

## 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 : Golden\_Butterfly

<https://www.cadre21.org/membres/65d6d6fe6caedd86127bfe05>

Date d'obtention : 2022-04-26 17:00:03

# 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?

Les élèves devaient faire preuve de persévérance. Ils ne réussissaient pas du premier coup. Ils ont dû également travailler sur leurs capacités à communiquer entre eux et à s'entraider afin de ne pas aller dans tous les sens. C'est aussi une belle occasion pour eux de développer des habiletés de leadership et sur comment prendre sa place au sein du groupe. Selon mon scénario (tirés de scénarios déjà disponibles et que j'ai adaptés à mes groupes scolaires de 1er et deuxième cycle), ils devaient aider Peter Cottontail à sauver Pâques. Ce n'est pas le premier escape que je fais avec eux. J'ai donné des défis supplémentaires aux plus rapides, mais ils devaient surtout travailler la patience et l'écoute des autres. J'ai demandé à leurs titulaires les notions vues en classe en français et mathématiques afin de les intégrer. Ils ont mobilisé leurs capacités à s'organiser, à se distribuer les tâches (certains ont préféré travailler avec leurs amis, d'autres selon leurs forces, d'autres tous en même temps).

Généralement, je laisse les élèves s'organiser même si ça ne fonctionne pas. Ils le réalisent par eux-mêmes. Je ne laisse toutefois jamais un élève s'isoler. Je les (1er cycle) guide de moins en moins, ils doivent développer des stratégies afin de bien fonctionner dans le groupe selon les règles et principes des jeux d'évasion. Au premier cycle, je modère le rythme afin que tous puissent participer. Dès le deuxième cycle, ils sont laissés à eux-mêmes. Puisque j'enseigne l'anglais langue seconde, ces escape games sont une occasion idéale de réviser le vocabulaire et la grammaire appris. Ils développent également la réflexion et la résolution de problèmes.

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

Ils sont très motivés lors de mes jeux d'évasion pédagogique. Ils me les redemandent. Ils savent que lors des fêtes, Halloween, Noël, St-Valentin ou Pâques et à la fin de l'année, je vais en faire. Notre école est alternative et les élèves n'avaient pas d'anglais de façon systématique avant. Ils n'aiment pas tellement ça. Depuis que je fais des jeux d'évasion, les élèves adorent venir à mes cours. Les parents m'en reparlent. C'est un peu une récompense pour eux lorsqu'on termine un bloc d'apprentissage. Plus ils sont habiles, plus ils en redemandent. Ils sentent une fierté lorsqu'ils réussissent à débloquer un cadenas. Ils sont également motivés à réviser le vocabulaire, car ils savent que ça peut leur être utile. Les jeux d'évasion sont très appréciés de mes élèves. J'en profite pour vérifier si mes notions sont bien retenues par la majorité. Je peux aussi déceler où en sont les élèves et comment ils travaillent ensemble. Je tente toujours d'avoir des énigmes différentes et adaptées à leur niveau. Certaines énigmes sont faciles, d'autres plus difficiles. J'ai demandé aux élèves plus doués de se concentrer sur les énigmes plus difficiles (plus de lecture par exemple, ou notions mathématiques avancées). Je fais également attention à intégrer des notions ou concepts différents, qui sont adaptés aux forces de certains élèves qui éprouvent des difficultés. C'est plus de travail, mais ça assure que l'ensemble des élèves soient engagés dans la tâche.

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?

Ils aimeraient mieux s'organiser, car ils ont mélangé des indices en les déplaçant. Ils doivent aussi se parler et mieux collaborer. Lors de ce jeu sur Pâques, j'ai remarqué qu'ils sont devenus très excités et sont passés d'un indice à l'autre sans le résoudre. Résultat: ils ont perdu un 15 à 20 minutes et se sont mêlés eux-mêmes. Ils ont également persisté, lors de l'indice avec les flèches (cadenas directionnel), à refaire encore et encore la même solution. Ils suivaient une élève qui aime bien diriger, et elle leur donnait des consignes pour tenter de trouver quelque chose dans la classe. Ils ont donc appris à tester différentes solutions et à penser autrement. Selon eux, ils doivent communiquer. Les élèves du deuxième cycle m'ont dit qu'ils vont maintenant laisser les indices à leur place, mais dire aux autres ce qu'ils ont trouvé et ce qu'ils pensent qu'il faut faire. Ils veulent aussi demander de l'aide avant d'abandonner et quitter l'indice. (Je leur ai fait remarquer qu'ils ont fait 3 fois la même erreur sur le même indice, car ils recommençaient toujours à zéro). Les plus vieux m'ont demandé de faire des questions pour les plus petits. Ils aimeraient qu'on crée un jeu d'évasion en classe. Ça peut être une très bonne idée à explorer.

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

escape-2.pptx

peter-1er-cycle.pptx

Site Web

[https://drive.google.com/drive/folders/18mqkGEJbmMTlkH3JKCH\\_Rp4ST7iR6xe-?usp=sharing](https://drive.google.com/drive/folders/18mqkGEJbmMTlkH3JKCH_Rp4ST7iR6xe-?usp=sharing)