

## 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 : Patricia Sylvestre

<https://www.cadre21.org/membres/patricia-sylvestre-sje-qc-ca>

Date d'obtention : 2021-11-10 18:52:31

# 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?

Collaboration, établissement d'une stratégie, planification et gestion du temps. Utilisation des notions acquises précédemment. Contribution de tous les membres de l'équipe et regroupement des infos pour le code final. Tirer parti des compétences de chacun; savoir écouter, savoir répartir les tâches.

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

Les élèves ont grandement apprécié l'expérience. Ils ont aimé ne pas être dirigés, avoir à utiliser des notions générales et d'autres spécifiques. Ils ont eu à collaborer avec toute la classe (demi-groupe, 17 élèves) pour réussir, outre dans les sports ils ont rarement à développer cette compétence.

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?

Certaines énigmes étaient trop difficiles pour certaines équipes; le jeu étant ciblé sur la chimie et assez pointu. Le jeu a été fait en début d'année et révisait des notions de l'année précédente donc certain élèves étaient perdus. Nous avons déjà adapté certaines énigmes/fiches du jeu original. Chaque équipe devait trouver toutes les énigmes, cela leur donnait un indice qu'ils devaient partager avec les autres équipes pour le code final; ça c'était très bien. Certains élèves auraient aimé plus d'indices et d'autres ne pas faire toutes les même énigmes. Le prochain jeu sera peut être un mix des 2.

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

20210902\_141734.jpg

escape-chimie.xlsx