



Retour d'expérience - Lettonie

Afin de revenir sur l'expérience, la création, le travail et le test des Escape rooms pédagogiques à Liepajas Raina 6. Vidusskola ou Citadaskola, nous nous référerons à la méthode des 5 questions : **quoi, qui, où, quand, comment et pourquoi**, ce qui permettra d'examiner la mise en œuvre, l'impact et les résultats du projet.

Quoi ? Une théorie, une méthode, une approche et une innovation ! Les réalisations du projet STEAMER ont été créées pour enrichir l'enseignement et l'apprentissage par des activités à la fois amusantes et significatives.

Tout d'abord, nous avons découvert par nous-mêmes ce qu'est une escape room pédagogique, puis quelles sont les compétences, les connaissances et les ressources nécessaires pour en créer une ; ensuite, nous avons participé à la conception du cours en ligne, qui s'est avéré être un exercice avant le test réel de véritables escape rooms pédagogiques STEAM dans notre école. Même si, dans un premier temps, nous nous sommes sentis dépassés par la création de trois salles éducatives par nous-mêmes, leur test, la traduction de tout le matériel des salles et le test du produit d'un partenaire, il était également très déroutant de relier des personnages et des événements historiques locaux à STEAM, puis il semblait tout à fait impossible de tisser un jeu de 60 minutes pour 5-6 personnes à la fois dans l'emploi du temps, de persuader les enseignants de les utiliser et de trouver des volontaires pour diriger le jeu... toutes ces activités étaient aussi intéressantes qu'exigeantes pour de nombreux employés de l'école.

Qui ? Les trois professeurs d'anglais, unis par l'amour des jeux, qui pensent que la gamification et les Escape Rooms peuvent devenir un outil efficace pour l'éducation alternative, ont été impliqués dans le projet beaucoup plus souvent et beaucoup plus que les autres. D'autres, principalement des collègues de STEAM, partageaient les plans de cours et les tâches, sans vraiment croire que c'était possible, mais faisaient tout volontiers ! De plus, le projet était dirigé par des leaders compétents et sans leur aide, sans partenaires efficaces, nous n'aurions pas pu accomplir autant de choses.

Où ? Dans une école publique, où il semblait impossible de mettre en œuvre toutes les tâches en plus des responsabilités et des tâches quotidiennes. Les cours, les cours en ligne, la notation, la planification... la pandémie a triplé la difficulté... Heureusement, les vacances des enseignants durent deux mois, si bien que le travail se déplaçait dans le jardin, à l'université ou dans un café. Lorsque les salles ont été intégrées dans les trois classes, nous avons regretté de ne pas pouvoir disposer de salles permanentes pour les activités d'ER, car il était difficile de conserver toutes les boîtes, le matériel, les décorations et les serrures. Après avoir testé les salles et les avoir utilisées pendant plus d'un mois à l'école, nous avons appris à quel point il est important de garder tout le matériel en sécurité.

Quand ? Entre les cours ! Pendant les cours, les week-ends, les vacances, les Zooms, le travail d'enseignement principal et les tâches ménagères. La gestion du temps du projet est devenue un très gros problème en raison de la grande quantité de travail à effectuer, notamment les traductions. Puis, pour ne rien arranger, un défi encore plus grand est apparu : les blocages. Le travail a été arrêté pendant près de 5 mois lorsque nous n'avons pas pu mettre en place nos Escape rooms !

Comment et pourquoi ? Nous, l'équipe STEAMER de Citadaskola, pouvons dire que nous aimons ce que nous avons fait, fabriqué et créé : le résultat, les Escape Rooms, nous a apporté la joie de contribuer à l'"citādas mācīšanas" de nos élèves, ce qui signifie "apprentissage inhabituel", qui a rendu nos élèves enthousiastes lorsqu'ils couraient et cherchaient les objets et les indices, les codes et les chiffres, et qui a apporté un peu plus d'implication et de sens dans une classe STEAM ordinaire, et qui a fait ressortir les valeurs de notre école - former de futurs leaders et stimuler la curiosité.

Dans un premier temps, nos enseignants, puis nos élèves, ont eu l'occasion de tester les salles et c'était un moment très stimulant d'attendre les premiers Escapers et de leur poser la toute première question : Alors, comment c'était ? Et puis, quand nous avons vu les sourires sur leurs visages, leur enthousiasme et leur surprise, il était clair que tout le monde aimait nos outils ! Puis, plus tard, en discutant des petits défauts, des erreurs, des serrures ratées, des indices trop nombreux et de la

déception de découvrir des problèmes de mathématiques, des équations de chimie et des formules de physique dans l'ER, nous avons apporté quelques corrections, mais tout a très bien fonctionné. Bien que les professeurs de mathématiques aient porté un regard critique sur les tâches à accomplir et qu'il y ait eu un certain scepticisme quant à l'application de la méthode et surtout quant à la question de savoir QUI sera prêt à le faire, nous savons que c'est une réalité acceptée - il doit y avoir des avis négatifs !

Lorsque le grand événement STEAMER a ouvert ses portes à plus de 50 enseignants de notre école et plus de 40 enseignants invités d'autres écoles, nous étions tellement inquiets en présentant notre travail au public ! Notre équipe a présenté COMMENT utiliser la méthode, comment expliquer la procédure et le processus de création d'une escape room pour la classe, comment impliquer les élèves dans l'apprentissage et surtout POURQUOI faire tout ce travail. Le générateur STEAMER a été accueilli avec beaucoup d'enthousiasme par les enseignants et a suscité de nombreuses questions ; ensuite, le travail en petits groupes a permis de mieux comprendre la méthode Escape Room.

Alors, quelle est la suite ? Notre personnel scolaire a acquis une technique, des instructions, le cours, la facilitation, la page web STEAMER, le générateur, les meilleures pratiques, qui devraient tous rendre l'enseignement et l'apprentissage plus significatifs et avoir un effet à long terme sur l'éducation. Les responsables de nos départements thématiques ont proposé d'excellentes idées sur la manière d'utiliser cette méthode pour la ou les prochaines années scolaires. Les idées qui nous ont plu étaient d'utiliser la technique comme une olympiade, d'utiliser la salle comme une récompense pour motiver les élèves, et comme un outil pour les activités de consolidation d'équipe pour les élèves et les enseignants !

Pour conclure, nous avons fait un gros du travail, nous avons appris la technique, nous avons fait un gros travail d'équipe et nous avons acquis une grande expérience. Merci, STEAMER, nous allons continuer.

