CADRE21

Preuve et attestation de développement professionnel

Jeux d'évasion pédagogiques 3 - Virtuose

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. Au niveau Virtuose, c'est l'occasion de créer votre premier jeu d'évasion pédagogique, de l'idée initiale jusqu'à la création des énigmes, pour ensuite le vivre en classe avec vos élèves.

:
Badge attribué à : Sophie Dion
https://www.cadre21.org/membres/sophie-dion002-csssamares-gouv-qc-ca

Date d'obtention : 2021-03-14 14:03:07

Jeux d'évasion pédagogiques 3 - Virtuose

1. En quoi vos nouveaux apprentissages sur les jeux d’évasion changent-ils votre posture pédagogique?

Lors de la planification du jeu, mon premier obstacle fut la créativité puisque j’ai seulement vécu des jeux d’évasion en contexte hors scolaire. Ainsi, trouver les idées potentielles au développement des compétences pédagogiques m’a demandé de la recherche. Par conséquent, j’ai regardé ce que les autres auteurs ont fait pour m’inspirer. Mon objectif était principalement d’intégrer les activités physiques pour rester en proximité avec ma matière qu’est l’éducation physique. J’ai donc intégré des outils classiques pouvant correspondre à d’autres matières scolaires en plus de développer des idées de problèmes physiques.

Un autre problème rencontré fut le matériel spécifique au jeu d’évasion (cadenas, boîtes) puisque je n’ai plus de budget alloué pour l’année en entier. J’ai donc dû faire une demande spéciale à ma direction pour qu’il débloque un budget pour les achats. Il était enchanté de trouver l’argent en échange que je partage ma planification avec le prochain enseignant et ainsi de suite. Afin que le prix total soit moins cher, j’ai parcouru 2 Dollarama différents, les sites en ligne et des grandes surfaces. J’ai finalement usé de créativité puisque peu de boîtes correspondaient à ce que je voulais. Par exemple, une boîte était composée de deux petits bacs attachés d’un côté par un tie wrap.

Finalement, un problème de conception est lié à la participation d’un autre enseignant spécialiste. J’ai demandé à l’enseignant en anglais et en musique de me fournir les titres des sujets travaillés pour que je puisse m’en inspirer pour créer les problèmes à résoudre. L’un m’a rapidement répondu, mais l’autre est resté discret. Lorsqu’il est venu me voir, il m’a donné des idées que je ne pouvais pas utiliser dans le contexte du jeu d’évasion par leur complexité et le résultat ne menant pas à une autre activité. Par conséquent, j’ai dû trouver par moi-même quelque chose qui était en lien avec sa spécialité. Le résultat n’était pas parfait puisque j’ai eu moins de temps pour le créer. Par contre, après l’avoir testé, je sais comment le rendre plus intéressant et de niveau plus convenable pour les élèves du 3e cycle.

C’est trois problèmes survenus lors de la planification ont fait que j’ai dû creuser un peu plus loin mes connaissances sur les jeux d’évasion. Ma volonté de réussite étant grande, je me suis donné trois semaines pour tout conceptualiser et préparer pour le premier essai. Mon processus créatif me rapproche du processus que j’aimerais que les élèves aient. Ainsi, une idée m’est venue de faire participer les élèves à la création d’un jeu d’évasion simple pour le 1er cycle. Le fait qu’ils l’aient expérimenté les aideront à trouver des activités intéressantes pour les plus jeunes. Par conséquent, j’accentuerais la collaboration et la communication dans cette classe. De plus, je suis persuadée qu’ils seraient fiers et qu’ils s’en souviendraient longtemps.

Au sujet de ma posture pédagogique, bien que je suis nouvelle en enseignement, j’avais déjà une posture ouverte à l’amélioration par différents moyens d’apprentissage comme vu lors de mes études. Ainsi, développer mes compétences en jeux d’évasion pédagogiques semble être une suite logique dans mes expérimentations de début de carrière.

Étant enseignante en éducation physique, je passe déjà par le jeu pour l'apprentissage autant technique, stratégique que mental. En ajoutant mes nouvelles connaissances à ma planification, je diversifie mes méthodes d'enseignement. J'ai pleinement conscience que certains élèves aiment moins bouger, donc se retirent habituellement rapidement lors des jeux physiques. Toutefois, lors de mon expérimentation d'un jeu d'évasion, j'ai vu ces mêmes élèves travailler forts pour aider à faire avancer les découvertes. J'ai pu utiliser leurs forces souvent plus intellectuelles pour les faire participer à une activité qui est finalement très variée. Dans le même ordre d'idée, les élèves étant plus habiles physiquement se sont donnés pour les tâches qui leur correspondaient, laissant la place aux autres de manière naturelle. En restant dans le monde du sport, ceci démontre les besoins variés pour mener à terme un tournoi par exemple. Il faut des arbitres, des entraîneurs, des nutritionnistes, des gardes de sécurité, etc. Bref, peu importe leur intérêt de base à bouger, ils peuvent tous penser faire carrière dans le monde du sport.

J'ai également constaté que ce type d'activité est très concret et permet aux élèves de faire un retour sur leur période beaucoup plus clairement, c'est-à-dire que leur opinion semble plus développée étant donné que l'activité les concerne sur tous les points. Ainsi, le retour en fin de cours est plus facile à animer; leur participation est accrue. Mon rôle fut de les diriger vers comment se poser les bonnes questions et comment en parler au groupe. Les têtes fortes avaient tendance à parler fort à propos d'élèves en particulier pour pointer les mauvais coups jusqu'à ce que le point soient argumenté des deux côtés. Ce processus ne menait pas à grande solution. J'ai donc intervenu pour leur faire comprendre certains points utiles sur la communication qui peuvent être utilisés dans la vie quotidienne comme parler au "je" : Je pense que Simon aurait pu partager l'information en anglais avec Maude parce qu'elle est très bonne en anglais. On aurait perdu moins de temps en collaborant plus. La prochaine fois, chacun partagera l'information dès qu'elle est trouvée pour qu'on mette les forces de chaque à l'avant. Respirer avant de parler aussi leur a été utile, le ton de voix étant plus agréable à écouter.

Finalement, je pense que les cours d'éducation physique servent à ajuster les comportements sociétaux puisqu'il y a souvent des jeux d'équipe. Par l'entremise du jeu d'évasion, les élèves peuvent expérimenter une activité qui ne divise pas la classe, mais qui demande plutôt la collaboration de tous. Ils peuvent donc affirmer leurs compétences à leurs semblables par l'action ce qui est beaucoup plus stimulant que par les mots. Les relations inter élèves que j'ai observé durant l'expérimentation de mon jeu d'évasion me confirment que les élèves savent travailler en équipe et m'aident à visualiser le travail qu'il reste à faire afin de les rendre plus efficaces. Par exemple, le travail sous la pression, lors des dernières minutes au chronomètre, a provoqué un élan de panique général causant des conflits entre les élèves. Ceux ayant le sang froid se faisaient crier par la tête; ceux qui paniquaient essayaient de prendre le contrôle et ce, tous en même temps. Ainsi, dans le développement des compétences liées à l'éducation

physique, le stress sera travaillé autant en agir, en interagir qu'en connaissances des saines habitudes de vie.
En bref, ma posture pédagogique tend dorénavant vers plus d'apprentissage par la collaboration afin d'augmenter la participation générale.
Particulièrement avec le groupe qui a testé le jeu d'évasion, leurs besoins en lien avec l'éducation physique portent beaucoup plus sur la compétence 2, celle d'interagir. J'ai décelé leur besoin après quelques semaines auprès d'eux. Il y a souvent des chicanes basées sur des incompréhensions ou des sautes d'humeur. Dans les critères de l'interagir, il y a la collaboration et la communication puisqu'en sport d'équipe, cela est primordial. En passant par le jeu d'évasion, les élèves ont pu comprendre très clairement à quel point ces deux compétences sont utiles également dans la vie quotidienne. Je pense qu'ils ont dorénavant les yeux plus ouverts par rapport à ces deux compétences et qu'ils ajusteront mieux leurs relations en fonction des apprentissages faits à cette période. Évidemment, je ne pense pas qu'une seule séance de jeu d'évasion a tout réglé, mais c'est un premier pas vers une gestion de leur comportement. Au final, j'espère que le temps mis à faire ce jeu m'aidera à diminuer le temps de gestion de conflit en classe. Les références à cette période leur rappelleront rapidement les bons coups des mauvais.
2. Commentez les traces que vous déposez en appui à votre demande. En quoi soutiennent-elles votre compétence?
Dans mon dossier Drive se trouvent tout ce que j'ai utilisé pour faire mon jeu d'évasion pédagogique. Le document Grille de planification respecte la formule recommandée quant à la présentation du projet. Il contient également un dossier de photos réelles de mon gymnase et tout le matériel utilisé. Le document Préparation évasion EPS est celui que j'ai suivi pour inventer et mettre en place le jeu. Le Jamboard a été un élément important dans ma conception, car je l'ai disposé comme les éléments ont été mis dans le gymnase. C'était donc plus facile de faire les liens entre les étapes à résoudre.
J'ai commencé par choisir quelles matières scolaires seront intégrées dans mon jeu d'évasion, puis j'ai communiqué avec les autres spécialistes. J'ai ensuite fait une liste des sujets pouvant être abordés par l'entremise de résolutions de problèmes. Puis, j'ai regardé mes options aux niveaux des cadenas et des choix d'outils possibles pour les ouvrir. Étant donné que c'était ma première conception, je suis allée simple en créant 3 chemins différents qui donnent chacun un chiffre du cadenas final. Je réutiliserai ce principe encore. Pour choisir ma thématique, je voulais quelque chose de simple et en lien avec l'éducation physique. J'ai décidé de seulement répondre à une question dans la boîte finale ce qui a déçu une élève en particulier qui s'attendait plus à une surprise. Ainsi, pour mon prochain jeu d'évasion, je prendrai plus de temps pour sélectionner la thématique pour avoir quelque chose de concret à l'intérieur de ma boîte finale.
Une autre modification à mon jeu concerne le code final. Les élèves m'ont donné l'idée de mettre leurs chiffres de groupe classe pour que le choix de l'ordre des chiffres soit plus évident. Par exemple, la classe 501 aura comme code final les chiffres 5, 0 et 1 dans ce même ordre.
De plus, je devrai changer deux chansons dans une activité puisque les élèves ne les connaissaient pas assez pour les découvrir avec seulement un extrait de la partition. C'est deux chansons Somewhere over the rainbow et Douce nuit, conviennent à un public plus âgé. Je trouverai donc deux nouvelles chansons plus populaires et actuelles.
Il y a également la grosseur du casse-tête à changer. J'ai coupé l'image de l'orchestre en carrés sans me soucier de ce qu'il y a derrière (les partitions). Ainsi, certaines notes étaient coupées de façon à mal les reconnaître. Les élèves ont donc passé beaucoup de temps à reconstituer les partitions ce que je n'avais pas considéré comme compliqué. Leur temps sera mieux réparti en faisant de moins petits morceaux de casse-tête.
Finalement, la chose la plus importante à modifier est mon retour après jeu. Lors du test, j'ai voulu allonger leur temps de jeu afin qu'ils réussissent à ouvrir la boîte. Cette décision est très égoïste, car elle m'a servi à moi, à savoir si mon jeu au complet était bien monté. De leur côté, les élèves ont apprécié aussi de pouvoir terminer toutes les activités. Par contre, cela nous a laissé moins de temps pour faire le retour réflexif. J'avais préalablement demandé à la titulaire de prendre leur récréation pour avoir plus de temps, mais cela n'était pas suffisant. J'aurai à continuer mon retour réflexif avec eux au prochain cours. Il sera donc plus difficile de se rappeler mardi prochain de leur expérience faite jeudi dernier. La prochaine fois, le chronomètre de 45 minutes sera respecté même si les élèves n'ont pas terminé toutes les activités. Nous parlerons des activités non complétées dans le retour tout simplement.
Site Web
https://drive.google.com/drive/folders/1bMha_4c5dwezWB6VuO47KNIzvRqheeP7?usp=sharing