



Retour d'expérience - Belgique

L'aventure de la production du projet STEAMER a été à la fois incroyablement intéressante et riche en défis. Lorsque le projet a été imaginé et créé, les partenaires se sont réunis afin d'assembler une méthodologie et tous les outils nécessaires à la mise en œuvre d'une Escape Room pédagogique pour l'enseignement des STEAM à l'intention des enseignants.

Le premier outil, le guide pédagogique, nous a permis de plonger en profondeur dans le sujet des ERs, de la gamification et de la pédagogie, le tout avec un zeste d'inclusion. Les recherches ont été longues et les discussions pour trouver l'approche parfaite ont été multiples. Mais au final, nous avons créé un guide à la fois utile et plein d'informations intéressantes qui pose la base théorique de la réalisation d'ER pédagogiques. L'aspect inclusion a également été un véritable défi, car les ER sont si variées et peuvent contenir de nombreux défis possibles pour les élèves ayant un trouble spécifique de l'apprentissage.

Le guide de création, le deuxième outil, vient soutenir le premier guide en plongeant dans le concret pendant à la théorie que nous avons établie dans le premier. Il se concentre sur la partie créative du processus et a été accueilli avec succès par les enseignants à qui nous l'avons donné comme outil.

Le module en ligne a été créé dans l'idée de guider le créateur d'ER pédagogique dans son parcours de création d'ER, étape par étape.

Le quatrième outil, les 16 escape room et les packs de leçons, a été de loin l'outil le plus difficile à créer de tous. La grande majorité des enseignants qui les ont testés ont été très satisfaits des résultats. Le processus de production a été riche en défis. Les deux plus importants étaient la difficulté d'équilibrer le contenu académique et l'aspect ludique des escape rooms. Chaque partenaire a dû développer ses propres ERs et avait son propre style. Nous avons essayé différentes combinaisons et de donner le plus grand choix possible aux enseignants afin de répondre au mieux à leurs besoins. La deuxième grande difficulté que nous avons rencontrée a été de



Cofinancé par le
programme Erasmus+
de l'Union européenne

Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation du contenu, qui reflète uniquement le point de vue des auteurs, et la Commission ne peut pas être tenue responsable de toute utilisation qui pourrait être faite des informations qu'elle contient.

réaliser les tests. Malheureusement, la crise de Covid a eu lieu et la réalisation d'un test d'escape room pédagogique en classe a été impossible pendant de longs mois. Nous avons finalement réussi à faire quelques tests à la fin du projet. Heureusement, ils ont été très concluants. Les élèves ont tous été satisfaits de l'expérience et ont eu le sentiment d'avoir mieux appris, tant sur le plan académique que sur le plan des aptitudes et des compétences. L'un des aspects les plus cités est l'apprentissage d'une bonne communication et du travail en équipe, qui sont essentiels tant dans la vie quotidienne que dans la vie professionnelle future. Un autre aspect qui a été soulevé le plus souvent par les enseignants et les élèves après les expériences d'ER est l'augmentation de la participation et de l'intérêt pour les sujets STEAM. Les enseignants ont également estimé qu'ils avaient acquis de nouveaux outils et de nouvelles compétences à ajouter à leur large éventail de techniques pédagogiques. Plusieurs d'entre eux ont déclaré avoir l'intention de continuer à utiliser les ER et la méthodologie à l'avenir et que cette expérience leur a donné l'envie de s'investir davantage dans leur pratique pédagogique. En cela, nous sommes très heureux que nos outils aient été utiles. Le principal défi que l'enseignant a relevé est que même avec une escape room toute prête, sa mise en œuvre prend du temps. Mais avec la pratique et la répétition de la même escape room avec différentes classes, le temps nécessaire diminue et l'outil prêt à l'emploi que nous avons créé a aidé l'enseignant à franchir cette première étape dans des conditions plus faciles que s'il avait dû créer une escape room complète à partir de zéro.

Le cinquième outil permettra aux enseignants désireux de créer leurs propres ER de s'inspirer grâce à sa pléthore d'idées d'énigmes, de synopsis, de fiches de personnages, etc. Il a suscité un grand intérêt de la part des enseignants, notamment lors des épreuves finales.

Cet outil final, nous l'espérons, donnera aux enseignants et aux autres personnes intéressées un aperçu de l'aventure qu'a été la création de ce projet et les aidera à mieux comprendre sa valeur et ses défis.



Cofinancé par le
programme Erasmus+
de l'Union européenne

Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation du contenu, qui reflète uniquement le point de vue des auteurs, et la Commission ne peut pas être tenue responsable de toute utilisation qui pourrait être faite des informations qu'elle contient.

Ce projet a vu le jour malgré plusieurs problèmes internes impliquant de graves problèmes médicaux pour certains partenaires, une pandémie mondiale et l'arrêt du système éducatif pendant le Covid. Malgré tout, les partenaires se sont serré les coudes et sont allés jusqu'au bout pour créer tous ces outils. Les tests ont révélé que tout cela n'était pas vain et nous espérons que cela permettra aux enseignants de toute l'Europe d'enrichir leur pratique pédagogique grâce à ces ERs pédagogiques inclusives.



Cofinancé par le
programme Erasmus+
de l'Union européenne

Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation du contenu, qui reflète uniquement le point de vue des auteurs, et la Commission ne peut pas être tenue responsable de toute utilisation qui pourrait être faite des informations qu'elle contient.