

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 : Boisclair Allen

<https://www.cadre21.org/membres/07da86f5fc22f2fbef841f90>

Date d'obtention : 2020-02-22 02:22:31

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?

Comme il s'agissait de notre première expérience de jeu d'évasion, autant pour moi que pour mes élèves, le but de cette première expérimentation était surtout une familiarisation avec le principe de jeu d'évasion. J'ai donc opté pour un jeu déjà créé, tout inclus. Il s'agit du jeu du Escape Game spécial semaine des mathématiques. Il n'y avait donc aucun lien direct avec les notions travaillées en classe. Lors de la 2e étape, j'ai à évaluer la compétence transversale "travailler en équipe". Ce fut pour moi une occasion riche d'observations. Certains élèves tentaient de tout faire seul, mais ils se sont vite rendu compte qu'ils n'y arriveraient pas s'ils ne coopéraient pas. Par exemple, un élève a réussi à décrypter la roue Pigpen. Celui-ci tenait la roue et déchiffrait les lettres qu'un autre élève lui dictait, pendant qu'un troisième récrivait la phrase décryptée. C'était un très beau travail d'équipe. J'ai aussi pu être témoin de compétences mathématiques. En effet, comme le jeu d'évasion traitait principalement de logique et de mathématiques, les élèves ont eu à travailler, entre autres, les concepts de fraction, de multiplication, de division d'addition et de soustraction. Certains élèves tentaient de tout résoudre dans leur tête, ce qui n'était pas toujours productif. Un élève a proposé à son équipe d'être le secrétaire. Il a donc pris des notes tout au long de la tentative d'évasion.

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

J'avais donné mes consignes juste avant le dîner. Les élèves étaient donc très fébriles au retour, mais ils savaient quelles étaient mes attentes en termes de comportements. L'engagement des apprenants était clairement au rendez-vous. À mon signal, ils se sont tous mis à la tâche. Ils ont cherché les différents indices et ont commencé à tenter de décrypter les codes. En tant qu'enseignant, j'avais rarement vu autant d'engagement pour une tâche mathématique. Faisant partie d'un comité mathématique à ma commission scolaire, j'ai pourtant eu la chance de faire vivre plusieurs activités mathématiques engageantes. Le jeu d'évasion était clairement au sommet du palmarès. Par contre, au fur et à mesure que le jeu avançait, j'ai senti que certains élèves se décourageaient. Ils trouvaient que les énigmes étaient trop complexes. Certains élèves, malgré une discussion avec moi, ont préféré laisser tomber leur mission. Ils ont pris un livre pendant le reste du temps. J'évoque des pistes de solutions dans la réponse de la prochaine question.

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 un prochain jeu, j'aimerais offrir aux élèves la possibilité de vivre une réussite. Ils ont clairement apprécié l'expérience, mais ils sont restés sur leur appétit. Je trouvais un peu décevant que mes élèves vivent une déception à la fin de leur première expérience de jeu d'évasion. Si c'était à refaire, je diminuerais clairement le nombre d'énigmes pour une première expérience. J'aimerais également essayer de me lancer moi-même dans la création d'un jeu. Ce faisant, je pourrais partir des besoins et des intérêts de mon groupe pour faire en sorte qu'ils soient tous engagés. Puisqu'il s'agissait d'une situation d'évasion déjà montée, elle n'était peut-être pas tout à fait adaptée à mon groupe. J'aurais pu diminuer la difficulté des énigmes. Aussi, puisque mes élèves étaient séparés en trois groupes, chacun devant ouvrir un cadenas, j'aurais pu avoir trois niveaux de difficulté. Mes élèves les plus faibles auraient pu être jumelés ensemble et avoir des énigmes un peu plus faciles. Puisque le jeu ne traitait que de mathématiques, il est évident que certains élèves n'y ont pas trouvé leur compte. J'estime donc qu'il serait préférable que mon prochain jeu d'évasion traite de plusieurs matières. De cette manière, j'aurais plus de chance de générer un engagement de tous les élèves.

Je n'ai pas eu à guider les élèves. Ils ont trouvé eux-mêmes les différentes énigmes et les indices. La seule chose qui leur manquait était du temps. J'avais prévu une heure, mais j'aurais facilement pu donner 30 minutes de plus aux élèves. Au moins, en ayant vécu cette possibilité de ne pas réussir un jeu d'évasion, les élèves risquent d'entamer le prochain défi avec un certain désir de vengeance.

Après le jeu, les élèves et moi avons fait une période de rétroaction afin de faire un retour sur notre expérience. J'ai demandé aux élèves d'expliquer les stratégies qui avaient contribué à l'avancement de la mission. Tel qu'énuméré précédemment, ils m'ont parlé de l'élève qui jouait le rôle de secrétaire. Une autre élève m'a dit qu'ils se fiaient beaucoup sur une personne en particulier pour résoudre les problèmes, car cette élève est bonne en mathématiques. J'ai mentionné aux élèves qu'il est intéressant de miser sur les forces d'une personne. Ils savent aussi que le prochain défi sera plus varié en termes de contenu. Chacun aura l'occasion de prouver ses forces et de contribuer à sa façon. Certains élèves m'ont également parlé de points à travailler. Par exemple, j'ai des élèves qui ont mené leur équipe de A à Z, sans vraiment laisser les autres faire leur part du travail.

Voici quelques phrases qui sont ressorties de notre discussion :

"Quand (nom d'élève) s'est mis à écrire tout ce qu'on lui disait, ça nous a aidé parce qu'on a arrêté de juste mémoriser. On

pouvait le voir, c'était plus facile."

"On aurait dû se nommer un chef qui aurait pu nous donner des tâches".

"C'est sûr que je regardais (nom d'élève) faire, il est super fort en math. Moi, je [ne] suis pas bon en math."

Mes élèves veulent vraiment en refaire un. Ils estiment qu'ils devront mieux communiquer et qu'ils devront savoir reconnaître leurs limites. Par exemple, après un certain temps à travailler sur une énigme, il serait peut-être préférable de demander de l'aide. Ils vont également tenter de se donner des rôles pour pouvoir être plus efficaces.

Pour finir, je me suis longtemps questionné, avant de faire vivre le jeu d'évasion, par rapport à ce que les élèves allaient découvrir lorsque les trois cadenas allaient être ouverts. Je me suis contenté d'un certificat de réussite que j'allais afficher en classe si le défi était réussi. Pour les prochains jeux que j'essaierai, je tenterai de trouver des idées originales. Je pourrais peut-être y aller avec des récompenses concrètes (congé de devoir, période spéciale, etc.) plutôt que des récompenses symboliques comme le certificat.

J'aimerais également procéder, la prochaine fois, à une objectivation plus individuelle. Comme il s'agira de leur deuxième expérience, mes élèves devraient être en mesure de me dire plus précisément comment ils ont contribué au succès de leur équipe et ils devraient être en mesure de me parler de la gestion de leurs émotions pendant la tâche.

Puisqu'il s'agissait de mon premier jeu d'évasion avec mes élèves, j'étais assez fébrile. Le temps a passé très vite. Comme mes élèves avaient besoin d'un téléphone avec l'application Make Mirage pour scanner des codes QR spéciaux, j'ai dû laisser mon téléphone à leur disposition (sous étroite surveillance, évidemment). Je n'ai donc pas été en mesure de prendre des photos pendant l'activité. Je vais y remédier la prochaine fois, c'est certain. J'aimerais bien profiter de la présence de l'orthopédagogue ou de la TES dans la classe pour réaliser un nouveau défi d'évasion, car il y a beaucoup de choses intéressantes à voir, autant en termes de comportements qu'en termes de connaissances.

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

IMG_20200221_065503.jpg