




GRILLE D'OBSERVATION ENSEIGNANT ET QUESTIONNAIRE ELEVE

Afin d'être le plus efficace possible, je pense que 6 critères d'observation sont suffisants. Quand il y a trop de critères, il devient difficile de suivre l'ensemble des joueurs et de tout observer. L'enseignant doit rester vigilant et attentif pendant le jeu. Il devra essayer d'observer tous les binômes de près mais également prendre le temps d'avoir une vue d'ensemble du groupe classe.

Grille d'observation Enseignant → « Info ou Infox ? »				
				Remarques
<ul style="list-style-type: none"> 🔒 Discussion/ échange dans le binôme - Réflexion mutuelle - L'élève prend en compte l'avis de l'autre - Respect 				
<ul style="list-style-type: none"> 🔒 Navigation sur le genially - Avancer dans l'ordre - suivre les énigmes - Être attentif aux interactions 				
<ul style="list-style-type: none"> 🔒 Sens d'analyse des énigmes - Lecture des consignes - Savoir se corriger - Faire preuve de logique 				
<ul style="list-style-type: none"> 🔒 Maîtrise émotionnelle - Le joueur sait maîtriser ses émotions (joie – stress – colère) 				
<ul style="list-style-type: none"> 🔒 Motivation - Le joueur s'engage dans la résolution d'énigmes 				
<ul style="list-style-type: none"> 🔒 Demande / Besoin d'aide - Le joueur est capable de demander de l'aide si il bloque 				
L'ELEVE A TERMINE L'ESCAPE GAME	Oui		Non	Combien d'énigmes résolues/7

Cette seconde liste vient compléter la grille d'observation puisqu'elle reprend les items précédents et les 'transforme' en savoirs et compétences. Le professeur coche ou non les items validés par l'élève.

Évaluation

Savoirs faire

- L'élève sait prendre des notes
- Il s'adapte à la logique du déroulement de l'escape game informatique

- Il sait argumenter pour convaincre
- Il fait preuve de logique ou fait appel à ses connaissances pour résoudre les énigmes

Savoirs être

- L'élève sait travailler en collaboration (il est à l'écoute et respecte l'autre, son opinion, ses idées)
- Il sait maîtriser ses émotions pendant le jeu
- Il s'engage pleinement dans les énigmes
- Il persévère
- Il sait demander de l'aide

Compétences EMI

- Exploiter l'information de manière raisonnée (se référer à la source pour vérifier la véracité et fiabilité d'une information)
- Utiliser les médias de façon responsable (initiation au principe de la désinformation)
- Comprendre l'environnement numérique & 'l'économie du Web' (fonctionnement des fermes à clics et le système des likes ou partage sur les réseaux sociaux)

Questionnaire pour l'élève

Afin d'améliorer le jeu, pourrais-tu m'aider en complétant ce bref questionnaire.
Merci pour ta participation !

1. As-tu apprécié de participer à cet escape game ? Oui Non
2. Selon toi, la part de numérique était : insuffisante suffisante trop présente
3. Il y avait pas assez suffisamment trop d'énigmes ?
4. As-tu eu des difficultés pour résoudre certaines énigmes ? Si oui lesquelles ? Serais-tu expliquer pourquoi ?
5. Est-ce qu'il y avait suffisamment d'aides ? Oui Non
6. Penses-tu avoir appris des choses ? Non Un peu Oui Plusieurs
7. Te sens-tu davantage conscient du fonctionnement 'économique' de l'internet ? Oui Non
8. Te sens-tu davantage préparé à traiter une information lue sur internet ? Oui Non
9. Si tu devais mettre une note entre 1 et 5 à l'escape game. (5 étant la meilleure note), combien mettrais-tu ?
10. Aurais tu des propositions d'amélioration à suggérer ?