CADRE21

Preuve et attestation de développement professionnel

Jeux d'évasion pédagogiques 2 - Architecte

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 : Damir MF
https://www.cadre21.org/membres/damir-metz-fleury-cssmb-gouv-qc-ca

Date d'obtention : 2020-06-18 18:51:07

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?
Le jeu s’est déroulé en utilisant la plateforme de visioconférence MEET. C’était le point de départ pour les élèves disponibles. Après les explications du déroulement du jeu d’évasion, j’ai publié l’adresse URL dans le clavardage. Ainsi chaque élève avait accès au jeu et pouvait tenter le coup. Or, j’avais mentionné que tous les élèves devaient terminer le jeu pour que j’arrête le chronomètre. Puisque ce jeu d’évasion était virtuel, la communication était l’aspect le plus marquant et le plus prévisible. La coopération était aussi au rendez-vous, mais un peu plus discrètement que lorsque nous avons fait un jeu d’évasion en classe. Le contexte faisait que la coopération était moins spontanée. Or, j’ai fait quelques rappels favorisant les échanges et demandant d’expliquer la démarche pour trouver les réponses pour éviter un simple échange de réponse. D’ailleurs, lors du retour, ils ont mentionné que la coopération était plus difficile que lors qu’ils avaient joué à un jeu d’évasion en classe. La résolution de problème était aussi présente puisqu’ils étaient parfois bloqués et ne savaient pas quelle était la clé.
Ce sont de bonnes stratégies présentes dans le nouveau plan d’action numérique du ministère de l’Éducation.
2. Réflexion sur l’impact : Avez-vous noté un impact sur la motivation et l’engagement des apprenants dans la tâche?
La motivation était bien évidemment au rendez-vous. Allier la technologie avec le jeu est une formule gagnante et qui a été appréciée par les élèves. Or, la vitesse variable de la compréhension des énigmes entre les joueurs a fait que certains sont devenus plus passifs. Leur contribution n’était pas nécessaire. Par contre, ils ne sont pas devenus des boulets, car ils continuaient la discussion et rappelaient parfois des informations importantes, ex : la réponse doit être en majuscule. Mais lors de la phase de retour, certains ont mentionné que c’est moins amusant virtuellement, car l’échange de stratégies est moins explicite. Ils ont été plus rapides que je le planifiais (quinze minutes au lieu de trente) et c’est dû à cette motivation et le désir de réussir. Somme toute l’expérience fut agréable et ils étaient prêts à jouer de nouveau. Ils avaient hâte que je publie un autre jeu sur le Classroom du groupe pour les vacances. Leur engagement était bel et bien au rendez-vous.
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 moi, le plus difficile était de ne pas commenter tout ce que j’entendais. En classe, je n’entends pas les discussions et les échanges, mais avec cette formule, oui. Alors, je pense que mes commentaires ont surement aidé à organiser le groupe. Or, ils ont aussi permis de maintenir une coopération entre les élèves, car plusieurs auraient surement résous seuls les énigmes. Alors, si je dois vivre de nouveau l’expérience virtuellement, je pense que j’enlèverais mes écouteurs et conviendrais avec les élèves d’un signe ou d’un lieu de rencontre pour recevoir les indices. D’un autre côté, être témoin des échanges c’est très riche pour un enseignant et les élèves travaillaient naturellement. Je pense que je diviserais le groupe pour favoriser un meilleur échange entre les élèves et ainsi faire que chaque élève peut contribuer. Aujourd'hui, ils étaient 14 et c’est ce qui a peut-être contribué à une certaine passivité de certains élèves. Je trouve que je m’étais bien préparé et que mon introduction et mes explications étaient adéquates, ni trop longues, ni trop courtes. Le retour était bien, les quelques questions que j’avais préparées m’ont aidé à bien animer le retour, mais les élèves ont été brefs. Je pense qu’avec l’expérience, les retours seront plus intéressants. Surtout si je mentionne en introduction la prochaine fois les stratégies qu’ils voulaient réutiliser.
Lors du retour, les élèves ont mentionné que leurs stratégies étaient bonnes, puisqu’ils avaient réussi aussi vite. Donc, qu’ils ne changeraient pas de stratégies ! Or, certains ont mentionné l’importance d’être attentif aux détails et de bien lire ce qui est fourni. Ces éléments leur resteraient en tête la prochaine fois.

P.S. j'ai fait un montage vidéo pour montrer les élèves en action, mais le fichier est trop gros. Voici l'adresse pour pouvoir le voir : https://drive.google.com/file/d/1PEu1DV8cjpX2Q-9J-kEKmdTMxr5kOSPa/view?usp=sharing
Déposez vos traces de l'activité scénarisée (maximum de 3)
cadre-21.JPG
Site Web
https://sites.google.com/ocsb.ca/lesolympiquesjeudevasion/home