



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.

Critères:

Les critères suivants seront utilisés pour l'évaluation du badge au niveau Architecte :

- **Suffisance** des traces de l'activité scénarisée
- **Pertinence** de l'activité en lien avec le sujet
- **Clarté** de la description de l'expérimentation
- **Qualité** de la réflexion et du retour sur l'activité

Badge attribué à: [Marisol Laroche](#)

Date de la demande: 2020-05-27 00:21:38

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 nous étions en télétravail, je sais que plusieurs ont utilisé le web pour rechercher les réponses aux indices. D'autres ont utilisé la méthode d'essai erreur. J'ai une équipe qui ont travaillé avec 2 ordinateurs pour s'entraider. Ils ont dû être autonome et débrouillard pour arriver à la fin du jeu.

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

J'ai remarqué l'augmentation de la participation à mes cours d'histoire. J'ai réussi à piquer leur curiosité. Il était important qu'ils aient tous un accès facile et rapide. Dès que l'on demande de s'inscrire et des mots de passe, plusieurs ne le font pas. J'ai utilisé genial.ly donc ils avaient seulement à ouvrir le lien pour avoir accès au jeu.

<https://view.genial.ly/5e975a896c68200e0b8e37f7/presentation-decouverte-des-ameriques>

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 maîtrise beaucoup mieux le site. J'ai appris à créer des cadenas. Il faut vraiment éviter de sortir du jeu car les élèves se perdent. Ils ont aimé la durée. Je dois me limiter à des vidéos YouTube pour m'assurer du visionnement efficace. J'ai pris connaissance que plusieurs élèves travaillaient avec leur téléphone. Il faut donc que j'ajuste mes énigmes car ils n'ont pas tous accès à un ordinateur.

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

- [scenario-et-trame-escape-game.pdf](#)

Site Web

<https://view.genial.ly/5e975a896c68200e0b8e37f7/presentation-decouverte-des-ameriques>