

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 : Julie Bourdages

<https://www.cadre21.org/membres/julie-bourdages-cssda-gouv-qc-ca>

Date d'obtention : 2020-06-11 19:34:45

Jeux d'évasion pédagogiques 1 - Explorateur

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

Ces jeux permettent de réinvestir les apprentissages différemment tout en offrant un contexte de collaboration, qui favorise la communication, développe la logique et la persévérance du groupe. Dans un contexte où les énigmes dominent, les élèves sont entièrement engagés dans la tâche, font face à leurs faiblesses et cela leur permet de les améliorer. C'est définitivement motivant.

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

Lors des révisions (peut-être en fin d'étape), les jeux d'évasion sont une manière hors du commun pour réinvestir leurs apprentissages. Une situation bien planifiée sera multidisciplinaire et ira aussi exploiter leurs aptitudes technos.

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

Lorsque les apprentissages sont réinvestis dans des tâches ludiques et à leur portée (pas trop difficiles) qui piquent la curiosité, les élèves transfèrent leurs connaissances, utilisent et développent leurs aptitudes. De façon naturelle la motivation sera présente et les élèves s'engageront sans effort dans la tâche. Lors du jeu d'évasion, sans le savoir, ils consolideront leurs apprentissages. La réussite d'une telle tâche leur apportera de la fierté, et dans le cas où ils ne terminent pas en entier, mon rôle sera de leur faire réaliser leurs réussites et leur faire voir le bon côté des choses pour ne pas démoraliser les troupes.