Retour d'expérience - St Kliment

L'objectif principal du projet est de faciliter l'enseignement des STEAM (sciences, technologies, ingénierie, arts et mathématiques) par la conception méticuleuse d'une méthodologie, d'instruments et d'exemples pratiques pour les Escape rooms (ER). Le groupe cible est constitué d'enseignants du secondaire qui pourront ainsi améliorer et élargir leur spectre didactique.

Le guide des enseignants est une réalisation unique dans le cadre du projet et le premier résultat tangible de sa mise en œuvre.

Une deuxième série d'instruments peut être trouvée dans le Guide de création d'une escape room.

Le module d'apprentissage en ligne offre aux enseignants du secondaire la possibilité de créer une escape room complète et de perfectionner leurs compétences numériques, ce qui leur permet de produire leur propre contenu, y compris des ressources multimédias.

Au cours du projet, la méthodologie élaborée a été appliquée à la création de trois escape rooms. Par exemple, les objectifs pédagogiques de de l'ER "Bactéries utiles" sont orientés vers la compréhension du fait que la plupart des bactéries sont bénéfiques pour les êtres humains, la sensibilisation au fait que certaines bactéries peuvent nous aider à rester en bonne santé et la découverte d'un scientifique qui a découvert les avantages d'une bactérie. L'activité est destinée aux élèves de 13 à 15 ans et les sujets STEAM couverts sont les cellules procaryotes (biologie), le processus de fermentation et la production de yaourt (technologies).

Les commentaires de nos enseignants ont été recueillis en remplissant des questionnaires approfondis sur Google forms. Les questions couvrent tous les aspects du processus - de la conception de l'idée de l'ER à l'évaluation de son application. Les personnes interrogées ont dû préparer le matériel (documents imprimés, instructions, énigmes, etc.) ainsi que l'environnement physique et l'ambiance de l'ER (décoration de la salle, leçon sur la radioactivité, par exemple). Les enseignants apprécient beaucoup la communication avec l'infrastructure de l'école et leurs collègues : " Lorsque cela était nécessaire, ils m'ont apporté un grand soutien ! ".

Les séances de préparation de l'ER avec les élèves peuvent inclure une leçon d'introduction sur le thème de l'escape room. C'est ce qui s'est passé lors de la deuxième ER effectuée. L'enseignant a ensuite donné une leçon sur la radioactivité et la structure atomique.

Le questionnaire invite les enseignants à mentionner quelques conseils pratiques de mise en œuvre. Un accent particulier est mis sur la gestion du temps lors de la préparation de l'escape room (cela prend du temps) et sur le fait d'avoir une liste de toutes les énigmes et cachettes à portée de main pendant la session. La création

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation de son contenu, qui n'engage que ses auteurs, et la Commission ne peut être tenue responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qu'elle contient.

attentive de l'ambiance de la pièce semble également primordiale. Le plus important est d'aménager la salle de manière à ce qu'elle puisse être commode pour le travail de plusieurs équipes. Il doit également y avoir de la place pour passer d'une équipe à l'autre afin de chercher des défis cachés.

Tous les enseignants définissent l'outil ER STEAM comme une expérience formidable et inspirante : "Cela m'a donné beaucoup d'idées pour mes prochains projets et leurs implications dans mon travail". Selon les personnes interrogées, les élèves sont plus motivés pour étudier les sciences après avoir participé à l'ER.

Parmi les plus grands défis auxquels les enseignants impliqués ont dû faire face lors de la conception de l'ER, il s'agissait de voir si les idées théoriques (énigmes) et l'idée en général pouvaient être mises en œuvre dans la réalité : "Il était difficile de prévoir les actions et les réactions des élèves". En réfléchissant à certains partenariats potentiels avec des acteurs extérieurs/parents/parties prenantes sur la mise en œuvre de l'ER, les enseignants annoncent leur volonté d'inclure des représentants de ces groupes : "Je les convaincrais que la préparation est aussi passionnante que le jeu lui-même".

Invités à faire un retour d'expérience global de la méthodologie de l'ER, les enseignants déclarent sans aucun doute qu'elle a considérablement aidé leurs élèves à apprendre à travailler en équipe et a considérablement augmenté leur efficacité.

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation de son contenu, qui n'engage que ses auteurs, et la Commission ne peut être tenue responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qu'elle contient.