cadre21

Au coeur de votre stratégie #DevProf

cadre21.org

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...

Badge attribué à : Diane Joanis
https://www.cadre21.org/membres/abc3b32435ad09f28ba66f3d

Date d'obtention : 2021-03-20 16:19:48

cadre21

Au coeur de votre stratégie #DevProf

cadre21.org

Preuve et attestation de développement professionnel

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?

Mes élèves (1re-2e année) et moi avons expérimenté un jeu d'évasion aujourd'hui sur le thème de la St-Patrick. De façon générale, le jeu s'est bien déroulé. J'avais choisi une jeu avec un degré de difficulté peu élevé afin de familiariser les élèves avec le concept. Les élèves étaient divisés en équipes mais toutes les équipes devaient collaborer pour réussir la mission finale. Elles y sont parvenues même si j'ai dû, en échange d'une demande d'aide de leur part, leur accorder trois minutes supplémentaires. Ils ont ainsi épuisé les trois demandes auxquelles ils avaient droit mais le sentiment de réussite que cela a suscité en valait bien la peine. Pour parvenir à résoudre les énigmes, les élèves ont du faire preuve de perspicacité, de logique et de persévérance. Ce travail d'équipe leur a permis de mettre en œuvre leur pensée créatrice tout en les incitant à collaborer et à communiquer adéquatement.

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

Pendant le debriefing, les élèves ont fortement exprimé leur appréciation de l'activité. Ils ont eu du plaisir. Ils ont trouvé que le niveau de difficulté général du jeu était bien adapté à leur compétence. Certains ont dit avoir trouvé certaines énigmes plus difficiles que d'autres. Ils devaient ensuite nommer un(e) camarade qui avait particulièrement bien participé à leur yeux et justifier leur choix.
Quelques élèves ont dit qu'ils avaient trop attendu avant de demander de l'aide pour une énigme particulièrement difficile et, au contraire, ne pas avoir assez attendu dans le cas d'une autre plutôt facile. Je crois que vers la fin de l'activité, le facteur temps est devenu est peu trop stressant pour certains. Comme maître du jeu, je comprends que je devrais peut-être aider les élèves à gérer un peu mieux le temps la prochaine fois. Il faut dire qu'il s'agit d'un groupe d'élèves de 1re-2e année primaire et qu'à cet âge, le concept de temps n'est pas toujours parfaitement maîtrisé. En conclusion, on peut dire que la motivation et l'engagement général des élèves était assez élevé pour la majorité d'entre eux.

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 constaté que mes élèves de première année avaient plutôt tendance à observer ce que les plus vieux faisaient. Leur implication était moindre. Pour cette raison, je ne pense pas que je referai des groupes hétérogènes la prochaine fois. En agissant ainsi, j'espère donner davantage la chance aux plus petits de s'exprimer à l'intérieur de leur équipe.
Autre difficulté : la manipulation des cadenas. Certains cadenas (surtout les "multilocks") sont assez difficiles à manipuler. Les enfants trouvent la bonne combinaison, la placent sur le cadenas mais dès qu'ils tentent de tirer sur la tige métallique, ils déplacent par inadvertance les rondelles ce qui empêche naturellement l'ouverture du cadenas.. À cause de cela, quelques équipes ont cru à tort qu'ils n'avaient pas réussi à résoudre certaines énigmes avant que je me rende compte du problème. À l'avenir, je vais m'assurer de les soutenir dans cette délicate tâche.

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

- Synopsis.pdf
- https://lms.cadre21.org/wp-content/uploads/gravity_forms/210-4a8cfd8e05ab6bdf56f70dc695345760/2021/03/Matériel-à-imprimer.pdf

Site Web

https://drive.google.com/drive/folders/1jClTgbTJwjcdTAOQkPA9oTCUa1X2EGZy?usp=sharing