous en observant leurs appréciations de l’atelier.
* Avez-vous des projets de développement pour des jeux éducatifs adaptés à des programmes spécifiques de DEP, de cégep ou d’universitaire ? : Ils ont des idées ou des rêves de projet de telle envergure, mais, pour le moment, rien de contrait n’est en cours.
* Est-ce qu’il y a des participants qui en bénéficient plus que d’autres, par exemple des étudiants avec des besoins adaptés? : Puisque les ateliers ne sont pour une classe entière, aucune différence n’a été observer, cependant, chaque élève participe et chacun réussi à faire leur rôle en entier.
* Est-ce que la création et l’implantation de ce type d’outils sont dispendieuses? : Oui, mais les coûts sont souvent couverts par des bourses gouvernementales, des subventions et même les budgets universitaires. Cependant le prix le plus cher à payer est celui du temps, car le développement d’atelier de vulgarisation prend beaucoup de temps.
* Est-ce que vos jeux éducatifs sont durables dans le temps? : Oui, car ils ont été faits une fois et ne serons pas remis à jours jusqu’à leur dernière utilisation, puisque le but est de présenter la base de la science quantique de plus leurs ateliers sont utilisés depuis plusieurs années.
* Faut-il avoir un formateur pour la première utilisation ? Oui il faut un formateur / vulgarisateur à la première utilisation. Non seulement il en faut un a la première utilisation, il en faut à chaque présentation, car l’atelier doit être expliqué à chaque fois et il doit y avoir une période de rétroaction après l’atelier pour que l’activité soir lier a de la matière concrète.

1. **Justification des choix :**

Nous avons choisi l’entrevue comme source, car elle permet d’obtenir des informations directes et précises auprès d’une personne concernée dans le milieu. Cela nous aide à mieux comprendre l’impact de l’apprentissage par le jeu sur les jeunes (nous) et de pouvoir bien présenter notre projet au juriste d’OSEntreprendre. De plus elle permet de comprendre les défis à venir.

1. **Texte final pour chaque thème :**

**Thème 1 - De l’idée au projet**

Des enseignants en génie électrique ont évoqué le désir d’obtenir un jeu d’évasion modulaire multifonctionnel, avec des objectifs pédagogiques intégrés. Cet outil d’apprentissage servirait à appliquer la théorie de manière pratique et interactive. Afin de répondre à ce besoin, notre équipe entrepreneuriale, composée de deux étudiants en génie électrique et cinq étudiants en techniques administratives, prévoit de concevoir une mallette pédagogique entièrement équipée. Celle-ci sera munie d’un écran, d’un minuteur et d’énigmes modulaires adaptées aux exigences académiques. Elle servira également à mettre en valeur le programme lors des portes ouvertes.

En parallèle, ce projet représente une occasion pour InXtremis, un centre de salle d’évasion situé au centre-ville de Sherbrooke, dont le propriétaire est un finissant en Technologie de Systèmes ordinés (TSO). En intégrant cette mallette à une nouvelle salle d’évasion, l’objectif est de créer une expérience immersive et récréative en intégrant des éléments électroniques et tangibles. Cette initiative permettrait à InXtremis d’ajouter un concept innovateur à son offre actuelle, tout en bénéficiant de plusieurs scénarios de jeu possibles.

Dans un premier temps, la mallette sera utilisée au niveau pédagogique. Nous avons effectué un travail de recherche afin de déterminer le potentiel de cet outil et le besoin d’apprentissage. Il a été observé que la stratégie de jeu basé sur une salle d’évasion a un effet bénéfique à l’éducation des jeunes. D’après une étude réalisée par la Bibliothèque médicale nationale des États-Unis, le jeu représente une activité d’apprentissage précieuse pour 74,8% des participants ayant répondu à l’enquête et une augmentation de leur compréhension par plus de la moitié des participants (58,9%)[[1]](#footnote-2). Ce dispositif, adaptable à des disciplines variées comme la médecine, les mathématiques, la programmation et le dépannage informatique, s'avère pertinent pour l'apprentissage.

Dans un deuxième temps, l’utilisation de la mallette vise à promouvoir divers champs d’études. Une manière efficace de susciter l'intérêt des étudiants est de présenter un jeu plutôt que d'adopter une approche magistrale. Cela est donc intéressant pour animer des évènements, tels que les portes ouvertes ou les introductions dans les écoles secondaires. La présentation d’une mallette interactive en démontrant son fonctionnement interne satisferait en partie la curiosité de ceux qui ont déjà démoli une calculatrice pour comprendre son fonctionnement.

Dans un troisième temps, l’intégration de cette valise pour les énigmes d’InXtremis apporte une nouvelle dimension à l’expérience des participants. L’idée est de proposer des énigmes qui demandent également des compétences en résolution de problèmes et en logique, en incluant des éléments interactifs et technologiques. Par exemple, une énigme pourrait être de reprogrammer un microcontrôleur pour ouvrir une serrure ou de déchiffrer un code binaire pour désactiver un piège. Ce nouveau concept attire une clientèle curieuse et passionnée par la technologie, tout en offrant une expérience unique qui se démarque des autres salles d’évasion.

Les prototypes existants peuvent coûter jusqu’à 2000$, mais ne sont pas modulables, ce qui limite leur utilité dans un contexte éducatif.[[2]](#footnote-3) Notre mallette d’évasion canadienne québécoise se distingue par son système unique et entièrement personnalisable, tout en étant offerte à un prix comparable. En effet, nous pouvons ajuster les dispositifs et les critères de la boîte selon les besoins de l’utilisateur, ce qui permet une multitude de possibilités d’apprentissage.

En conclusion, ce projet représente une synergie entre l’éducation, la technologie et le divertissement. Grâce à la collaboration avec InXtremis, nous proposons une solution innovante, à la fois pratique et captivante, qui répond aux besoins des enseignants, des étudiants et des passionnés de salles d’évasion.

**Thème 2 - La réalisation**

La première étape du projet est la planification. D’une part, la branche génie électrique a d’abord échangé avec InXtremis afin de comprendre les attentes du client. Elle a ensuite planifié les ressources nécessaires à la conception de la mallette pour ainsi établir une estimation budgétaire. Elle s’est également munie d’un prototype existant sur le marché pour faire une analyse comparative du produit. L’étude de ce prototype a permis de valider certaines hypothèses et d’appliquer des améliorations possibles lors de l’implantation de sa propre mallette. Benoit Beaulieu, enseignant en Technologies du génie électrique au Cégep de Sherbrooke, a approuvé cette soumission. D’une autre part, la branche des techniques administratives a établi des stratégies de recherche d’information. Elle a commencé par analyser des statistiques pour valider la pertinence du concept et évaluer son impact sur l’apprentissage. Elle a également effectué une entrevue auprès de Mélissa Greene, responsable du programme de vulgarisation scientifique curieux quantique de l’institut quantique de l’université de Sherbrooke. Puis, elle a enrichi ses recherches avec des données secondaires en s’inspirant de jeux d’évasion pédagogiques utilisés ailleurs afin d’en déterminer les bienfaits éducatifs.

Enfin, nous avons réparti les tâches entre les membres des deux programmes afin de coordonner la création du projet et la recherche d’information, garantissant ainsi l’avancement du projet selon l’échéancier établi.

La deuxième étape du projet est l’exécution. La branche génie électrique a alors entamé la conception du produit selon le plan établi en recherchant des composés sur des sites comparatifs pour obtenir des prix compétitifs. Cependant, l’utilisation de certaines de ces pièces n’était pas familière, car elles avaient rarement été manipulées durant leur formation. Les étudiants ont donc dû consacrer du temps à des lectures techniques et à des tests minutieux afin d’assurer la fiabilité et le bon fonctionnement du circuit. Ils devaient également gérer deux types de demandes distinctes : InXtremis désirait un aspect ludique, tandis que les enseignants privilégiaient un objectif pédagogique. Ils ont ainsi créé des mini-jeux combinant ces deux aspects, comme Pac-Man, qui capte l’attention tout en enseignant divers concepts, tels que la logique de programmation et la prise de décision rapide. Quant à elle, la branche de techniques administratives a recherché des données prouvant l’intérêt envers les jeux d’évasion pédagogique. L’enjeu était de trouver des statistiques pertinentes, car l’application de jeu d’évasion en éducation, notamment sous forme de mallette, est relativement récente et en pleine expansion. Les statistiques disponibles n’étaient pas tout à fais récentes, ce qui nous a contraints à investir beaucoup d’efforts dans la recherche de données secondaires. En ayant évoqué notre désir d’obtenir une entrevue auprès d’un institut ayant lancé un jeu collaboratif, Benoît Beaulieu, enseignant en technologie du génie électrique, nous a aidés à trouver un contact intéressant. De ce fait, nous avons obtenu une entrevue auprès de l’Institut quantique de l’Université de Sherbrooke.

La troisième étape du projet est le contrôle. Grâce à Teams, toute l’équipe a pu suivre l’avancement du projet en temps réel et communiquer efficacement, même à distance. Chacun a su s’impliquer en proposant des solutions ou partageant son opinion. Nous avons également vérifié l’atteinte des objectifs à toutes les étapes du projet. À l’origine, nous pensions devoir nous préparer aux énigmes proposées par le client, mais la situation s’est révélée inverse. Par conséquent, l’horaire initialement prévu ne correspondait plus entièrement à nos attentes, nous obligeant à faire preuve d’une grande adaptabilité pour respecter les échéances. Afin de compenser le retard, nous avons réparti les tâches entre les membres de l’équipe pour éviter toute surcharge individuelle.

**Thème 3 - Les retombées sur les jeunes**

La réalisation de ce projet a favorisé le développement de compétences, telles que la gestion de projet et l’innovation en structurant un projet entrepreneurial et technique (conception stratégique, étude de marché, financement du projet, suivi et gestion, modélisation, etc.) De leur côté, les étudiants de génie électrique ont pu être introduits à diverses fonctions de gestion, telles que la commercialisation de leur produit et l’application d’une stratégie commerciale. Cette familiarisation a permis l’acquisition de nouvelles compétences entrepreneuriales non étudiées dans leur formation collégiale. Quant à l’équipe administrative, elle a pu acquérir de l’expérience en gestion en mettant en pratique les connaissances théoriques en prenant en compte diverses contraintes lors de la conception du produit. Elle a également eu l’occasion d’apprendre de nouveaux termes techniques et de tisser des liens en collaborant avec des élèves d’un programme plus axé sur la technologie et l’aspect technique. Cela permet une introduction à la vie professionnelle où l’aspect multidisciplinaire incite à côtoyer des personnes travaillant dans d’autres domaines.

Notre équipe a démontré un fort esprit d’engagement et une curiosité intellectuelle. Dès la présentation du projet, la branche administrative a été séduite par le concept novateur présenté par la branche génie électrique. De son côté, la branche de génie électrique a su percevoir le sentiment d’appartenance au projet des étudiants en gestion. Les deux branches ont choisi de collaborer, convaincues qu’elles pouvaient concevoir un produit pouvant stimuler la motivation et améliorer l’apprentissage des jeunes. Étudiants d’un programme à faible affluence, ce projet tient particulièrement à cœur aux étudiants en génie électrique, qui souhaitent partager leur passion avec d’autres. Étant persuadé du potentiel de ce concept, la branche administrative s’est engagée à rendre son implantation possible dans le but de démontrer les avantages de ce programme. La confiance en notre projet a naturellement renforcé la cohésion entre les membres de l’équipe, permettant ainsi de compléter le projet dans le délai imparti.

Le projet nous a permis de renforcer notre sens de l’autonomie en nous incitant à réaliser un projet ambitieux de manière indépendante, en trouvant des solutions face aux défis rencontrés. En effet, les étudiants en génie électrique ont rencontré un problème d’accessibilité lors de la conception. Par exemple, afin de rendre le produit accessible pour tout utilisateur, ils devaient établir une série d’énigmes rudimentaires accessibles à un large public, mais qui permettaient également aux individus avec des capacités de programmation développées de laisser aller leur créativité. En communiquant efficacement, ils ont rédigé une documentation claire et concise pour guider les personnes avec des capacités de programmation moins développées à comprendre les concepts de base. Cela a permis de conserver la modularité de la mallette pour les programmeurs expérimentés. Quant à eux, les étudiants en technique administrative ont dû élaborer des méthodes de recherche efficace en raison de la nouveauté des mallettes de jeux d’évasion dans le domaine de l’éducation. Il était ardu de trouver des statistiques récentes prouvant leur efficacité et leur impact sur l’apprentissage. Le problème a été résolu en favorisant l’autonomie et en poussant leurs propres recherches en explorant diverses sources.

Enfin, ce projet a renforcé nos compétences en planification et en gestion. Nous avons dû faire preuve de rigueur et de collaboration afin de synchroniser nos emplois du temps différents entre deux programmes distincts pour réaliser le projet dans le délai imparti. Pour améliorer notre communication et notre coordination, nous avons utilisé des logiciels collaboratifs, tels que Teams. Nous croyons au potentiel de ce projet, puisque nous étudions tous dans des domaines affectés par la pénurie. Nous sommes persuadés que ce concept peut stimuler l’intérêt des gens pour ces programmes sous-estimés, mais offrant de grandes possibilités.

**Thème 4 - L’impact dans le milieu**

Notre projet apporte un impact positif auprès de la communauté étudiante et du divertissement. Ce projet pourrait même s’avérer une solution pour pallier la pénurie de main-d’œuvre qui persiste depuis les dernières années. Effectivement, il permet une introduction tangible et une sensibilisation aux technologies et aux domaines techniques, comme le génie électrique. En attirant plus de participants vers ces domaines, notamment ceux peu fréquentés, il participe à la formation d’une relève prometteuse.

De plus, l’instauration de cette mallette est une bonne façon de stimuler la collaboration et l’imagination des participants, ce qui représente des compétences importantes dans le monde du travail, particulièrement dans les secteurs confrontés à la pénurie. D’ailleurs, l’imagination est une composante essentielle de la cognition humaine et joue un rôle crucial dans le développement des élèves. L’exploration de nouvelles possibilités, la résolution de problèmes, la compréhension de leurs émotions et l’épanouissement personnel en sont des exemples.

Bref, la résolution de ces énigmes en équipe favorise le travail collaboratif dans un contexte à la fois pédagogique et professionnel. Julie Chandonnet, enseignante à l’école primaire Saint-Denys-Garneau, qui nous parle des objectifs et des retombées pédagogiques des jeux d’évasion en classe[[3]](#footnote-4). Elle confirme qu’un travail d’équipe réussi contribue au développement social en renforçant la communication, la répartition des tâches et en mettant en valeur les forces individuelles de chaque individu.

L’instauration de la mallette à grande échelle dans les formations et l’éducation permettrait de mettre en pratique les apprentissages et de valider les compétences acquises de façon plus dynamique et indépendante. Une étude menée par Éducation médicale BMC démontre que 90 % des étudiants ayant participé à un jeu d’évasion éducatif préféraient acquérir et appliquer leurs connaissances à travers ce type de jeu plutôt que par des cours magistraux, des lectures ou d’autres méthodes d’apprentissage[[4]](#footnote-5).

Enfin, cette nouvelle approche pédagogique est encore peu connue, mais laisse percevoir un grand potentiel. Elle s’annonce pertinente pour les établissements primaires jusqu’à ceux qui sont universitaires. Nous croyons fortement en ce projet, car les techniques administratives et de génie électrique sont des domaines touchés par la pénurie. Nous sommes persuadés que ce concept peut éveiller l’intérêt pour ces programmes souvent méconnus, mais offrant de grandes possibilités.

**Thème 5 - Une touche d’inspiration**

À l’origine, la mallette de jeu d’évasion était conçue avec une dimension récréative pour répondre au besoin du client InXtremis. Par la suite, elle a également révélé son potentiel pédagogique, permettant ainsi une autre alternative à l’enseignement magistral. Ce projet inspirera inévitablement d’autres programmes d’étude à utiliser cet outil modulable en favorisant une promotion interactive et concrète de leur domaine. La mise en avant des programmes pourrait contribuer à combler le manque d’étudiants dans certains champs d’expertise à faible taux d’inscription, comme la technique de génie électrique. Aussi, la mallette constitue une source d’innovation dans le domaine de l’éducation. En effet, puisque le domaine de l’enseignement est en constante évolution, la mallette interactive incarne l’avenir de l’éducation en renforçant la motivation et l’engagement des élèves.

Notre projet s’avère pertinent pour favoriser l’inclusion et accompagner les jeunes confrontés à des défis d’apprentissage, quel que soit leur niveau scolaire ou la matière étudiée. Effectivement, les étudiants rencontrant des difficultés scolaires, comme la dyslexie, le TDAH ou certains handicaps, peuvent être intégrés dans les classes traditionnelles grâce à la mallette interactive qui offre un apprentissage adapté aux besoins de chacun. Dans cette même optique, elle permet de stimuler des compétences essentielles, telles que la gestion du temps, la coopération, la créativité et la curiosité dès leur plus jeune âge. Ces qualités fondamentales seront cultivées tout au long de leur vie.

Peu importe la matière enseignée, la mallette est adaptable à tous les domaines d’apprentissage, tels que les cours fondamentaux, où le français, les mathématiques, l’histoire, la géographie et les sciences sont enseignés. Elle est également modulable pour les domaines davantage spécialisés, comme les soins infirmiers, la comptabilité, la médecine, etc. Elle sera donc utile du niveau primaire jusqu’à l’universitaire pour des enseignements professionnels ou académiques.

Nous visons également les amateurs de jeu d’évasion, car ce produit offre une personnalisation du scénario et des énigmes, ce qui permet ainsi une expérience unique à chaque utilisation. Il intègre des éléments innovants et interactifs, créant une immersion totale. Cet outil peut être utilisé aussi bien par des passionnés de jeux d’évasion, qui peuvent vivre l’expérience directement chez eux, que par des salles de jeux d’évasion, qui peuvent l’intégrer dans leurs installations en combinant des éléments tangibles et électroniques.

Enfin, notre projet s’avère être un excellent outil promotionnel pour les programmes confrontés à une pénurie d’étudiants. Elle inspire également le domaine de l’enseignement, car elle permet d’innover les méthodes d’apprentissage tout en incluant les personnes rencontrant diverses difficultés scolaires. De plus, elle représente un bon investissement, car elle est utile pour toutes les matières et est modulable selon les besoins de chacun, qu’ils soient pédagogiques ou récréatifs. D’ailleurs, le prix de notre appareil constitue un atout, car il offre davantage de personnalisation par rapport à la concurrence, ce qui pourrait motiver les clients potentiels à se le procurer.

1. **Formulaire d’inscription :**

- Complétez et incluez le formulaire officiel d’inscription au défis OSEntreprendre.

- Annexez le formulaire à votre remise avec un visuel de vos thèmes.

1. *Bibliothèque médicale nationale*, [site internet], [<https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC6799964/>], (consulté le 13 février 2025). [↑](#footnote-ref-2)
2. *Etsy*, [site internet], [https://www.etsy.com/ca-fr/listing/1501025084/explorer-case-pro-laccessoire-de-salle?ref=shop\_home\_feat\_2&logging\_key=8d68596fd8ec9c5eb769e2b278da881fe7c8277e%3A1501025084], (consulté le 24 février 2025). [↑](#footnote-ref-3)
3. L’École branchée, « Le jeu d’évasion : une nouvelle tendance pédagogique! », [vidéo], sur le site *YouTube*, (8 min.), 2018, [https://youtu.be/BSgFVf5NoTU?si=9-lUzk0Eyrr6UMC1], (consulté le 18 février 2025). [↑](#footnote-ref-4)
4. *Éducation médicale BMC*, [site internet], [https://www.educationthatinspires.ca/2023/04/11/escape-rooms-the-next-big-thing-in-education/], (consulté le 18 février 2025). [↑](#footnote-ref-5)