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 : Sophie Carriere
https://www.cadre21.org/membres/252c42eb475a330998d33f10

Date d'obtention : 2020-04-25 22:01:47

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 testé un jeu d'évasion numérique seule étant donné la situation de confinement... J'en conclue que j'aimerais mieux faire mon jeu d'évasion que d'essayer de me coller à un déjà fait... Ma compétence mobilisée est certainement la persévérance. Ça me fait aussi penser à me mettre dans la peau de l'élève: ça peut être plus facile vue du créateur que ce que c'est en réalité. Sachant que j'avais le droit à toutes les ressources numériques, je suis immédiatement allée chercher sur google et wikipedia. Je dois penser à la richesse personnelle ou pédagogique que ça amène. Recopier l'information de wikipedia ne m'a donné aucun sentiment d'accomplissement au niveau personnel et je n'ai fait aucun apprentissage pertinent (je devais trouver la date de publication de certains romans).

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

Je suis restée engagée car j'avais comme objectif de terminer un jeu d'évasion afin d'obtenir ce badge. Ceci étant dit, la dernière énigme était conçue pour prendre du temps (puisque les deux précédentes étaient faciles et rapides à trouver), cependant, elle n'était pas difficile, il fallait seulement de pas s'arrêter avant la fin et ça ma apportée aucun apprentissage. Je suis très déçue de ce que j'ai trouvé dans les ressources, connaissant la compétence de mes collègues au Québec. Peut-être que c'est encore trop nouveau et méconnu.

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?

Je pense que je mettrais plus d'énigmes à effet domino pour un même cadenas. Aussi, il y avait omission d'une mise en scène, peut-être je l'ai manqué ou bien elle était faite par l'enseignante en classe lorsque ce jeu a été construit. J'ai compris l'importance de la mise en scène puisque je ne savais (et ne sais toujours pas) pourquoi j'ai débloqué trois cadenas... Je vais donc y mettre de l'emphase lors de la création de mon jeu. Je n'ai pas l'intention de construire un jeu numérique, j'aimerais construire un jeu classique, je pense que bouger et chercher physiquement fait partie des éléments qui aide les élèves à s'engager. La fin est également importante (il n'y en avait pas, on me dis de me dessiner un mouton...), je vais définitivement prévoir un temps de célébrations avant la période d'objectivation.

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

- notes-jeu-evasion.jpg
- vasion-virtuelle.png
- vasion-virtuelle-wiki.png

Site Web

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfafpGLma-KqhaaZQmRc1UoFIqCB5mfvCtegseTEozQkvLlNw/viewform