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 : Sophie Dion
https://www.cadre21.org/membres/5d07ddc55e249791d2ec2aa7

Date d'obtention : 2021-03-21 14:13:12

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?

De prime abord, les élèves ont travaillé leur compétences transversales, c’est-à-dire les compétences d’ordre intellectuel comme exploiter l’information; résoudre des problèmes; exercer son jugement critique; mettre en œuvre sa pensée créatrice; les compétences d’ordre méthodologique comme se donner des méthodes de travail efficaces; exploiter les technologies de l’information et de la communication; les compétences d’ordre personnel et social comme structurer son identité et coopérer; la compétence de l’ordre de la communication qu’est de communiquer de façon appropriée1. Le principe même du jeu d’évasion permet de développer toutes ces compétences. Ainsi, il devient pédagogique sans forcer les élèves à les utiliser. Le fait que mon jeu soit autant physique que mental requiert la participation de tous selon leurs forces personnelles et par conséquent, demande la collaboration par la communication. Ceci est un point fort de l’expérimentation. Les élèves ont dû s’entraider pour résoudre chaque énigme. Par le biais des photos dans mon dossier Drive, on peut constater que les élèves se regroupaient en sous-groupes pour résoudre les problèmes et que ces sous-groupes changeaient avec les énigmes. Ainsi, ils étaient confrontés à collaborer avec différents élèves et leurs différentes capacités. Lors du retour, les élèves ont mentionné par eux-mêmes qu’ils étaient fiers de leur collaboration sauf à la fin lors du haut niveau de stress, là où les élèves ont commencé à perdre le contrôle de leurs émotions. Donc, la discussion réflexive a clairement aidé à comprendre ce qui fonctionne mieux lors d’un travail d’équipe.

De plus, les élèves ont travaillé sur leurs compétences liées à l’éducation physique, l’anglais et la musique. Cette diversité a fait ressortir les forces des élèves. Par exemple, lorsqu’ils ont vu qu’un texte était en anglais, les élèves ont demandé à une certaine élève de venir traduire le texte pour qu’ils puissent continuer d’avancer. Elle s’est donc sentie utile envers son groupe. J’espère que son sentiment de confiance en elle a augmenté avec son exploit devant ses pairs.

1. http://www.education.gouv.qc.ca/fileadmin/site_web/documents/PFEQ/prform2001-020.pdf, 21 mars 2021.

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

Au niveau de la motivation des élèves, tous étaient très excités en commençant le jeu. Je pense que cela provient surtout de l'effet de la nouveauté. Ils se sont mis à la tâche directement en entrant dans le gymnase. Toutefois, certains ont relâché les efforts à mi-parcours disant ne pas être capables de résoudre les énigmes plus intellectuelles. Ainsi, leur participation fut brève. Même des encouragements sur leur collaboration entre les sous-groupes n'a pas aidé à leur faire retrouver une motivation d'action. D'un autre côté, d'autres élèves ont utilisé leur persévérance jusqu'au bout lors d'énigmes plus difficiles. Ils ne voulaient pas immédiatement aller chercher de l'aide ou un indice. Ils voulaient plutôt réussir par eux-mêmes. Ces élèves ont démontré une volonté beaucoup plus grande que ceux ayant abandonné. La différence entre ces deux types d'élèves m'aurait été inconnue n'étant pas du jeu d'évasion. Grâce à cet apprentissage, je pourrai ajuster ma planification pour intégrer progressivement plus de jeux difficiles où les élèves doivent continuer d'essayer pour réussir. Ils pourront alors continuer de travailler leur persévérance. À la fin de l'année, je ferai un nouveau jeu d'évasion et essayerai de remarquer si leur participation est meilleure ou du moins, un peu plus présente pour tous.

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 par mes observations, je changerais quelques éléments à la conception. D'abord, je changerais 2 des 5 chansons, car elles n'étaient pas assez connues par les élèves donc difficile à trouver le titre par la mélodie sans aide. De plus, je couperais le casse-tête musical moins petit, car il était très difficile déjà en noir et blanc. Une autre modification concerne le thème utilisé. J'aimerais garder la généralité sur le sport étant donné qu'on est en éducation physique et à la santé, mais j'aimerais prendre plus de temps pour trouver quelque chose d'original et par le fait même, avoir une surprise dans la boîte qui plaît, qui ressemble plus à une récompense. Je pourrais collaborer avec la titulaire pour savoir quoi mettre dans la boîte. Par exemple, nous pourrions changer une période de français en conférence d'un ancien athlète de haut niveau. Dans la boîte serait le nom de la personne et la date de sa venue. Finalement, je travaillerai sur l'ordre des activités physiques et intellectuelles pour ne pas toutes mettre celles physiques en premier. Ceci aidera à ce que tous participent tout le long selon leurs forces.
Lors du jeu, j'aimerais officialiser davantage mes interventions en passant par le terme indice à chaque fois que je dois parler. Pendant l'expérimentation, je voyais qu'un sous-groupe avait beaucoup de difficultés avec les chansons. J'ai donc commencé à fredonner la première chanson pour les aider sans qu'ils me le demandent officiellement. Cet évènement aurait été un bon exemple à discuter avec les élèves sur la demande d'aide lors du retour réflexif. Par conséquent, je devrai garder mes distances pour ne pas essayer de les aider sans que ça vienne d'eux.
Par rapport au retour, j'aimerais me garder plus de temps même s'ils n'ont pas terminé de résoudre tous les problèmes. Je pense que la discussion finale a un impact important sur leur apprentissage; leur faire réaliser ce sur quoi ils ont travaillé durant le jeu sans vraiment porter attention, que l'apprentissage par le jeu est agréable et efficace, qu'ils peuvent toujours ressortir des éléments à améliorer peu importe le domaine.
Selon les rétroactions des élèves, ils aimeraient élire un élève qui se chargerait de garder l'ordre lors de la fin du temps alloué pour diminuer le stress et permettre à tous d'avoir un mot à dire. Ainsi, il y aurait deux rôles à choisir avant de commencer l'activité : le maître des indices et le maître du stress. Ces rôles sont importants selon les élèves, puisqu'ils permetteraient une meilleure communication jusqu'à la fin, donc une meilleure chance de réussite.

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

- 20210311_130057-1.jpg
- Grille-de-planification-Breakout.docx

Site Web

https://drive.google.com/drive/folders/1bMha_4c5dwezWB6VuO47KNIzvRqheeP7

cadre21

Au coeur de votre stratégie #DevProf

cadre21.org