**Procédure**

Participant n°1

Score : 92%

**Explication**

Vous allez participer à une expérience de voyage mental dans le temps. L’expérience se fera en deux temps.

La première partie dure entre 5 et 10 minutes. Les événements vont défiler à l’écran et vous devrez donner l’année correspondante à l’événement. La date doit être entrée sous un format de 4 nombres. Pour les événements situés fin et début 2019, entrez seulement « 2019 ». Répondez du mieux que vous pouvez, en prenant autant de temps que nécessaire. Appuyez sur « entrée » pour valider votre réponse. Si vous faîtes une erreur de frappe, vous pouvez noter la réponse sur la feuille à votre disposition. Après avoir entré la réponse, vous devrez noter le niveau de confiance que vous accordez à cette réponse sur une échelle de 0 à 5 (0 étant « réponse oubliée », et 5 « sûr de la réponse »). À la fin, votre score s’affichera à l’écran.

Si vous entrez une réponse que le programme considère invalide, vous aurez un message d’erreur. Appuyez sur la touche d’entrée pour réessayer.

Lorsque vous avez fini, nous pourrons passer à la seconde partie.

La seconde partie est une expérience de projection. Elle se déroule en trois à quatre sets de 15 minutes environ. Au début de chaque bloc, une distance temporelle vous sera montrée à l’écran, telle que « x ans dans le passé », « x ans dans le futur » ou « présent ». Lorsqu’elle apparait, prenez le temps de vous projeter et de vous situer au moment indiqué. Lorsque vous êtes prêt-e, appuyez sur la touche d’entrée. Les événements vont alors défiler à l’écran et il faudra indiquer si l’événement est déjà passé ou n’est pas encore passé par rapport au point de projection. Pour cela, il faudra simplement appuyer sur la flèche gauche ou droite. Essayez d’être le plus précis et le plus rapide possible. Notez que l’ordre des flèches sera aléatoire, parfois « avant » sera à gauche et « après » à droite, et parfois « après » sera à gauche et « avant » à droite. L’ordre vous sera indiqué au début de chaque bloc de projection et restera ensuite à l’écran. Une fois le bloc terminé, vous pourrez prendre une pause. Appuyez simplement sur la touche « entrée » pour passer au bloc suivant.

Pour la deuxième partie, vous aurez un tutoriel.

**Installation**

*Donner une feuille de papier et un stylo au participant.*

Êtes-vous confortablement installé ?

Avez-vous une bonne visibilité ?

**Remarques**

**Comment l’expérience s’est-elle déroulée ?**

Bien, le participant a noté sur une feuille quelques erreurs qu’il avait fait. Le participant n’a pas eu de problème avec le changement des flèches.

**Y avait-il un événement ou une date qui ressortait particulièrement ou avait une signification pour vous ?**

Certains événements l’intéressaient plus ou ont stimulé sa curiosité (ex. génome humain, Grand Paris). D’autres lui ont paru moins intéressant (ex. Curiosity sur Mars).

**Comment avez-vous appris les événements (ré-ordonnés, facilités/difficultés) ?**

Dans l’ordre chronologique. Dans cet ordre, le participant peut se faire une histoire, construire une narration qui lie les événements ensemble et lui permet de s’en rappeler (ex. « Je prends le métro du Grand Paris pour aller à l’aéroport, puis je prends un bateau automatique… »).

Les événements intéressants étaient faciles à apprendre, les événements moins intéressants étaient plus difficiles.

**Qu’avez-vous pensé de la différence entre réel et fictif (cela a-t-il affecté l’apprentissage ou la réponse ?)**

Les événements fictifs étaient plus difficiles à apprendre. Pourquoi apprendre la date d’un événement fictif ? La date n’a pas d’incidence/de pertinence (relevance) pour un événement fictif. Ainsi « bateaux automatiques » était plus facile à apprendre que « avions solaires ».

**Autres remarques ?**

Le participant ne savait pas si l’événement « coupe football » était censé être passé ou futur.