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 : claudine.litalien@cssda.gouv.qc.ca
https://www.cadre21.org/membres/decf5590e4fbf5bca5d0027b

Date d'obtention : 2022-01-08 12:52:57

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?

J'ai davantage voulu travailler la collaboration. J'ai trouvé un jeu d'évasion sur le thème de l'Halloween et les énigmes n'étaient pas reliées à ma matière. Je voulais familiariser les élèves au concept de jeu d'évasion avant qu'ils aient à en vivre un lié au français. Je trouvais cela important puisque, du même coup, je pouvais voir leur intérêt pour ce genre d'activité. Ils ont majoritairement bien coopéré. Ils ont été en mesure d'utiliser les forces de chacun. Certains ont aussi réalisé l'importance de donner le meilleur de soi-même.

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

La grande majorité des élèves se sont investis à fond. Ils étaient beaux à voir. Comme il ne s'agissait pas d'un jeu avec ouverture de cadenas et de recherche d'indices dans la classe, cela a été facile pour moi de faire plusieurs équipes. Ils devaient trouver des indices et débarrer des cadenas virtuels (les élèves avaient les codes QR). Ils n'avaient donc pas à se déplacer dans le local de classe. À 32 élèves par groupe, cela peut poser problème.

Les élèves ont travaillé fort afin de trouver les indices et ils ont bien coopéré. Mes groupes de 3e secondaire sont composés uniquement de garçons qui sont assez compétitifs pour la plupart. Malgré le fait que je leur ai mentionné que l'important était de réussir à trouver l'antidote, peu importe le temps que cela prendrait, chaque équipe voulait terminer en premier et ils ont mis les efforts nécessaires pour y arriver.

Ce que j'ai trouvé dommage, même si cela ne concerne que deux équipes, c'est que dès qu'un groupe a réussi, ils ont abandonné. Malgré mes interventions, ils n'ont pas voulu poursuivre parce que "ça ne valait plus la peine".

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?

Assurément, la prochaine fois, je vais trouver une façon de faire en sorte que toutes les équipes terminent le jeu. J'y réfléchis encore! Peut-être une "surprise" pour toutes les équipes? Je cherche! J'ai été déçue de cette situation. Je croyais vraiment que ce ne serait pas un enjeu. Erreur! Suis-je naïve? Peut-être... mais j'ai vraiment cru que la simple satisfaction d'avoir réussi serait suffisante. Et non...

L'autre erreur que j'ai commise, technique celle-ci, a été de ne pas plastifier les documents. Certains sont revenus chiffonnés et partiellement déchirés... J'ai acheté une plastifieuse! Je suis maintenant prête pour le prochain jeu :)

En ce qui concerne le point de vue de mes élèves, ils ont bien aimé réaliser cette activité. Ils aiment relever des défis. J'ai entendu souvent: "T'es bon la d'dans toi!" Ils ont donc été en mesure d'utiliser les forces de chacun. Le côté leader de certains est aussi ressorti. J'ai même quelques élèves qui l'ont découvert lors que l'activité. Ils ont mentionné avoir réalisé qu'ils étaient bons pour gérer un groupe. J'ai d'autres élèves qui ont réalisé qu'ils avaient tendance à abandonner trop vite. Nous sommes revenus sur le fait que des équipes ont abandonné et sur les raisons qui les ont poussées à le faire. J'ai trouvé très intéressante la réaction d'un membre d'une équipe qui a terminé avant-dernière. L'élève a dit que, pour lui, l'important était d'avoir réussi, peu importe si c'est en premier ou en dernier. Il est fier d'avoir réussi et c'est ce qui compte le plus. Je suis sauté sur l'occasion pour faire un parallèle avec les apprentissages en classe, que certains travaillent plus rapidement que d'autres, que certains réussissent mieux que d'autres, mais que l'important est de donner le meilleur de soi-même et de persévérer. J'ai vu quelques lumières allumer dans le regard de certains élèves. J'ai réalisé cette activité à l'occasion de l'Halloween et je peux affirmer que certains élèves travaillent mieux depuis. Il s'agit d'une belle victoire pour eux et pour moi :)

Malheureusement, je n'ai pas pris de photos ni de vidéos. Je n'ai pas pensé à la pertinence de le faire. J'aurais dû tout lire ce qui concerne ce badge avant de réaliser l'activité! Par contre, je vais vous envoyer les documents du jeu réalisé.

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

- https://lms.cadre21.org/wp-content/uploads/gravity_forms/210-4e741aa1f8a74c6a08716f70e8021bfa/2022/01/Jeu-dévasion-Halloween.pdf