

## Preuve et attestation de développement professionnel

### Jeux d'évasion pédagogiques 3 - Virtuose

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. 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 : Veillette Moana

<https://www.cadre21.org/membres/f0dbcd41c6bb62fb2f155f62>

Date d'obtention : 2023-09-15 14:37:35

# Jeux d'évasion pédagogiques 3 - Virtuose

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

J'ai le luxe, cette année, d'enseigner encore en 5e secondaire. Cette réalité me permet de m'asseoir sur une base de matériel pédagogique efficace, variée et éprouvée. J'ai donc la chance de pouvoir mettre à profit ma créativité sur les éléments dont la création consomme une quantité phénoménale de temps: les jeux d'évasion et la ludicisation de mes cours (pour vrai, je ne sais plus trop dans quelle formation j'aurais dû soumettre le projet suivant).

Pour moi, il s'agit d'un outil de plus pour engager les élèves dans leur compréhension du roman, une opportunité de travailler en équipe de façon réellement collaborative et de vivre des réussites dans la classe de français.

La problématique que je souhaitais régler était la démotivation à la lecture. Je sais que commencer un roman est une tâche complexe. On n'a pas d'image mentale des personnages, du contexte et ça prend plusieurs pages pour créer l'univers. J'ai donc vu, dans le scénario du jeu d'évasion, un outil pour offrir ce visuel aux élèves et cibler des éléments du texte qui sont importants pour la lecture.

2. Commentez les traces que vous déposez en appui à votre demande. En quoi soutiennent-elles votre compétence?

Le roman Autour d'elle (que Charlotte lit présentement) est un roman choral assez complexe pour les élèves. Les lancer sans bouée serait une catastrophe assurée. En plus des exercices classiques de cercle de lecture qui se présentent quatre fois, j'ai créé un jeu d'évasion assez linéaire sur le premier chapitre. Les élèves avaient donc une vingtaine de minutes pour lire les dix premières pages du livre. L'identification des repères culturels est essentielle pour la compréhension de l'oeuvre, mes épreuves y étaient donc liées. Pour chacune des étapes, les élèves devaient faire des liens entre les indices du jeu et les informations du roman pour trouver la bonne réponse. Pour plusieurs, c'était leur première expérience, c'était donc un bon défi parce que les mécaniques de jeu n'étaient pas connues.

L'exercice a été un très franc succès. Les élèves refouillaient dans le chapitre, s'obstinaient sur les réponses à donner, étaient réellement investi dans leur mission de remplir l'agenda de Florence. J'ai parfois été la "carte indice" pour certaines équipes. L'équipe qui réalisait le jeu dans le meilleur temps se remportait des boites de smarties.

Pour la plupart des élèves, l'exercice a montré qu'il était nécessaire d'aller plus loin que l'histoire dans une analyse d'oeuvre littéraire, mais, malheureusement, j'ai vu que, malgré l'activité, dans le mini test de lecture suivant, certains élèves avaient oublié des éléments qui avaient été questionnés dans le jeu et qui faisaient partie des réponses attendues dans l'évaluation. Étaient-ils plus pancartes dans leur équipe? Est-ce que leurs notes de lecture étaient insuffisantes ou est-ce qu'ils n'ont pas fait le lien entre le jeu et l'apprentissage?

Somme toute, l'expérience s'est avérée très positive, j'ai donc remis sur la planche à dessin mon genially sur Harry Quebert, je sais donc ce qui va m'occuper pour le prochain mois!

Site Web

<https://view.genial.ly/64dd5c0037f8ae00166439b0/interactive-content-autour-delle-lavoir-a-moi>