

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 : Ariane Wolford

<https://www.cadre21.org/membres/wolford-ariane-courrier-uqam-ca>

Date d'obtention : 2021-03-15 13:13:36

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 stratégies de communication ont été très mobilisées par mes élèves. J'ai un groupe qui a beaucoup de difficultés à s'exprimer calmement et de manière adéquate. Au début du jeu, il arrivait que les élèves tirent sur les choses plutôt que de se demander de se déplacer pour mieux voir ou de partager. L'écoute était peu présente ce qui rendait la coopération difficile. J'ai observé plusieurs fois des élèves utiliser des stratégies de résolution de problèmes : s'arrêter, relire, essayer de faire le résumé de ce qu'ils savaient jusqu'à présent. C'est seulement vers la moitié du jeu que j'ai pu voir des stratégies de coopération être mises en place : partage des idées, réflexion à plusieurs, écoute, etc.

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

J'ai un élève qui ne participe presque jamais, même lorsqu'il est questionné directement. Il fait de l'évitement et a beaucoup de mal à se mettre à la tâche. Cependant, il m'a surpris en étant un des premiers à se mettre en action et à partager lors du retour en groupe. Certains élèves d'habitude plus discret ont pris plus de place, ils essayaient de convaincre les autres de leurs idées et de les ramener à la tâche. Seulement un élève a moins participé et était à l'écart malgré mes encouragements pour tenter de le faire participer. Les élèves étaient très engagés dans la tâche et leur attention n'a jamais réellement dévié, même lorsqu'ils ont eu plus de difficulté.

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?

J'ai trouvé très difficile de ne pas intervenir dans le déroulement du jeu. Sans m'en rendre compte, j'ai donné un indice supplémentaire aux élèves. Pour un prochain jeu, je tenterais de m'effacer davantage. C'est très difficile lorsque j'ai l'habitude de venir en aide aux élèves. À la suite de la discussion, mes élèves ont soulevé plusieurs points. Le premier était de bien regarder les indices qu'ils trouvaient. Durant un bon 15 minutes du jeu, certains élèves cherchaient à trouver des indices supplémentaires alors qu'ils les avaient déjà tous. Un élève a soulevé que s'il s'était concentré sur l'indice qu'il avait déjà en main, il aurait découvert l'indice pour le sudoku et le code QR plus rapidement. Ils ont aussi soulevé qu'ils étaient beaucoup trop à essayer d'ouvrir les cadenas et que ça leur causait plus de tort que de bien. Ils ont aussi ajouté qu'ils devraient être plus à l'écoute les uns des autres parce que le niveau sonore les empêchait de s'entendre et de bien partager. Plusieurs élèves ont ajouté qu'ils devraient se séparer en petit groupe plutôt que de tous être sur la même énigme en même temps.

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

IMG_3362.jpg

IMG_3363.jpg

IMG_3366.jpg