

Approche suggérée pour les points de débriefing et un éventuel appel à l'action après le jeu Escape Box.

La phase de débriefing est très importante. Nous recommandons de commencer par une phase d'expression émotionnelle au cours de laquelle chacun peut dire comment il se sent, ce qu'il ressent et ce qu'il a ressenti pendant le jeu.

Ensuite, vous pouvez discuter de ce qui s'est passé pendant l'activité. Dans cette partie, il est important de laisser beaucoup d'espace aux joueurs : ce qu'ils ont vécu est le plus important, et leur point de vue sur les sujets abordés est très précieux.

Le débriefing doit toujours être adapté au groupe qui a joué, surtout si des dynamiques positives ou négatives ont émergé pendant le jeu et méritent d'être soulignées. Cependant, certaines questions constituent toujours une manière plus ou moins « correcte » d'entamer la phase de réflexion :

- Comment allez-vous ?
- Comment cela s'est-il passé ?
- Y a-t-il quelque chose en particulier que vous aimeriez partager ?

À la fin de la session de partage, vous pouvez faire le lien entre les jeux ou ce qui a été exprimé et les questions de genre dans le monde STEAM. Chaque jeu contient des éléments susceptibles d'alimenter la discussion.

Quel que soit le temps que nous pouvons consacrer à cette phase, une bonne façon de clore le débriefing est de faire un geste symbolique, comme applaudir, remercier les participants ou quelque chose de similaire, qui peut servir d'au revoir final.

Suggestions de points à aborder lors du débriefing

- **Réflexion sur l'expérience**

- Quelles ont été vos premières impressions lorsque vous avez commencé le jeu ?
- Qu'avez-vous ressenti en résolvant les énigmes ?
- Avez-vous rencontré des difficultés ? Comment les avez-vous surmontées ?

- **Acquis pédagogiques**

- Quelles nouvelles informations avez-vous apprises sur les matières STEM ?
- En quoi le jeu vous a-t-il permis de mieux comprendre la contribution des femmes dans le domaine scientifique ?
- Y a-t-il des personnages historiques qui vous ont inspiré pendant le jeu ? Pourquoi ?

- **Dynamique d'équipe**

- En quoi le travail d'équipe a-t-il contribué à votre réussite ?
- Quelles stratégies de communication ont bien fonctionné au sein de votre groupe ?
- Avez-vous remarqué des qualités de leadership émerger pendant le jeu ?

- **Lien avec la vie réelle**

- Comment les compétences que vous avez utilisées dans le jeu (résolution de problèmes, pensée critique) peuvent-elles s'appliquer à des situations réelles ?
- En quoi cette expérience est-elle liée à vos propres intérêts dans les STEM ?

- **Aspirations futures**

- Cette expérience a-t-elle influencé votre envie de poursuivre une carrière dans les STEM ?
- Quelles mesures pouvez-vous prendre pour explorer davantage vos intérêts pour les sciences et la technologie ?

Suggestions d'actions

- **Engagement dans les STEM**

- Encouragez les participants à rejoindre des clubs ou des ateliers STEM dans leur école ou leur communauté.
- Films ? Livres ?
- Suggérez des cours en ligne ou des conférences liés aux domaines STEM.

- **Promotion de la diversité dans les STEM**

- Motivez les participants à promouvoir la diversité des genres dans les STEM en partageant leurs expériences et en encourageant leurs pairs à s'orienter vers ces domaines.
- Recommandez de participer ou d'organiser des événements qui promeuvent les femmes dans les sciences et les technologies.

- **Formation continue**

- Partagez des ressources (livres, sites web, podcasts) grâce auxquelles les participants peuvent continuer à s'informer sur les personnalités influentes dans les STEM et sur les développements actuels dans les sciences et les technologies.
- Invitez-les à partager leurs découvertes ou leurs projets avec le groupe lors de prochaines réunions.