CADRE21

Preuve et attestation de développement professionnel

Jeux d'évasion pédagogiques 1 - Explorateur

cadre21

Description:
Depuis quelques années, les jeux d'évasion commerciaux ont connu un succès auprès de tous les publics. Pas étonnant qu'on ait vu ce concept être adapté à la réalité scolaire. Les jeux d'évasion pédagogiques sont en effet une adaptation de ces jeux grand public, où les élèves doivent découvrir des indices et résoudre des énigmes dans un temps limité pour réaliser la mission qui leur a été présentée. Les élèves n'ont donc pas à s'évader, mais généralement à ouvrir une boîte fermée avec plusieurs cadenas. Les jeux d'évasion pédagogiques offrent ainsi une nouvelle façon de réinvestir les savoirs, les savoir-faire et les savoir-être à travers la résolution de problème, la collaboration et le plaisir. À travers un parcours non linéaire, le niveau Explorateur vous permettra de découvrir ce qu'implique la réalisation d'un jeu d'évasion pédagogique en classe, de même que les apprentissages potentiels pour les élèves qui vivent ce genre d'activité.

:
Badge attribué à : bery64
https://www.cadre21.org/membres/ybergeron-francois-michelle-qc-ca

Date d'obtention : 2020-05-21 20:19:09

Jeux d'évasion pédagogiques 1 - Explorateur

1 - Quelle est votre première réflexion sur l’utilisation des jeux d’évasion pédagogiques en contexte d’apprentissage?
Quelle bonne idée pour agrémenter et valider les apprentissages. Le jeu fait partie intégrante de l'enfant et de l'adolescent donc le fait d'emmener le tout de façon ludique est excellente. Cette façon de faire ne se limite pas à la vérification des apprentissages mais il permet aux jeunes d'apprendre à communiquer, à collaborer en plus de tenter de relever un défi. Au final, que des gagnants. Si le but ultime n'a pas été atteint, au moins ils auront progressé tous ensemble et pourront voir ensemble qu'elles auront été leurs lacunes.
2. De quelle façon pourrais-je intégrer les jeux d’évasion dans mon enseignement ?
Dans le contexte où j'enseigne ce serait un grand défi puisque j'enseigne en adaptation scolaire plus précisément au primaire avec des jeunes ayant une déficience légère avec troubles associés. Le travail collaboratif n'est pas une force pour cette clientèle. Chacun travail pour soi et ils ne sont pas très à l'écoute des autres. Ou encore j'ai celui qui en prend large et qui dirige tout le monde. Par contre comme il est mentionné, il ne pourra pas tout faire seul. Le but de faire ce genre d’activité en classe serait d'apprendre à travailler en équipe et à poser des questions au besoin.
Je crois par contre qu'après deux ou trois tentatives, les jeunes progresseront.
3. Quels seraient les impacts (motivation, engagement, réussite) sur mes élèves ?
Pour une réussite, l'enseignant a la tâche de créer un scénario qui conviendra à ses élèves. Un scénario qui saura motiver ses jeunes. Le scénario se doit d'être à leur niveau.
Quand tout ça est mis en place, la motivation y est. Les jeunes aiment les défis, ils aiment gagner, ils aiment réussir. La participation des jeunes viendra d'elle même et ce même pour ceux qui parfois sont un peu plus effacés. Chez mes élèves la réussite ne viendraient probablement pas du premier coup mais mon but serai qu'ils arrivent à travailler en équipe et qu'ils se félicitent de la progression qu'ils font d'une fois à l'autre.
De mon côté, j'aurai également à apprendre à offrir un scénario qui à la fois les mènera un moment ou un autre à la réussite tout en semant des embûches un peu partout pour que la tâche ne soit pas facile.
Un bon plan de match, une bonne préparation et un bon scénario sont essentiels pour la réussite de cette belle façon d'apprendre et de valider les apprentissages.