

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 : Benoit Marjolaine

<https://www.cadre21.org/membres/2c266354178ba65ce05dab36>

Date d'obtention : 2022-11-15 13:10:05

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?

Il est certain que lors de l'expérimentation de mon premier jeu d'évasion, les élèves devaient travailler la communication. En équipe de 6 personnes, les élèves devaient prendre de nombreuses décisions concernant les énigmes du jeu. Ils devaient partager les informations recueillis, communiquer pour trouver une stratégie de groupe et diviser le rôle des élèves. Par exemple, ils devaient utiliser des lettres de scrabble pour trouver le chiffre représentant la bonne combinaison. La majorité des équipes n'a pas divisé les rôles et ont perdu beaucoup de temps.

De plus, la compétence de résolution de problème a été clairement travaillé lors de ce jeu. Les élèves étaient devant des défis qu'ils n'avaient jamais rencontrés et devaient se questionner sur la manière d'en venir à bout. Par exemple, ils devaient se questionner pour décoder un texte écrit de manière circulaire.

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

À mon étonnement, j'ai vu un impact négatif sur la motivation et l'engagement. Bien entendu, étant donné qu'il s'agissait de mon premier jeu d'évasion, j'ai commis plusieurs erreurs qui ont nuit à leur motivation durant le jeu. J'en parlerai dans la prochaine section. Mais aussi, je peux dire qu'eux aussi ont commis plusieurs erreurs à cause qu'il s'agissait de leur premier jeu d'évasion. Devant un problème, ils figeaient complètement et attendait que le temps passe. Ils n'avaient pas la curiosité d'essayer. Lorsque je leur ai fait le reflet de cette action, ils sont partis à rire et ont compris qu'ils avaient pris le rôle traditionnel d'un élève à l'école, passif. C'était tout le contraire que je voulais et ils n'ont pas saisi leur chance. Je sens que lors d'un prochain jeu d'évasion nos apprentissages mutuels vont vraiment nous servir pour stimuler l'engagement de tous.

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?

Enseignant

- Simplifier le jeu : Parfois, lors d'une station de jeu, les élèves devaient réalisés trois énigmes différentes et si une erreur les bloquaient le reste ne fonctionnait pas ce qui avait un effet démotivant.
- Diminuer le nombre de consignes : La quantité de lecture amenait un découragement et une diminution de l'autonomie de la part des élèves. Il faut que je les laisse découvrir, que je les amène à fouiller et non pas à tout contrôler.
- Diminuer les déplacements : Les déplacements étaient sur tout le terrain de l'école et cela prenait beaucoup de temps dans la période. Cela amenait aussi des difficultés quant au suivi des élèves et à la communication entre eux lorsqu'ils cherchaient des pistes de solution.
- Augmenter le nombre de personnes dans une équipe : J'aimerais avoir des équipes encore plus nombreuses pour faciliter le déroulement de l'activité et obliger la consultation des membres de l'équipe. Je crois qu'avec une plus grande équipe, l'écoute serait davantage mise de l'avant par les élèves eux-mêmes.

Élèves :

- Se questionner : Les élèves se sont rendus compte de leur passivité. Ils ont compris qu'ils étaient capable d'en faire davantage et ils étaient déçu de ne pas avoir saisi l'occasion offerte.
- Communiquer efficacement : Les équipes avaient beaucoup de difficulté à s'écouter. Les personnes positives se fâchaient et boudaient tandis que les personnes négatives niaisaient. Je crois qu'ils ont fait des apprentissages à ce sujet, car dans les deux cas, ils ont beaucoup à apprendre sur ce sujet.

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

Document-Eleve.docx