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 : Michaud Joanie
https://www.cadre21.org/membres/03274496bd4b63f37e8b2a6b

Date d'obtention : 2020-09-30 21:19:10

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?

J'enseigne dans le système Néo-Brunswickois. Lors du cheminement, nous devons évaluer des habiletés en lien avec les apprentissages, dans tous les domaines. Ces grandes catégories d'habiletés sont : gestion personnelle, participation active à l'apprentissage et responsabilité sociale. Dans chacune de ces catégories se retrouvent des éléments à observer et à travailler tout au long de l'année. Dans le but d'aider la classe résoudre toutes les énigmes, les élèves ont dû prendre des initiatives pour effectuer des tâches, ils ont dû organiser le matériel et demander de l'aide au besoin (gestion personnelle). Ils ont ensuite clairement eu besoin de chercher des solutions et mettre en pratique des stratégies efficaces (participation active). Lors de la période d'objectivation, ils ont d'ailleurs ressorti l'importance de se faire un plan à l'avenir AVANT de résoudre les énigmes. Finalement, pour ce qui est de la responsabilité sociale, ils devaient travailler dans un climat positif afin de bien se comprendre pour bien gérer le temps. Certains élèves qui sont habituellement plus réservés en classe ont définitivement mis en pratique leur sens du leadership afin d'aider à résoudre les énigmes.

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

En effet, tel que mentionné dans la question précédente, les quelques élèves qui sont généralement plus réservés ont participé et ont osé donner leur opinion. Ils ont mis leurs forces "cachées" à contribution afin d'aider la classe. D'autres élèves qui éprouvent des défis au niveau des mathématiques ont tout de même travaillé très fort afin de comprendre les énigmes de ce jeu qui comportaient des notions mathématiques. Les élèves qui sont plus "forts" au niveau de la mathématique ont été naturellement attirés à aider les autres et ont facilement fait part de leurs raisonnements à haute-voix plutôt que d'avoir travaillé seuls et rapidement dans leur coin. En somme, chaque élève a pris sa place à sa façon afin d'aider le groupe à réussir le jeu.

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?

De mon côté, je vais les inviter à nommer un meneur principal. Ce sera lui qui sera responsable de recevoir les informations à haute -voix au groupe au fur et à mesure que les sous-groupes auraient des réponses aux énigmes. En d'autres mots, s'il y a des sous-groupes qui travaillent sur des énigmes chacun de leur côté, ils iraient voir ce meneur qui aviserait tout le groupe que nous tentons d'ouvrir un cadenas et justifierait la raison pour laquelle ils peuvent essayer de l'ouvrir. C'est d'ailleurs un commentaire qui est ressorti lors de la période d'objectivation en classe : que ce ne sont pas tous les élèves qui étaient au courant lorsqu'un cadenas était ouvert. Ils auraient aimé qu'un suivi régulier soit fait.

Les élèves ont aussi ressorti qu'il pourrait y avoir une personne responsable de circuler pour s'assurer que tous soient à la tâche et qui pourrait faire un suivi si jamais une équipe avait besoin de l'expertise d'un élève qui s'affaire à une autre énigme. Il pourrait faire le lien entre chaque équipe afin que tous les élèves ne soient pas tous éparpillés.

Les élèves ont également mentionné que personne ne devrait partir à la recherche d'informations ou à la résolution d'énigmes tant qu'il n'y aurait pas un nombre suffisant d'indices trouvés. À ce moment là, il pourrait y avoir un partage de tâches en affectant chaque élève à une tâche selon leurs forces.

Finalement, de mon côté, j'ai remarqué que les élèves que je croyais qui allaient être très intéressés par ce type de jeu faisaient autres choses que d'aider les autres. Ils ont pris cette période comme une période "libre". Je devrai donc m'assurer de tenter de leur donner une tâche en lien avec leur force. Ce sont également des élèves qui n'ont pas partagé lors de la période d'objectivation. Ainsi, envoyer un suivi de façon individuelle, même après la période d'objectivation pourrait s'avérer utile afin de trouver un moyen de les intéresser/de les impliquer davantage pour la prochaine tentative.

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

120261955_727156691203379_6953881014993328834_n.jpg

120309567_910636396133008_3724034906651238536_n.jpg

120256611_933049020551918_1646675549538452998_n.jpg

Site Web

https://drive.google.com/drive/folders/1_NKWz9sOAwtIVhopNN2X8Mqsex6HlhsB