

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 : Marie-Andrée Langlais

<https://www.cadre21.org/membres/mlanglais-cssenergie-gouv-qc-ca>

Date d'obtention : 2021-11-12 17:01:03

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?

Je suis enseignante à l'éducation des adultes. Mes élèves présentent principalement une déficience intellectuelle, une trisomie ou des problématiques de santé mentale. Le programme que j'enseigne est celui d'intégration sociale. Je ne travaille pas sur des stratégies ou des compétences ciblées comme au secteur jeune. J'ai tenté ce jeu au début de l'année afin de pouvoir mieux les situer après l'absence de plusieurs à l'école grâce à l'absence de la Covid. Le travail d'équipe est toujours quelque chose de difficile dans la classe. J'ai décidé pour ma première expérience de faire plusieurs sous-groupes afin que tous puissent parler. J'avais donc 3 équipes de 5. Puisqu'ils ne sont pas tous au même niveau, j'ai choisi un jeu plus facile. Je voulais leur réussite. En plus de réactiver leurs connaissances antérieures, ils ont certainement travaillé sur leur relation interpersonnelle. Ils ont dû s'exprimer, donner leur accord ou leur désaccord selon la situation.

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

Ils étaient beaux à voir. Certains courraient pour obtenir les indices avant l'autre équipe. Le compte à rebours causait du stress, mais de façon quand même positive je dirais. Pour la première expérience, je n'avais pas caché des indices partout dans la classe. Je validais moi-même leur réponse (certains de mes élèves sont aussi handicapés physiquement) et je leur donnais la tâche suivante. J'ai pu remarquer beaucoup de collaboration, même plus que j'aurais pensé. J'ai placé volontairement mes plus forts avec des plus faibles et je pouvais constater que tous pouvaient s'exprimer sans jugement. J'ai adoré, mais eux aussi et ils me l'ont exprimé.

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?

À leurs yeux c'était parfait, sauf le compte à rebours pour certains ! J'aimerais pouvoir grossir la taille de mes équipes, mais je ne sais pas si cela est réaliste avec mes élèves. Je me suis beaucoup questionnée sur le nombre d'équipe à faire la première fois puisque je voulais m'assurer que tous aient une voix. Je crois que le prochain jeu sera en groupe un peu plus grand. Si cela est un échec, aucun problème, je reviendrai avec le concept initial. Ce qui est beau avec la déficience c'est qu'ils ne tentent pas tricher. J'ai donc pu réaliser ce jeu en petit groupe sans problème. Plus tard dans l'année, j'aimerais pouvoir réaliser un vrai jeu d'évasion. Une pièce spéciale, des indices cachés un peu partout. Cependant, je suis réaliste avec les limitations physiques de mes élèves. Je crois tout de même que je vais quand même tenter le coup.

J'ai utilisé le jeu d'évasion Le trésor perdu. On peut y avoir accès avec l'abonnement à Génie Publication. Le fichier est en pdf et uniquement accessible par paiement à l'abonnement. Je vous dépose 2 captures d'écran du début du fichier. J'espère que cela sera adéquat pour vous. Merci de votre compréhension.

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

docarchitecte.docx

Site Web

<http://www.geniepublication.com>