



Centre
de services scolaire
des Affluents

Québec 

Les jeux d'évasion, apprendre par le jeu collectif!



21 janvier 2022

bit.ly/mst21janv21



Domaine de la
mathématique, de la science
et technologie (MST)

Pour plus de détails : recitmst.qc.ca

Présentation bit.ly/mst21janvier21, du RÉCITMST, est mise à disposition, sauf exception,
selon les termes de la [Licence Creative Common](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).



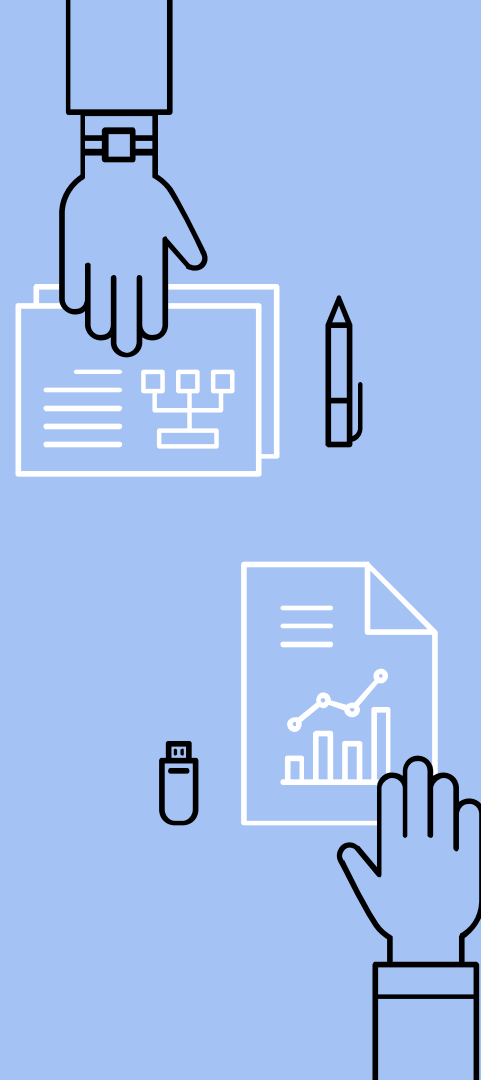


Service national
DOMAINE DE LA MATHÉMATIQUE,
DE LA SCIENCE ET TECHNOLOGIE



Sonya Fiset

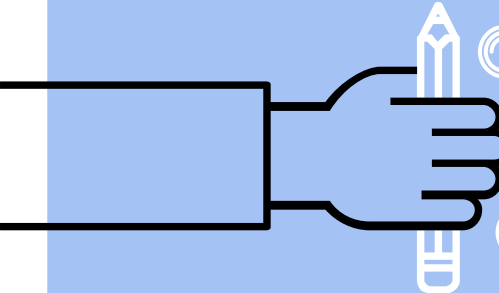
sonya.fiset@recitmst.qc.ca







Quoi?

Jeux d'évasion, «Breakout»,
«Escape Game»?



 Histoire qui intègre des connaissances des élèves

 Énigmes à résoudre pour trouver le trésor

 Résolution de problèmes en groupe



Pourquoi?

- ▶ Développer les autres compétences ou transdisciplinaires des élèves et réinvestir des compétences disciplinaires dans une situation concrète d'un jeu.



Autres compétences

- ▷ Résolution de problèmes
- ▷ Se donner des méthodes efficaces
- ▷ Coopérer



Compétence numérique

- ▷ Résolution de problèmes
- ▷ Se donner des méthodes efficaces
- ▷ Coopérer



10 Raisons pour jouer à BreakOut.Edu

@MariaGalanis

@sylvia duckworth

1

Amusant pour tous!



10

Apprentissages fondés sur le questionnement



9

Centré sur l'élève



2

S'adapte à toutes les matières

MATHS
ÉTUDES SOCIALES
LANGAGES
MUSIQUE
ÉDUCATION PHYSIQUE
DRAME
ARTS VISUEL



3

Favorise la collaboration et l'esprit d'équipe



4

Développe l'esprit critique et la résolution de problèmes



5

Améliore les habiletés de communication



7

Développe les habiletés d'inférence



6

Demande aux joueurs de persévérer

Si... alors...



BREAKOUT
00:45:00

Traduit par Julie Chandonnet

5 types d'usages du numérique éducatif selon l'**engagement créatif** de l'apprenant (modèle passif-participatif)

Consommation interactive
Engagement créatif de l'élève

(Co)création numérique



Consommation passive

1



Consommation interactive

2



Création de contenu

3



Cocréation de contenu

4



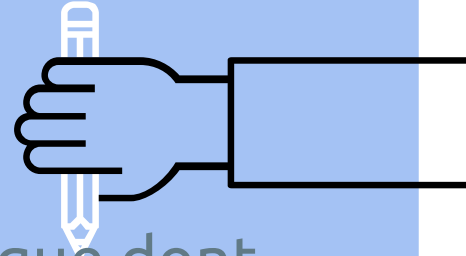
Cocréation participative de connaissances ou d'artefacts

5

Romero, M., & Laferrière, T. (2015, décembre 4). *Usages pédagogiques des TIC : de la consommation à la cocréation participative*. Vitrine Technologie Éducation. <http://www.vteducation.org/fr/articles/collaboration-avec-les-technologies/usages-pedagogiques-des-tic-de-la-consommation-a-la-cocreation-participative>
Romero, M., Laferrière, T., & Power, T. M. (2016). The Move is On! From the Passive Multimedia Learner to the Engaged Co-creator. *eLearn*, 2016(3), 1.

Comment?

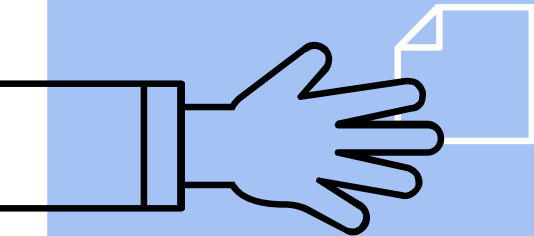
Limite de temps



- 🔍 Utilisation d'une minuterie avec de la musique dont l'intensité augmente graduellement.

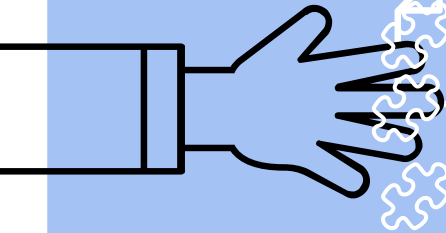
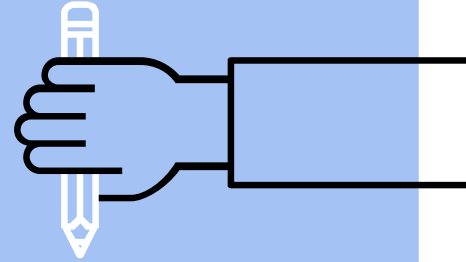
2 cartes d'indices

- 🔍 Possibilité de 2 indices
- 🔍 Sans pénalité
- 🔍 Décision collective

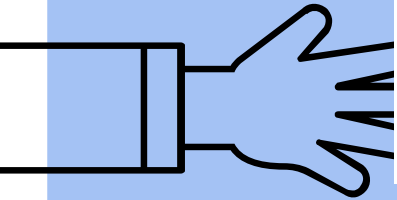
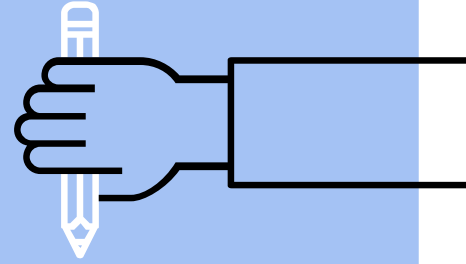


Comment?

- Travail collaboratif
- Organiser les tâches
- Utiliser vos forces
- Partager vos découvertes avec les autres
- Essayer de résoudre les énigmes
- Être capable d'expliquer les codes essayés
- Respecter le matériel du jeu
- Déposer les cadenas ouverts dans le bac prévu
- Remettre les documents qui ne servent plus

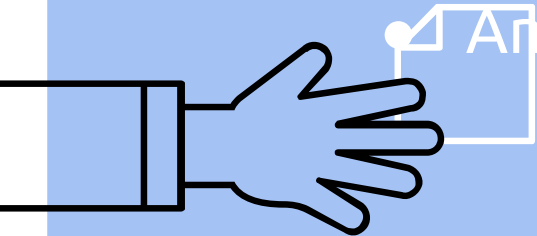
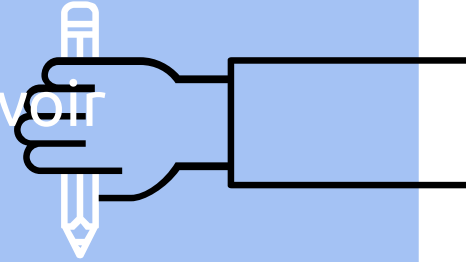


Comment utiliser
certains cadenas?



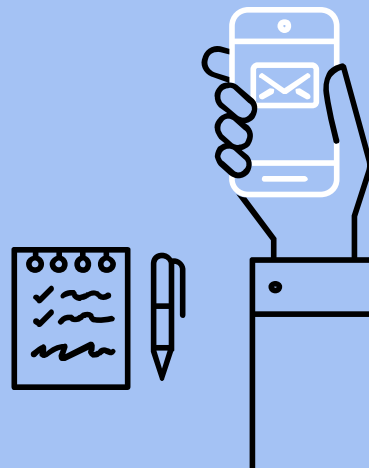
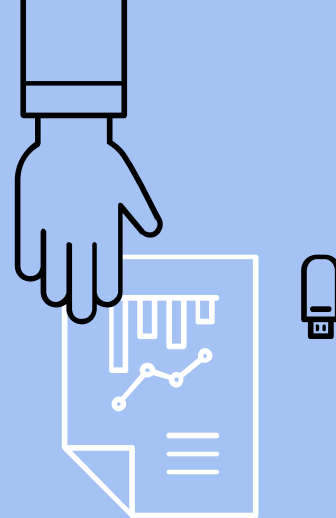
Posture de l'enseignant :

- Construire, mettre en place et prévoir le matériel dont le numérique
- Observer les élèves
- Guider des élèves en retrait
- Réfléchir sur les indices à fournir
- Récupérer le matériel
- Animer le retour collectif



2 indices :

Sans pénalité
Décision collective



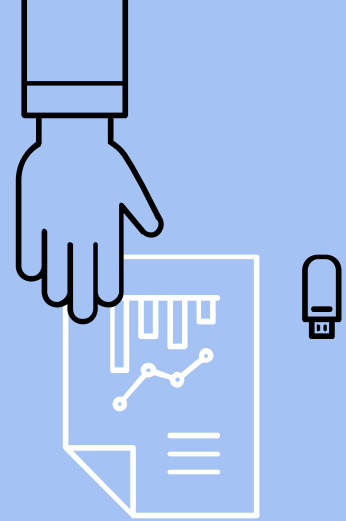
Place au jeu !

[Vidéo](#) du jeu L'antidote







Lien du jeu numérique : [L'antidote](#)

Formulaires : [indice](#) et [complet](#)

[Chronomètre](#) : 45 minutes

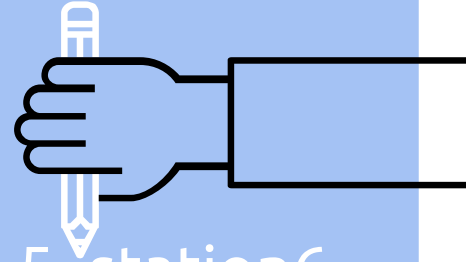


Adaptations possibles :

-  Séparer la minuterie en séquences :
6 stations de 5 minutes
-  Noter les combinaisons sur une
feuille ou au tableau
-  Faire un consensus lors d'une mise
en commun
-  Prioriser l'ordre des essais
-  Organiser qui ouvre les cadenas
-  Donner 5 minutes pour ouvrir les
cadenas



Combinaisons trouvées :



-station 1 -station 2 -station 3 -station 4 -station 5 -station 6

DBDBGB

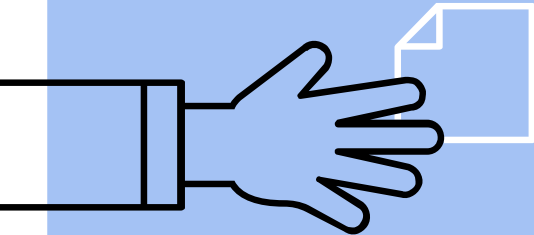
forêt

236
851
815

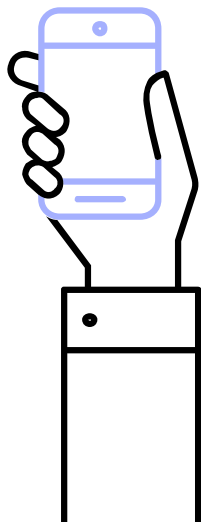
236
851

1224
1234
1324
2134
1234
1234

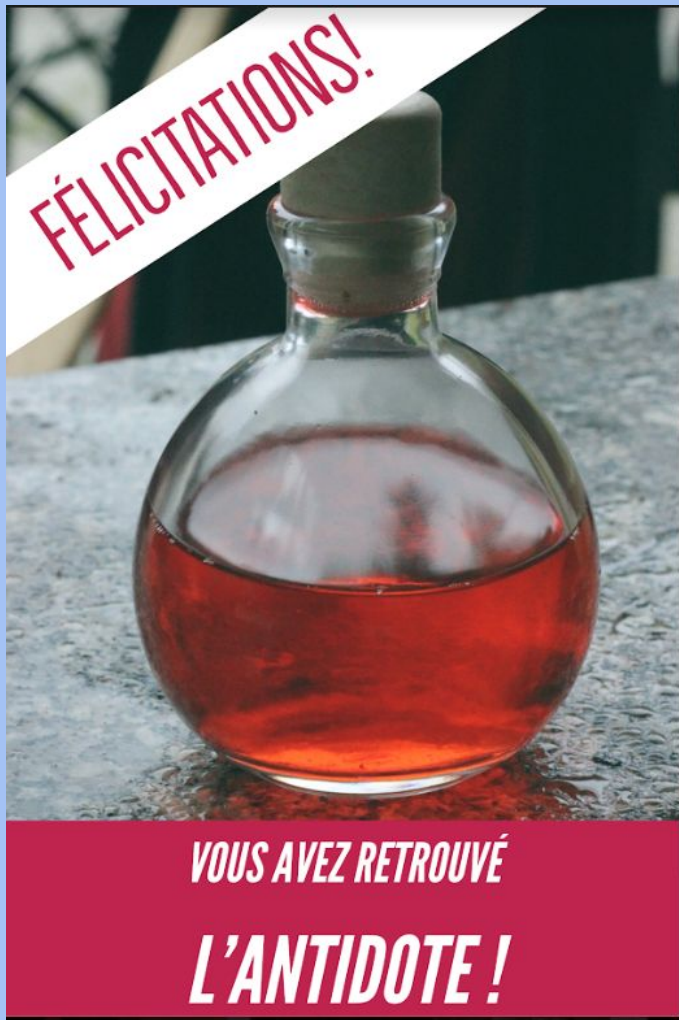
Bleu
Rouge
Jaune
Bleu



Célébrer les réussites
et afficher le diplôme
des jeux!

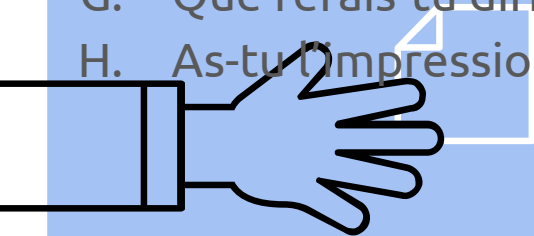
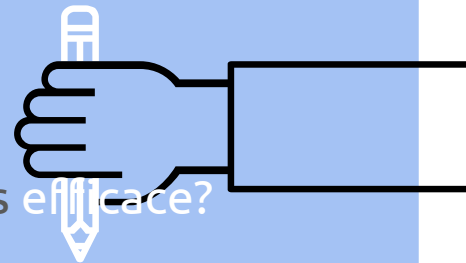


presque










Questions de rétroaction :

- A. De quelle façon votre groupe a-t-il bien collaboré?
- B. Comment pensez-vous que votre groupe aurait pu être plus efficace?
- C. Quelles énigmes avez-vous trouvées les plus difficiles?
- D. Comment avez-vous utilisé les forces de chaque individu?
- E. Comment avez-vous déterminé les forces des autres joueurs?
- F. Comment as-tu contribué au succès de ton équipe?
- G. Que ferais-tu différemment la prochaine fois?
- H. As-tu l'impression que tes idées ont été entendues?

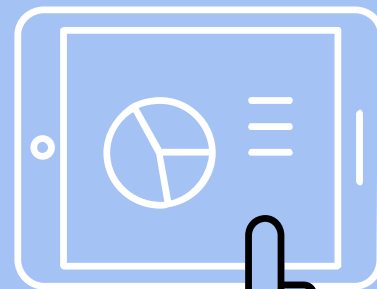
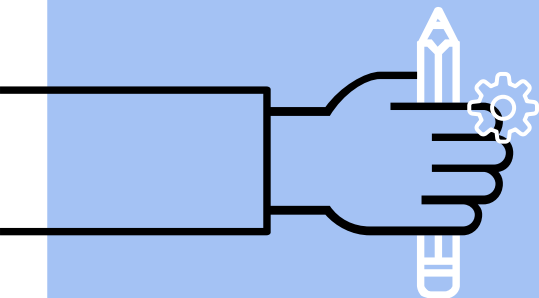
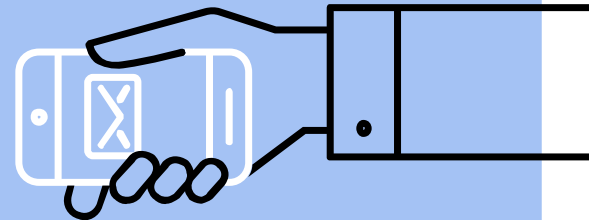
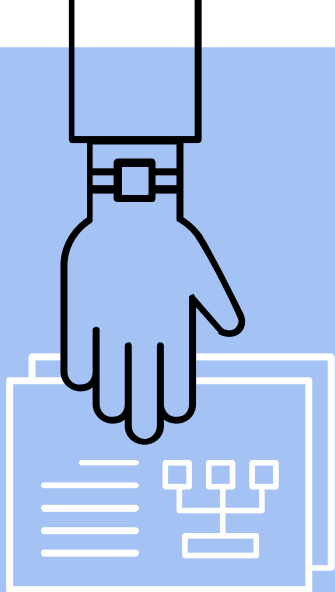


Conseils pour l'animation :

-  Encourager les participants à utiliser les cartes d'indices.
-  Essayer le jeu avec de l'animer afin d'être capable d'offrir des indices pertinents.
-  Suggérer aux participants qui restent à l'écart d'essayer de résoudre une énigme afin d'encourager la participation.
-  Récupérer les cadenas dès l'ouverture afin de minimiser les bris.
-  Donner une voix aux élèves en difficulté.
-  Gardez-vous du temps pour faire le retour.
-  Laisser le jeu disponible pour les élèves qui voudraient solutionner les autres énigmes.

Comment?

- ⚙️ Avoir un plan B, si le Wifi ne fonctionne pas
- ⚙️ Surprise ou pas dans le coffre, pourquoi pas 15 minutes de temps libres ou de récréation
- ⚙️ Un ou plusieurs jeux en même temps



Pourquoi ?

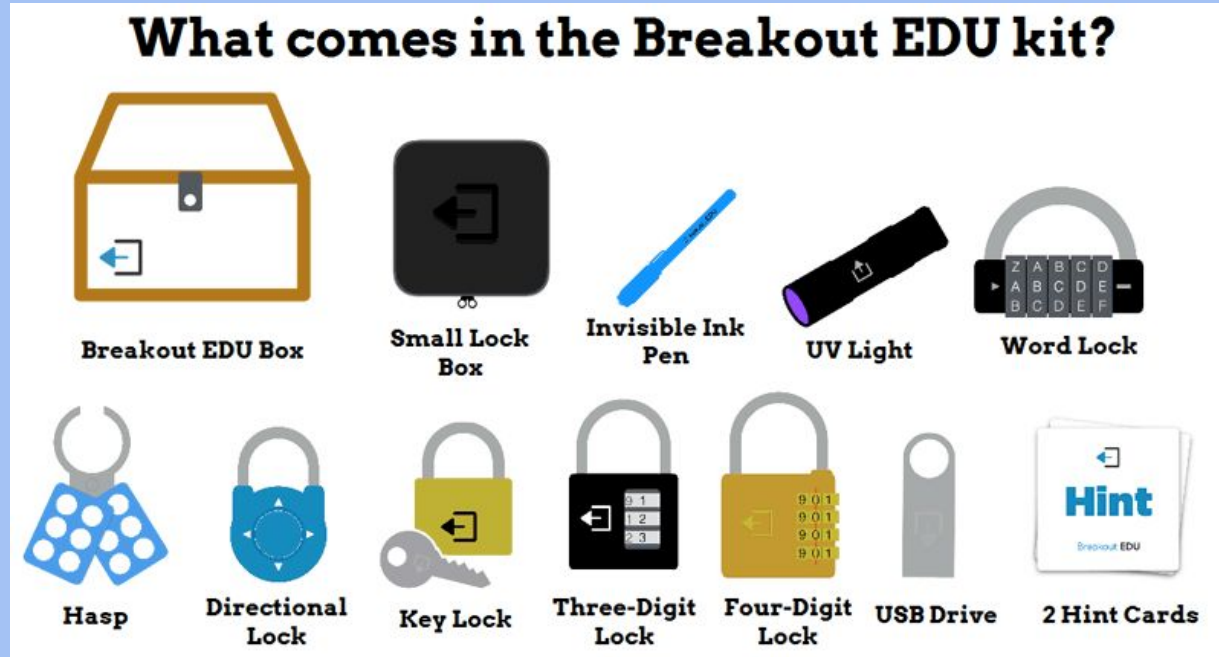
Cadre de référence de la compétence numérique



MEES -
Avril 2019



Matériel habituellement contenu dans un jeu Breakout éducation :



Des ressources à explorer :

Padlet de jeux d'évasion variés :

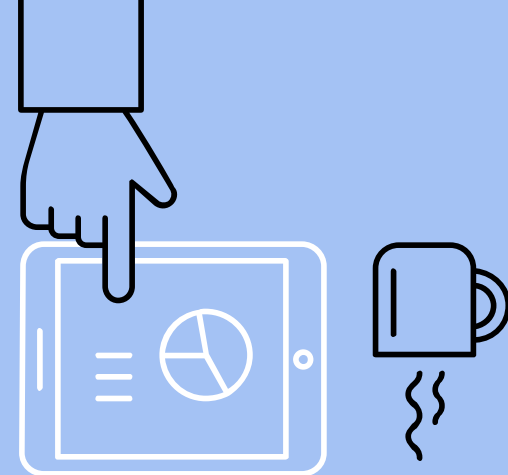
<http://bit.ly/mstbreakout>

padlet Sonya Fiset • 24 heures

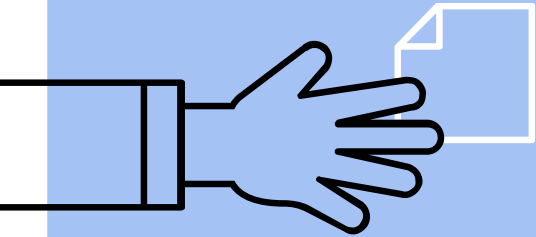
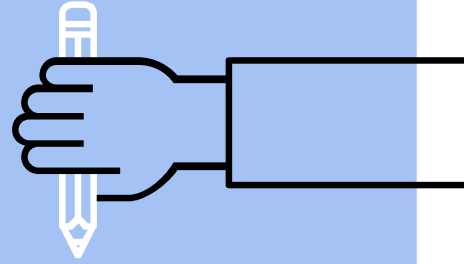
Jeux d'évasion -> <http://bit.ly/mstbreakout>

Breakout, Escape Games - Jeux : C=classique, N=numérique, M=matériel, EC=EscapeCards, G=Genially

Informations	Des ressources	Présoilaire	Primaire - 1er cycle	2e cycle
Quoi? Breakout, Escape game, jeu d'évasion -C'est un jeu d'évasion à savoir pédagogique; -Sous forme d'histoire; -Des énigmes doivent être solutionnées pour trouver des indices; -Le but «s'évader» ou ouvrir le coffre aux trésors dans un temps limité. Site Breakoutedu	Quelques articles sur le sujet Un jeu d'évasion mathématique dont vous êtes les héros Carrefour éducation Carrefour éducation Math au sec École branchée	Jeux M-Le trésor de Barbe Rousse N-Libérez Splat la mascotte des pirates N- La révolte des doudous	Jeux C-Le trésor de Barbe Sale C-La chicane de la sorcière N-En route vers le Japon N-En route vers le Japon2 M-Le petit Poucet a disparu N- Maitresse, on va rater l'avion N- À la recherche du diamant volé! N-Libérer Splat des pirates N- Qui mange quoi?	Jeux C-Délivre-moi C-Vol aux Olympiques M-Pour attendre les vacances N-Le temps des rois N-Halloween N-Les sports d'hiver N-La Saint-Valentin au Japon N- Maitresse, on va rater l'avion N- La quête de Yuma N- À la recherche du diamant volé! N- Au coeur des pyramides! N-Le Petit Nicolas G-Alcatraz, l'impossible évasion! G-La base militaire de Stalingrad G-Seul dans la nuit G-Retour à l'école



Questions?



Badges « Découverte » et « Appropriation »

- ❑ Créer compte gratuit sur Campus RÉCIT;
 - ❑ Valider avec courriel, se connecter;
- ❑ S'inscrire à un cours: « Jeux d'évasion »
- ❑ Badge « Découverte » - Naviguer dans la section « Liens avec le PFEQ et compétence numérique ».
- ❑ Badge « Appropriation » - Devoir pour obtenir le badge » et Déposer le lien d'un programme en sélectionnant « Ajouter un travail ».



Merci!

Sonya Fiset

Service national du RÉCIT MST

sonya.fiset@recitmst.qc.ca



Service national
DOMAINE DE LA MATHÉMATIQUE,
DE LA SCIENCE ET TECHNOLOGIE



CREDITS

Special thanks to all the people who made and released these awesome resources for free:

- ▶ Presentation template by [SlidesCarnival](#)
- ▶ Photographs by [Unsplash](#)

