

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 : Johanne Messier

<https://www.cadre21.org/membres/jomessier-cclेमoyne-edu>

Date d'obtention : 2020-10-23 02:07:16

Jeux d'évasion pédagogiques 1 - Explorateur

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

Ma toute première réflexion est que les jeux d'évasion peuvent être des outils pédagogiques forts et stimulants pour les adolescents, mais que leur conception demande de l'accompagnement. Je dois absolument suivre d'autres formations à ce sujet, telle que celle de niveau architecte. Cette formation à titre d'Explorateur suscite un engouement et un désir d'en connaître davantage, cependant elle est évidemment incomplète pour quelqu'un qui voudrait s'aventurer à concevoir un jeu d'évasion pédagogique (c'est sans doute pourquoi, il y a trois autres niveaux de formation). J'aime beaucoup l'idée de concevoir une telle activité pédagogique car elle doit permettre de développer des compétences autres que celles académiques attendues, par exemple, la collaboration et la communication (voir des élèves qui interagissent et collaborent ensemble pour la première fois). Personnellement, si j'étais une élève du secondaire, je trouverais ce type d'activité très engageante et je m'impliquerais avec joie à la réussite de mon équipe.

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

J'aimerais créer un jeu d'évasion qui intégrerait les différents univers de mon cours de sciences en secondaire 4, soit l'univers matériel, l'univers du vivant, l'univers Terre et espace et l'univers technologique. J'aimerais que les élèves reconnaissent que les divers domaines des sciences sont complémentaires les uns aux autres et que les connaissances ou compétences acquises dans un domaine peuvent être utiles pour bien comprendre un tout autre domaine. Je m'imagine déjà utiliser autant le volet pratique (laboratoire) pour révéler des indices que le volet théorique. Comme le dit si bien la formation Explorateur, je ne veux pas faire de cette activité un jeu de révision, mais bien une opportunité de faire des liens en les divers concepts que nous avons vus durant l'année scolaire et pourquoi pas ajouter à la multidisciplinarité de l'activité d'autres matières comme les mathématiques, les arts ou l'histoire. Est-ce qu'un jeu d'évasion peut-être conçu par un seul enseignant, serait-il préférable d'élaborer ce type d'activité en étant 2, 3 ou 4 enseignants? De cette façon, on rejoindrait différentes personnalités afin que le jeu soit stimulant pour différents types d'élèves. Je dois certainement poursuivre ma réflexion sur l'univers des jeux d'évasion.

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

Cette question me fait réaliser que ce type d'activités peut apporter beaucoup de bienfaits au sein d'un groupe. Cependant, puisque je pensais la faire en fin d'année scolaire, une fois que les 4 univers soient complétés dans mon cours de sciences, mes groupes ne pourront profiter de ces bienfaits tout au long de l'année. En effet, je pense que pratiquer un jeu d'évasion pédagogique dans un groupe permet de souder le groupe. Tout le groupe s'unit ensemble dans un même but. Les barrières tombent entre ceux qui s'ignoraient ou qui avaient des préjugés sans connaître l'autre et cela ne fait qu'améliorer le climat de la classe. Le groupe devient collaborateur et les élèves cherchent à s'entraider par la suite. Ainsi, si cette activité est faite en début d'année scolaire, les élèves pourront continuer à s'entraider tout au long de l'année et ceci aura un impact sur leur réussite. Aussi, bien évidemment, les élèves auront du plaisir à essayer un tel jeu et ils aimeront leur cours de sciences car celui-ci offrira des activités intéressantes et différentes des autres matières. Cette question pousse ma réflexion à me demander comment je pourrais créer un jeu d'évasion en début d'année. Je pourrais peut-être en faire un qui porterait sur ce que les élèves ont vu en secondaire 3 et ensuite faire un deuxième jeu d'évasion vers la fin de l'année scolaire sur l'intégration de mes contenus dans mes univers de la science et de la technologie.