

Un escape game pour évaluer.

L'objectif de l'activité : Permettre aux élèves de rester motivés et concentrés sur le temps d'une évaluation.

Outil numérique utilisé :

Genially (<https://app.genial.ly/>)

Lien vers la ressource sur le Bar à Ressources :

http://www.dane.ac-versailles.fr/application/genially?id_mot=0

Learning Apps (<https://learningapps.org/home.php>)

Lien vers la ressource sur le Bar à Ressources :

http://www.dane.ac-versailles.fr/application/learningapps?id_mot=0

Cet article vise à présenter une manière originale d'évaluer les acquis des élèves sur une partie de l'année ; l'objectif principal était de permettre aux élèves de trouver la motivation pour réaliser une évaluation sans se décourager et arrêter avant d'avoir tout fait.

En effet, l'évaluation a été construite sous forme d'un escape game numérique agrémenté de boîtes cadenassées à ouvrir et d'un circuit électrique à réaliser.

Cette évaluation a été proposée à une classe de CAP Agent de Sécurité de 12 élèves à l'issue de 8 semaines de cours. Elle a été constituée directement à partir des notions abordées en séance de physiques - chimie, de mathématiques et de co-intervention mathématiques-sécurité.

1. Notions travaillées

Dans un premier temps, je vais vous présenter rapidement ce qui avait été traité dans chaque cours avant cette évaluation et les liens fait entre eux:

Mathématiques	Co-intervention	Sciences
Echelle (calcul à partir d'un document photo)	Travail sur un épuisement bâtementaire : - calcul de trajet sur carte	Règles de sécurité en chimie
Devis (réalisation sous Excel)	- vitesse et conversion	Verrerie
Calcul de volumes et d'aires	- calcul d'aire et de volume	Conversions de mesures
	- débit (motopompe)	Base d'électricité (lecture d'un schéma et montage)

→ Indication montrant dans quel sens ont été travaillées les notions.

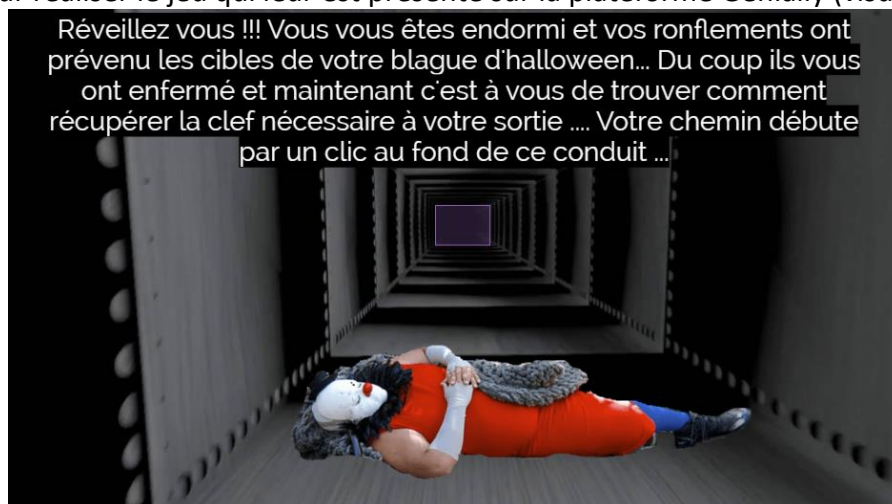
2. Escape game

Je vais maintenant expliquer la mise en place de la séance.

Les élèves sont répartis en binômes avec des feuilles A3 blanches.

Dans la salle du matériel électrique (interrupteurs, ampoules, fils, générateur) est assemblé en circuit sur une table. Sur le bureau enseignant, se trouvent une feuille A3 avec un tableau à cases, 1 clef dans chaque case, ainsi que 3 boites cadénassées.

Les élèves ont 1h30 pour réaliser le jeu qui leur est présenté sur la plateforme Genially (visuel de



départ ci-dessous).

Vous trouverez une présentation visuelle de l'environnement numérique de cet Escape Game en suivant le lien :

<https://youtu.be/3wcGPTdFuxs>

Lors de cette évaluation, les élèves savent qu'ils doivent :

- prendre des notes sur leurs feuilles A3 vierges car ces feuilles seront relevées pour voir leur méthode de réflexion ;
- réfléchir ensemble au moyen de résoudre toutes les énigmes à partir de leurs connaissances du cours pour arriver en premier au bout du jeu ;
- communiquer de manière silencieuse pour permettre à tout le monde de se concentrer et pour ne pas donner d'indices aux autres groupes qui pourraient alors les utiliser pour arriver plus vite à l'énigme finale. S'ils arrivent au bout de la dernière énigme pour ouvrir le coffre final, ils auront montré qu'ils maîtrisent les notions vues en cours et auront la note maximale.

Ce type de modalité permet donc d'évaluer les élèves sur des connaissances du cours, mais aussi des compétences de prise de notes, d'organisation de données, de compréhension de situations et de savoir être avec le respect du silence.

3. Bilan pédagogique

Pour conclure, je vais présenter mon bilan de professeur sur l'animation de cette séance.

Les élèves ont été enjoués de découvrir ce type d'évaluation qu'ils n'avaient jamais connu. Ils se sont plongés rapidement dans la situation, une fois les soucis numériques résolus (problème de connexion à l'ENT pour récupérer le lien, lenteur des ordinateurs).

Utilisation des brouillons : pendant la séance sur les six groupes ; quatre ont pris de très belles notes de leurs réflexions, un groupe a peu utilisé le brouillon par manque d'envie d'écrire et un groupe n'a pas utilisé le brouillon car pensant être assez fort pour s'en passer.

Les groupes ayant utilisé le brouillon sont arrivés à la fin du jeu. Les deux autres groupes se sont perdus malgré mon aide et mes sollicitations à noter leurs informations. ils sont arrivés au 2/3 du jeu. Cela montre la nécessité d'utiliser le brouillon.

Le respect du travail en silence était parfait, l'apport de l'évaluation par le jeu avec un objectif de finir avant les autres a vraiment permis d'avoir un silence propice à la concentration.

Cette expérience est donc pour moi à reproduire pour engager rapidement les élèves dans une activité.

L'apport du numérique avec Genially permet de créer un univers avec peu de moyens mais je trouve important de ne pas tout dématérialiser pour permettre aux élèves de sortir de l'écran. L'utilisation de boîtes avec cadenas amène un plus non négligeable car il y a une réelle satisfaction à trouver la bonne combinaison d'un cadenas et découvrir ce que renferme une boîte verrouillée.

4. Bilan des élèves et des adultes testeurs

Les élèves en ont pensé : élèves de première année de CAP sécurité

« Je pensais que ça allait être difficile mais au final c'était pas dur. Perso j'ai bien aimé, ça serait bien qu'on en fasse souvent »

« J'ai grave bien aimé car ça m'a fait réfléchir de ouf »

« c'était bien, juste trop de calculs en croix »

« J'ai trouvé ça super bien, c'est vrai que c'était un peu énervant de répéter à chaque fois le produit en croix mais à part cela tout était bien organisé. »

« Le concept est bien même si c'était long et prise de tête »

Les collègues qui ont testé l'activité, en ont pensé :

« J'ai eu du mal à comprendre la finalité ; quelles étaient les consignes finales ; ce que l'on attendait de moi sur la première salle »
(retour d'un professeur de PSE)

« Ce qui est bien c'est de faire des activités sans s'en rendre compte, on ne voit pas le temps passer et en binôme on s'entraide »
(retour d'un professeur d'industrie graphique)

« C'est complet car on voit pleins de notions différentes avec un lien entre mathématiques et sciences »
(retour d'une CPE)

« Très sympa à faire, j'adhère à ces activités ludiques pour favoriser la mise en activité des élèves (esprit compétition), activité qui fait travailler d'autres compétences que l'on voit dans d'autres disciplines (prise de note et brouillon) »
(retour d'un professeur de Lettres-Histoire)

« Activité super intéressante et elle permet de rentrer dans les activités sans avoir la pression de la réussite ou l'échec; cependant c'est déstabilisant quand on a l'habitude d'être guidé »
(retour d'un professeur d'Eco-gestion)