



## BOÎTE À OUTILS DE RESSOURCES

### SÉQUENCE 15 : Outil de test et de retour d'expérience

**Cible :** Enseignants, animateurs jeunesse, formateurs

**Temps estimé :** 2 à 3 heures (hors temps supplémentaire consacré aux nouveaux tests)

**Contexte :** Cette séquence aide les créateurs à tester leur récit interactif numérique auprès du public visé.

Elle guide les participants à travers les étapes suivantes : observation du jeu, collecte de retours, analyse des résultats et planification des modifications à apporter à l'histoire afin d'améliorer sa facilité d'utilisation, sa compréhensibilité et l'engagement des utilisateurs.

#### 1. OBJECTIFS

À l'issue de cette séquence, les participants seront capables de :

- Tester le Livre d'Aventure interactif auprès d'utilisateurs réels
- Observer systématiquement le comportement des joueurs
- Recueillir des retours structurés
- Identifier les problèmes liés à l'ergonomie, à la clarté et à l'accessibilité
- Mettre en œuvre des améliorations itératives

#### 2. DESCRIPTION DE LA SÉQUENCE

Cette séquence présente un cycle structuré de tests de jeu :

1. Préparer la session de test
2. Observer les utilisateurs interagir avec le scénario
3. Recueillir les commentaires des joueurs
4. Analyser les résultats
5. Identifier les problèmes et les tendances



6. Mettre en œuvre les améliorations
7. (Facultatif) Tester à nouveau la version révisée

L'objectif n'est pas d'évaluer les participants, mais d'évaluer la conception narrative.

Les tests de jeu portent principalement sur :

- La clarté narrative
- La compréhension des choix
- La fluidité et le rythme
- L'engagement
- L'accessibilité et la charge cognitive
- La réaction émotionnelle
- La navigation et l'ergonomie technique

### 3. ACTIVITÉS PROPOSÉES

#### Activité 1 – Séance de test

**Durée :** 40 minutes (cela dépend de la longueur de l'histoire et de la taille du groupe)

##### Étape 1 : Familiariser les participants avec le matériel

- Prendre connaissance des fiches
- Laisser le groupe l'adapter à ses besoins (apprenants DYS, contexte, ajout de questions adaptées à leur histoire)

##### Étape 2 : Attribuer les rôles

- Animateur : présenter l'histoire aux participants, expliquer le déroulement et les guider tout au long de l'histoire
- Observateurs : remplir la fiche d'observation

##### Étape 3 : Réaliser le test de jeu

Pendant l'activité, les Observateurs remplissent le **Formulaire d'Observation** pendant que les joueurs suivent l'histoire. Rappelez aux Observateurs qu'ils ne doivent pas



interrompre les lecteurs ; ils doivent prêter une attention particulière à leurs comportements, leurs hésitations, leurs moments de confusion et leurs réactions émotionnelles, et noter les moments où ils posent des questions.

Une fois le jeu terminé, les joueurs remplissent le **Formulaire de Commentaires**.

Vous trouverez ci-dessous dans ce document les versions numérique et imprimable.

## MODÈLES PRÊTS À L'EMPLOI

Modèle 1 – Fiche d'observateur : voici une [version numérique](#) de la fiche d'observateur. Le format imprimable est disponible à l'[Annexe 1](#) du présent document.

Modèle 2 – Formulaire de commentaires des joueurs : voici une [version numérique](#) du formulaire de commentaires des joueurs. Le format imprimable est disponible à l'[Annexe 2](#) du présent document.

L'utilisation des formats numériques peut faciliter l'analyse des résultats et offrir de meilleures alternatives pour les apprenants DYS.

## Activité 2 – Analyse des retours d'expérience

**Durée** : 45 minutes (selon le nombre de participants ayant rempli les fiches)

Étape 1 : Lecture des commentaires et collecte des données

- Que les commentaires aient été recueillis par voie numérique ou non, tous les participants lisent pour la première fois les commentaires consignés dans le **Formulaire de Commentaires** des joueurs.
- Lors de la deuxième lecture, les participants doivent se concentrer sur les réponses à choix multiples et noter le nombre de fois où chaque réponse a été sélectionnée afin de dégager une tendance. Si les commentaires ont été recueillis par voie numérique, les tendances concernant les réponses à choix multiples s'afficheront automatiquement.



- Lors de la troisième lecture, les participants doivent se concentrer sur les réponses ouvertes. Ils peuvent utiliser un surligneur ou un stylo de couleur pour entourer les mots et les idées qui reviennent plusieurs fois, ce qui indique une tendance dans les commentaires à laquelle il convient de prêter attention.
- Enfin, les participants doivent vérifier s'il y a des commentaires sur la **Fiche de l'Observateur** qui viennent étayer les commentaires formulés par les participants et voir s'ils se corroborent.

## Étape 2 : Analyse des données

- Après avoir recueilli les données et identifié les tendances (positives et négatives), les participants doivent formuler un commentaire général sur les résultats (par exemple : « Les joueurs se sont sentis à l'aise pour suivre le scénario ; toutefois, ils signalent une erreur technique à la page 14. »)
- Les participants doivent noter les modifications spécifiques à apporter, telles que celles concernant les erreurs techniques.
- En ce qui concerne les commentaires plus généraux (par exemple, sur la conception de l'histoire), il convient d'encourager les participants à discuter entre eux pour déterminer s'ils souhaitent y donner suite.

## Activité 3 – Adaptations et nouvelle évaluation (facultatif)

**Durée :** 30 minutes

### Étape 1 : Plan d'action

- Après avoir décidé des changements ou des adaptations à apporter, les participants doivent classer les types de modifications à effectuer (par exemple : contenu, conception, accessibilité...) et intégrer ces changements dans leur récit.

### Étape 2 : Présentation orale

- De plus, si ces activités ont été réalisées en groupe, une présentation pourrait être utile pour exposer la collecte de données, les principales tendances identifiées, la



manière dont ils ont pris en compte les retours d'expérience et, enfin, les changements qu'ils intègrent dans leur récit.

- Présenter le processus à leurs pairs leur permet de démontrer leur esprit critique, leur capacité à prendre des décisions fondées sur des preuves et leur pratique réflexive, ainsi que leurs compétences en matière de présentation orale.
- Il ne s'agit pas nécessairement d'une présentation élaborée ou sophistiquée, mais plutôt d'une simple explication de 5 à 10 minutes de leurs résultats et solutions.

### Étape 3 : deuxième série de tests (facultative)

- Afin de tester les modifications apportées, une deuxième série de tests peut être effectuée, ce qui implique de recommencer à partir de l'« Activité 1, Étape 2 ».

## 4. BOÎTE À OUTILS NUMÉRIQUE - Outils pour la Séquence

- [Canva](#) : une plateforme en ligne complète dédiée au graphisme et à la communication visuelle.

## 5. COMMENT METTRE EN ŒUVRE CES ACTIVITÉS DANS DES CONTEXTES FORMELS ET INFORMELS

### Formel

- Organiser des séances d'évaluation par les pairs (deux groupes s'évaluent mutuellement, à tour de rôle)
- Intégrer cette démarche dans les travaux de narration numérique
- Recourir à l'observation structurée dans le cadre des cours en laboratoire informatique ou d'initiation au numérique

### Non- formel

- Organisez des sessions de test dans le cadre de laboratoires créatifs
- Recourez à des tests en petits groupes



## 6. ADAPTATIONS POUR LES ÉTUDIANTS DYS

- Proposer des formulaires de commentaires simplifiés
- Utiliser des échelles de smileys ou des indicateurs visuels
- Autoriser les commentaires oraux plutôt que les réponses écrites
- Organiser des sessions de test plus courtes
- Offrir un environnement calme et sans distraction
- Permettre de rejouer certaines sections sans pression

Leurs commentaires sont particulièrement précieux pour identifier les obstacles à l'accessibilité.

## 7. TUTORIELS RELIÉS

- [Tutoriel 6 : Adapter les récits à différents styles d'apprentissage et tranches d'âge \(16-26 ans\)](#)
- [Tutoriel 7 : Animer des discussions en groupe de jeunes et des exercices de résolution de problèmes](#)

## SÉQUENCE 15 : Outil de test et de retour d'expérience

## Activité 1 – Séance de test

## FICHE D'OBSERVATION

**Titre de l'histoire :****Date:****Observateur :****Profil des joueurs (tranche d'âge/contexte/nombre de participants) :****1. Navigation & ergonomie**

- ☐ A. Le joueur navigue en toute confiance
- ☐ B. Le joueur hésite face aux choix
- ☐ C. Le joueur demande des précisions
- ☐ D. Problème technique constaté

Laquelle :

**2. Compréhension des choix**

- ☐ A. Les choix sont bien compris
- ☐ B. Le joueur semble ne pas bien saisir les conséquences
- ☐ C. Le joueur relit le texte plusieurs fois
- ☐ D. Le joueur choisit au hasard

Remarques :

**3. Implication & réaction émotionnelle**

- ☐ A. Le joueur semble impliqué
- ☐ B. Le joueur montre des signes d'ennui ou de frustration
- ☐ C. Le joueur réagit émotionnellement aux décisions

Remarques :

**4. Indicateurs d'accessibilité**

- ☐ A. Texte trop long sur une même page et/ou de manière générale
- ☐ B. Instructions peu claires
- ☐ C. Distractions visuelles
- ☐ D. Surcharge d'informations

Remarques :

**5. Compréhension du changement climatique**

- ☐ A. Le joueur lit attentivement la partie consacrée aux faits scientifiques
- ☐ B. Les éléments scientifiques liés au changement climatique empêchent le joueur de bien comprendre l'intrigue
- ☐ C. Le joueur n'est pas d'accord avec le point de vue présenté dans l'histoire
- ☐ D. Le joueur réfléchit à ses propres actions ou à son comportement après avoir lu l'histoire
- ☐ E. Le joueur est mieux informé sur le changement climatique grâce à cette histoire

Remarques :



SÉQUENCE 15 : Outil de test et de retour d'expérience  
Activité 1 – Séance de test

FORMULAIRE DE RETOURS DES JOUEURS

1. Quel est le titre de l'histoire que vous avez lue ?

2. L'avez-vous lue en groupe ? Si oui, combien étiez-vous ?

3. Comment avez-vous trouvé cette lecture dans l'ensemble ?



4. Qu'est-ce qui vous a le plus plu dans le jeu et la lecture de l'histoire ?

5. Qu'est-ce qui vous a le moins plu dans le jeu et la lecture de l'histoire ?

6. Y a-t-il eu des moments où vous n'avez pas bien compris ?

7. Les choix étaient-ils clairs ?

- ☐ Très clairs
- ☐ Plutôt clairs
- ☐ Parfois confus
- ☐ Très confus

8. L'histoire était-elle facile à lire et à suivre ?

- ☐ Oui
- ☐ Pas toujours
- ☐ Non



**9. Qu'est-ce que vous amélioreriez ?**

**10. Cette histoire vous a-t-elle fait réfléchir ?**

- ☐ Oui
- ☐ Pas vraiment
- ☐ Non

**11. Qu'avez-vous appris sur le changement climatique ?**

**12. Avez-vous apprécié la manière dont les faits scientifiques ont été présentés ?**



**13. Cet article vous a-t-il donné envie d'agir, de changer quelque chose ou vous a-t-il rendu plus attentif au changement climatique ?**

- ☐ Oui
- ☐ Pas vraiment
- ☐ Non

**14. Avez-vous d'autres commentaires ?**

