

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 : Lachance Marie-Claude

<https://www.cadre21.org/membres/c6eec328041d46747434e1f7>

Date d'obtention : 2021-01-17 02:28:13

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?

Tout d'abord, mes élèves ont réalisé à quel point ils avaient besoin de collaborer entre eux, d'autant plus que les élèves peuvent donner leurs idées, sans pour autant qu'ils soient en train d'écrire. Ils peuvent donner leur opinion et même s'ils ont des difficultés d'apprentissage, ils peuvent aider l'équipe à comprendre les indices. Donc, ils ont appris leur place et leur rôle au sein du jeu.

Ils ont appris les sortes d'indices, les différents types de jeu, ce qu'ils peuvent trouver. Quand tu ne sais pas trop à quoi t'attendre, c'est plus difficile. Ils ont même dit que le prochain jeu, ils seraient plus habiles, car ils comprennent ce qu'ils peuvent trouver ou chercher.

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

J'ai noté un désir ardent de réussir les énigmes, de trouver les médailles volées. Ils discutaient entre eux pendant que d'autres se mobilisaient à trouver une façon de rentabiliser leur temps.

Le jeu durait 45 minutes, mais ils n'ont pas eu assez de temps. Le premier jeu a été difficile. Il ne s'attendait pas à classer par ordre alphabétique une série de mots pour finalement, trouver un nombre à 3 chiffres. Ils étaient loin de leur routine de cahier. J'ai hâte de voir la prochaine fois.

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?

Comme je n'avais pas tout le matériel nécessaire (coffre, lampe UV, crayon, cadenas) à cause de la restriction des achats non-essentiels concernant la pandémie, j'ai dû mettre les indices dans des sacs en papier brun sur lequel j'ai apposé un cadenas de papier. C'était moi qui donnais l'accord lorsqu'ils avaient les bons nombres ou lettres pour ouvrir les cadenas. J'aimerais bien la prochaine fois qu'ils puissent essayer d'ouvrir les cadenas en vrai.

Au niveau des indices, j'ai développé une meilleure façon pour répondre aux questions des élèves selon leur niveau d'aisance quant aux indices ou à leur collaboration en équipe. Lorsque je répondais ou j'allais donner spontanément les indices aux équipes en difficulté, je m'assurais de répondre uniquement à leurs questions. Au départ, j'expliquais pour me rendre compte que c'est ça qu'il faut qu'ils développent: leurs habiletés à découvrir le comment.

Finalement, le retour sur l'activité est tellement important. Les élèves savent assurer ce qui n'a pas fonctionné ou ce qui a été profitable, ce qu'ils doivent refaire et ce qu'ils doivent éviter. Ils ont une bonne rétroaction.

Peut-être que je ne changerais pas grand chose la prochaine fois, car je veux développer ma propre aisance aux questionnements. De plus, en temps de pandémie, les achats sont plus restreints. Aussi, j'avais mis tous les sacs à un endroit précis. Peut-être que la prochaine fois, je vais disperser les sacs un peu partout afin de les faire deviner sur ce qu'ils cherchent: un code à 3 chiffres ou 4, un code alphabétique ou directionnel.

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

Guide-de-planification-vol-aux-olympiques.docx