

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 : vrivest

<https://www.cadre21.org/membres/vrivest-lemont-ca>

Date d'obtention : 2020-06-12 19:27:56

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?

Les compétences d'organisation sont celles que les élèves ont le plus mobilisées avant et pendant le jeu. Plusieurs élèves avaient pensé avoir avec elles du papier, un crayon et la calculatrice, j'avais annoncé le jeu deux semaines d'avance, elles savaient donc sur quelle matière cela porterait et elles ont prévu le matériel nécessaire. Par contre, d'autres se sont levés pour aller chercher ce dont elles avaient besoin après le début car elles n'y avaient pas pensé. Une autre compétence d'organisation qui a été sollicitée est celle de l'organisation du travail et des informations. Plusieurs élèves ont mentionné qu'elles n'avaient pas prévu le besoin d'organiser les informations et les réponses qu'elles obtiendraient au courant du jeu. Elles se sont cependant rapidement adaptées durant le jeu, se rendant compte qu'elles n'y arriveraient pas si elles ne s'organisaient pas adéquatement. Comme elles étaient seule à la maison, je n'avais pas parlé ouvertement de la possibilité de collaboration durant le jeu, mais elles y ont pensé. Certaines élèves avaient prévu d'avance de collaborer pour mener le jeu à terme en s'organisant une rencontre virtuelle parallèle au google meet durant lequel le jeu a été réalisé. Je les ai trouvées bien ingénieuses, elles ont utilisé de manière très efficace les compétences et les souvenirs de chacune !

Durant le jeu, une des compétences affectives la plus sollicitée fut la persévérance. Il est impossible de parvenir à la solution rapidement et du premier coup puisque les exercices et les indices sont dispersés dans les différents tableaux du jeu et si elles étaient mal organisées, cela pouvait être un peu confus comme travail. Mais elles ont persévéré, elles ont posé des questions pour arriver à la fin et réussir à ouvrir la porte.

Finalement, les compétences de réflexion ont également été mobilisées. En effet, les élèves indiquaient que durant le jeu, elles avaient révisé leur stratégie de résolution et qu'elles avaient réfléchi sur les notions plus ou moins bien comprises au courant de l'année. Après le jeu, elles ont indiqués qu'elles avaient réfléchi à la manière dont elles auraient pu être plus efficace dans la résolution du jeu.

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

La plupart des élèves ont apprécié le jeu d'évasion et on indiqués que c'était plus stimulant qu'un exercice de style papier et crayon.

Un élément qui a beaucoup ressorti dans les rétroactions des élèves était qu'elles avaient appréciée que les photos qui se trouvaient dans le jeu soit les locaux de l'école, mon local, ma porte, le local de la technicienne en travaux pratiques. En ce temps de confinement où elles ne peuvent fréquenter l'école, elles ont indiqués avoir vraiment apprécié ces détails qui rendait le travail plus stimulant.

Ensuite, certaines ont bien aimé devoir chercher les indices un peu partout, et elles ont apprécié la diversité des exercices, ce qui rendait la révision moins monotone (il y avait des calculs, mais aussi des jeux «learning apps» et des vidéos pour les aider). De plus, je leur avais dit d'avance que la matière qui serait dans le jeu était celle qui serait réinvesti en sciences l'année prochaine (4e secondaire). La plupart des élèves étaient donc bien contente de réviser une dernière fois des notions importantes pour la poursuite de leur parcours scientifique.

Au global, je crois vraiment que pour la plupart des élèves, leur motivation était plus grande ainsi qu'avec une feuille d'exercices à remplir, mais il y a toujours des exceptions et elles l'ont fait savoir !

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?

Pour ma part, l'année prochaine, je ferais plus d'un jeu, pour qu'il y ait plus d'une solution afin de varier davantage le types de questions. De plus, je ferais le jeu en présence école, cela me permettrait de les mettre en équipes afin de pouvoir vraiment leur faire mobiliser leurs compétences de collaboration et mes questions seraient probablement plus difficiles pour permettre un vrai réinvestissement et une bonne collaboration dans l'équipe. Cette année, comme chacune le faisait chez elles, j'ai mis des questions plus de base sur les différentes notions puisque (comme mentionné plus haut) je ne croyais pas qu'elles puissent collaborer efficacement et je ne voulais pas décourager mes plus faibles avec des questions trop difficiles. Finalement, la période de retour avec les élèves pourrait vraiment être plus enrichissante puisque par google meet, c'est difficile d'avoir une conversation en grand groupe.

Du côté des élèves, leurs suggestions étaient très pertinentes, elles suggéraient d'avoir davantage d'explications sur le fonctionnement de ce type de jeu. C'était ma première expérience, autant de jeu d'évasion que d'enseignement à distance et j'étais resté assez évasive sur le concept car je ne voulais pas donner trop d'informations, je voulais les laisser essayer par elles même. Mais avec le recul, et les questions qu'elles ont posé durant le jeu, je me rend compte que j'aurais dû donner davantage d'explications. Comme je l'ai mentionné plus haut, l'année prochaine, j'utiliserais probablement un concept similaire plus tôt dans l'année, elles auraient donc eu un premier contact avec le type de jeu et elles auraient donc moins de difficultés à évoluer dans l'environnement du jeu. De plus, c'était sans compter qu'on était au mois de juin et qu'elles étaient à la maison, ce qui est moins motivant qu'être en groupe avec une ambiance réelle de défi. Finalement, certaines élèves auraient également préféré avoir des indices papiers, quelque chose de plus tangible, faire le travail à l'ordinateur (surtout qu'elles travaillent à l'écran depuis un bon bout de temps) était moins stimulant pour elles. Je pourrais voir la possibilité d'offrir les deux options l'année

prochaine, une version totalement à l'informatique et une papier, dont seul le code serait à l'ordinateur.

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

Élèves-au-travail.docx

Retour-élèves.pdf

Préparation-et-analyse.pdf

Site Web

<https://view.genial.ly/5ec6f857d87d790d966bfa80/interactive-content-revision-univers-materiel>