CADRE21

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 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 : ma.perron
https://www.cadre21.org/membres/ma-perron-ss-f-com

Date d'obtention : 2019-10-25 19:50:51

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 en premier lieux faire preuve d’observation et d’organisation pour bien comprendre le fonctionnement de mon jeu d’évasion qui était une modification du jeu le laboratoire secret de la série Unlock! Ils devaient aussi mettre à profit leurs connaissances du cours de science secondaire 4 car ils devaient compléter un document de révision sur cette matière préparatoire au jeu. L’activité se tenait la semaine avant le test sur cette matière dans mon cours de chimie. Le jeu était donc une façon de se préparer pour le test.

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

Depuis deux ans la motivation pour un document de révision n’a jamais été aussi grande chez mes élèves. Ils peuvent aussi faire une pierre deux coups car ils se préparent pour le test mais aussi pour une période de jeu ludique et permettant l’apprentissage et la coopération avec les autres membres de l’équipe pour la réussite de l’évasion du laboratoire. Je n’avais jamais préparé un test avec mes élèves avec autant de plaisir.

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?

Pour le prochain jeu les élèves aimeraient bouger un peu plus c’est à dire manipuler des cadenas et des objets permettant de faire un jeu d’évasion plus proche des jeux d’évasion commerciaux. Dans mon cas j’aimerais pouvoir essayer de mettre les élèves en compétions entre eux. J’aimerais aussi permettre un peu moins l’échange d’information entre les équipes.

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

unlock-solution-chapitre-1.pdf

questions-pour-unlock-chapitre-1.pdf

instructions.docx