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 : Renée Roy
https://www.cadre21.org/membres/renee-roy-cssh-gouv-qc-ca

Date d'obtention : 2020-08-18 21:17:59

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?

Mon expérience fût différente puisque l'année fût écourtée et qu'après plusieurs recherches, moi et ma collègue de chimie et science techno 4, nous n'avons trouvé aucun jeux d'évasion qui touche à notre matière. S'cape est le site offrant des jeux d'évasion se rapprochant le plus à notre contenu. Par contre ils auront besoin d'être modifié grandement. Sur ce la covid m'a permis d'expérimenter avec mon fils de 14 ans certains jeux en mathématique. En fouillant sur des groupes facebook nous avons réussi à trouver des jeux à l'ordinateur et en suivant la formation sur Campus Récit je me suis amusé à faire un jeux avec cadenas qui avait été modifié pour être travaillé avec l'ordinateur.

Les compétences peuvent être toutes simples et très grandes. On a beaucoup travaillé la recherche de lien, le sens des objets et bien sûr nos connaissances des maths.

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

Pour ce qui est de moi j'ai adoré faire ça dans certain cas et mon engagement à été très élevé. Pour ce qui est de mon fils la motivation n'était pas très élevé et bien sûr il comptait beaucoup sur moi pour l'aider. Il faut dire que ce n'est pas un grand adepte de jeux vidéos et les jeux d'évasion sur Genially ressemble beaucoup à ça. Certains des jeux n'ont pas beaucoup d'indices et tout les deux nous avons décroché ne sachant pas sur qu'elle objet cliqué. D'autres sont trop explicites et deviennent des jeux plus ludiques.

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?

C'est certain que je veux essayer un jeu en classe (et peut être même dans l'école)avec des cadenas et l'utilisation des technologies.. Nous avons une scène de crime en secondaire 3 et nous pourrions y ajouter une version chimie/physique sous forme de jeu d'évasion. Maintenant que je me suis essayer avec des jeux sur Genially, la prochaine étape sera d'en faire un, avec quelques indices et pas trop, pour que ça reste un mystère. Je veux ajouter des liens entre les différents concepts. Par exemple dans un des jeux que j'ai participé, il y avait des images de casques (Romains) et à l'aide de point cartésien on représentait des lettres sur le plan. Les lettres étaient en fait des chiffres romains. J'ai trouvé l'idée du lien génial.

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

Jeux-lAntidote.docx

Site Web

https://view.genial.ly/5ce1bde0da3f200f3be4a041/game-breakout-sec3-prison?fbclid=IwAR3rGcdvET5_9qEf0AxrqA1R4HeCWM1uFBecTTX0Qy38u8leWOIwIL9r-HI