

Bilan

A l'issu de cette activité d'intégration nous avons pu observer le positionnement des élèves dans un groupe (leader, engagé, passif,). Nous avons également pu constater leur passage par différentes émotions tout au long de l'activité (excitation, énervement, joie...).

Du côté des élèves :

Points positifs	Points négatifs
<ul style="list-style-type: none">• Ils ont apprécié le fait de découvrir leur établissement et leur classe par le jeu.• Ils ont été surpris d'être sollicités dès leur arrivée au lycée.• Ils ont apprécié l'aspect ludique (manipulation d'objet, fouille, recherche d'indices, récompense).	<ul style="list-style-type: none">• Soucis sur les connexions internet des téléphones• Mauvaise manipulation du site

Du côté des enseignants :

Points positifs	Points négatifs
<ul style="list-style-type: none">• Les élèves sont dynamiques et en activité• Agréable de voir les élèves vivre pleinement l'activité• Discerner les différentes personnalités et gestion des émotions	<ul style="list-style-type: none">• Ils perdent le fil conducteur• Manque d'autonomie• Nous n'avons pas les mêmes références

<ul style="list-style-type: none"> • Voir de la cohésion entre des jeunes qui ne se connaissent pas. 	
---	--

Piste d'amélioration

Adapter les énigmes en fonction du public.

Faire des groupes plus conséquents mais « driver » par un professeur afin de :

- Reformuler les consignes
- Éviter de perdre le fil conducteur
- Dynamiser le jeu (éviter l'inertie dans le groupe).
- Établir un climat de confiance prof/élèves.