

## Preuve et attestation de développement professionnel

### Jeux d'évasion pédagogiques 2 - Architecte

cadre21



#### Description:

Depuis quelques années, les jeux d'évasion commerciaux ont connu un succès auprès de tous les publics. Pas étonnant qu'on ait vu ce concept être adapté à la réalité scolaire. Les jeux d'évasion pédagogiques sont en effet une adaptation de ces jeux grand public, où les élèves doivent découvrir des indices et résoudre des énigmes dans un temps limité pour réaliser la mission qui leur a été présentée. Les élèves n'ont donc pas à s'évader, mais généralement à ouvrir une boîte fermée avec plusieurs cadenas. Les jeux d'évasion pédagogiques offrent ainsi une nouvelle façon de réinvestir les savoirs, les savoir-faire et les savoir-être à travers la résolution de problème, la collaboration et le plaisir. Le niveau Architecte vous invite à vivre votre premier jeu d'évasion pédagogique en classe avec vos élèves. On y aborde le choix du jeu pour votre réalité de classe ainsi que les éléments à mettre en place afin de le réaliser de façon optimale.

:

Badge attribué à : roxane roy

<https://www.cadre21.org/membres/roxane-roy-cssda-gouv-qc-ca>

Date d'obtention : 2020-05-11 14:04:59

# Jeux d'évasion pédagogiques 2 - Architecte

1. Réflexion sur l'expérience : Selon vous, quelles stratégies/compétences ont été mobilisées par vos élèves lors de l'expérimentation du jeu?

Mes élèves ont pu faire des réflexions en lien avec l'écriture et le repérage d'information. Un mot contient combien de lettre, trouver l'information dans une image. Faire du repérage de nombres également, un nombre contient combien de chiffres. Se situer dans l'espace également, ils ont pu travailler les différentes direction (gauche, droite, haut, bas). Aussi, l'ordre des éléments. À partir d'un point donné, quelle couleur vient ensuite, etc. Également, d'accepter de demander de l'aide, chose difficile pour mes élèves.

2. Réflexion sur l'impact : Avez-vous noté un impact sur la motivation et l'engagement des apprenants dans la tâche?

Au départ, mes élèves étaient face à une tâche inconnue, nous n'avions jamais fait ce genre de jeu et cela ne les intéressaient pas du tout... Mais tout au long du jeu je voyais leur visage sourire, ils essayaient de trouver les réponses par eux-mêmes ou demandaient de l'aide! À la fin ils voulaient continuer, ils en voulaient encore! Je vais leur préparer d'autres jeux! Je leur ai fais faire le jeu que j'ai créé pour que cela les motive davantage! Je voulais qu'ils puissent se retrouver dans la situation. J'ai créé un jeu d'évasion avec ma classe. Mes élèves sont TSA, alors ils ont besoin de concret.

3. Retour sur l'activité : Que feriez-vous différemment lors d'un prochain jeu? Qu'est-ce que votre groupe souhaiterait faire différemment lors d'un prochain jeu?

Mes élèves auraient voulu plus de questions, que le jeu dure plus longtemps. Alors je vais créer d'autres jeux de longueur et de complexités différentes pour donner des défis à chacun d'entre eux! J'ai réalisé le jeu en visioconférence, vu la situation actuelle et cela a bien fonctionné. Je vais garder cette formule pour le moment!

Dans les documents, évidemment je ne pouvais pas enregistrer ma conversation avec les élèves et vous la partager, mais j'ai une élève qui m'a répondu en message après avoir fait mon jeu alors je vous le glisse ici.

Déposez vos traces de l'activité scénarisée (maximum de 3)

retour-arianne-jeu-1.docx

Site Web

<https://view.genial.ly/5eaf1a9718f7040d792aebd1/interactive-content-salle-de-classe>