

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 : Massicotte Mélanie

<https://www.cadre21.org/membres/2f1c4a50ffc86771a04a8cac>

Date d'obtention : 2021-10-20 17:57:37

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?

Selon moi, les compétences mobilisées par mes élèves lors de l'expérimentation du jeu d'évasion Les parcs d'attractions sont majoritairement des compétences transversales touchant aux quatre ordres prescrits dans le PFEQ. En fait, les élèves devaient s'engager à 100% dès l'annonce de la mise en situation pour réussir ce défi dans le temps alloué. Dans mon groupe, il n'y avait que deux élèves ayant déjà fait un jeu d'évasion avec des membres de leur famille tandis que pour les autres cette activité était une nouveauté. Un jeu d'évasion est une activité complète pour observer les interactions, la pensée réflexive et la recherche de solutions des élèves. Pour notre activité, les élèves étaient divisés en deux groupes de 10. Une pige au sort a déterminé les membres de chacune des équipes. Il y avait deux exemplaires du même jeu d'évasion alors simultanément les élèves avaient un double défi soit de réussir à quitter ce parc d'attractions infernal en 25 minutes et de le faire avant l'équipe adverse. Ce deuxième objectif s'est créé d'emblée puisque j'ai des élèves très compétitifs. Dès les premières minutes, les élèves ont compris qu'ils devaient former une équipe. La communication est la clé pour réussir ce genre d'activités. Au départ, les élèves tentaient en solo de trouver des indices, mais ils se sont réajustés assez rapidement. En effet, des élèves ont dirigé davantage les recherches en demandant aux autres élèves de vérifier méthodiquement chaque recoin en équipe pour éviter d'oublier un indice. Ils nommaient à voix haute les indices trouvés et les ont regroupés sur un des pupitres. Ils devaient bien organiser les éléments trouvés pour tenter de comprendre les liens les unissant et la façon de les utiliser pour réussir leur mission. En réalisant cette activité en début d'année, cela a permis de créer un sentiment d'appartenance et de miser sur les forces de chacun. Ma principale intention pédagogique était de faire réaliser aux élèves l'importance de tirer profit d'un bon travail en équipe en misant sur la participation active de tous les élèves en échangeant, en se questionnant et en appréciant l'apport de chaque personne. Certains élèves étaient dans le même groupe l'an dernier et d'autres non alors cette activité a donné le ton sur l'ambiance que je voulais créer au sein de mon groupe. Certains élèves ont été surpris par la capacité de certains membres de leur équipe à raisonner pour trouver des pistes de solution ou à mobiliser des indices pour réussir à trouver les codes des cadenas. Bref, les jeux d'évasion permettent de mobiliser, de consolider et de développer plusieurs compétences transversales. Une de nos missions en tant qu'enseignants est de former des élèves bienveillants en les aidant à acquérir des connaissances, à déployer leurs talents et à favoriser le vivre-ensemble. J'ai réalisé que cette activité pédagogique a un potentiel didactique impressionnant et qu'elle devrait être plus exploitée en classe, car les élèves sont si motivés et engagés. C'est à refaire encore !

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

Les élèves étaient si emballés lors de la lecture de la mise en situation et leur motivation était palpable. Ce niveau de motivation est demeuré toujours aussi élevé du début jusqu'à la fin de l'activité. C'était un moment coup de cœur de ma rentrée scolaire. Mes élèves m'ont surpris par leurs réflexions et leur raisonnement. D'emblée, ils se questionnaient et se consultaient pour trouver une solution. C'était tellement agréable les voir coopérer aussi efficacement. Le fait d'offrir trois cadenas à solutionner avant le cadenas final permettait d'offrir un défi gradué aux élèves, mais aussi de leur faire vivre des réussites. Le sentiment de compétence était accentué et cela avait comme impact de générer un bon niveau de confiance chez mes élèves. Au départ, lorsque j'ai mentionné aux élèves le temps alloué pour réussir ce défi, certains semblaient sceptiques sur la faisabilité de ce projet. Dès qu'ils ont commencé à trouver des indices et à ouvrir des cadenas, ils s'encourageaient et ils étaient convaincus qu'ils pouvaient réussir. Les apprentissages faits par les élèves dans un contexte ludique sont les plus signifiants, car ils ont une expérience positive de leur vécu. Ils peuvent s'y référer au besoin et pourront réinvestir leurs apprentissages dans d'autres contextes. Les élèves ont même eu envie d'en créer un pour les élèves des autres niveaux de l'école. Cette activité permet de mettre en lumière la créativité et l'ingéniosité des élèves. Je vais répondre positivement à leur demande concernant la création d'un jeu. Ce sera assurément un beau projet signifiant, rassembleur et motivant. Grâce à mon expérimentation, j'ai pu constater réellement les bienfaits d'intégrer cette activité dans ma planification pédagogique.

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?

Mes élèves ont déjà hâte aux prochains jeux d'évasion. Ils aimeraient que nous puissions en faire lors des fêtes comme l'Halloween et Noël, mais ils aimeraient aussi en avoir des versions plus académiques où ils pourraient réviser et consolider leurs apprentissages dans un contexte plus ludique. Il y a deux changements que j'aimerais effectuer pour mes prochains jeux en classe soit l'organisation du local et le matériel de manipulation. En fait, j'ai décidé de diviser mes élèves en deux équipes et de chercher leurs indices dans une partie de mon local. Au départ, j'ai décidé de procéder comme cela pour m'assurer que tout le monde s'engage et s'implique activement. Je souhaitais que mes élèves collaborent efficacement et une seule équipe de 20 élèves n'aurait pas eu autant de répercussions positives pendant le déroulement de l'activité. Séparer les élèves en petites équipes était nécessaire, mais la prochaine fois, je pourrai utiliser deux locaux pour qu'ils puissent vivre l'activité en même temps sans se laisser imprégner des hypothèses des membres de l'autre équipe ou sans prendre par erreur des indices de la deuxième équipe. De manière spontanée, les membres de chacune des équipes jetaient un coup d'œil sur l'autre équipe pour vérifier où ils étaient rendus. Cela pouvait les avantager, car ils pouvaient voir de quelles façons ils manipulaient les éléments

trouvés. Aussi, ils pouvaient entendre des bribes des conversations autour d'eux. Les élèves devaient trouver les indices cachés dans leur section réservée de la classe. Pendant l'activité, des élèves n'arrivaient pas à solutionner un des cadenas et j'ai vite constaté que la pièce manquante se trouvait en double dans la section de l'équipe adverse. Pour éviter ce genre de désagrément, je pourrai utiliser deux locaux ou faire l'activité à deux reprises pendant deux moments distincts dans ma journée de classe. Aussi, pour faciliter l'organisation du matériel, les indices imprimés se trouvaient sur des cartons plastifiés et les cadenas étaient disponibles sur les iPads. J'aimerais éventuellement en créer des jeux d'évasion où les indices et les cadenas pourraient être de véritables objets à manipuler. Je crois que d'observer différemment des objets du quotidien ajouterait un beau plus à cette activité. La finalité du jeu pourrait se vivre en réussissant à manipuler adéquatement un cadenas et à l'ouvrir. C'est intéressant de trouver le bon code, mais cela pourrait ajouter un défi supplémentaire en optant pour un produit tangible. Ces ajustements ne feront que bonifier les prochaines activités, car je suis pleinement satisfaite de ma première expérience d'animation d'un jeu d'évasion. Je trouve que j'ai réussi à atteindre mes objectifs malgré le local partagé par mes élèves.

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

Jeu-devasion-Un-ete-aux-parcs-dattractions-1.pdf

Site Web

<https://we.tl/t-KS7wnprz31>