

Preuve et attestation de développement professionnel

Jeux d'évasion pédagogiques 1 - Explorateur



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'impliq...

Badge attribué à : [karine-desmarais](#)

<https://www.cadre21.org/membres/d383d98604ed479e7d6d2db7>

Date d'obtention : 2020-06-08 14:58:39



 cadre21.org 

Au coeur de votre stratégie #DevProf

Preuve et attestation de développement professionnel

Jeux d'évasion pédagogiques 1 - Explorateur

1 - Quelle est votre première réflexion sur l'utilisation des jeux d'évasion pédagogiques en contexte d'apprentissage?

J'ai vraiment hâte d'en créer un qui fonctionne pour en faire d'autres. Pour que les élèves développent des stratégies.

2. De quelle façon pourrais-je intégrer les jeux d'évasion dans mon enseignement ?

Vers la fin d'étape, pour les aider à développer leur communication tout au long de l'année, leur esprit d'équipe en début d'année et leur sentiment de compétence tout au long de l'année

3. Quels seraient les impacts (motivation, engagement, réussite) sur mes élèves ?

motivation pour tous de chercher et ne pas attendre les réponses.

engagement de certains puisqu'ils n'ont pas l'impression d'apprendre.

Réussite puisque leur estime augmentera, leur goût de l'effort et de se dépasser ressortiront!