cadre21

Au coeur de votre stratégie #DevProf

cadre21.org

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...

Badge attribué à : Mouna Moumene
https://www.cadre21.org/membres/f7a8b91921d24f0c9d721826

Date d'obtention : 2020-10-30 18:49:43

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?

Je crois que les jeux d'évasion pédagogique sont fort intéressants, comme méthodes d'apprentissage non conventionnelles. Ce sont des approches pédagogiques interactives et innovantes. L'aspect ludique ils ajoutent aux apprentissages des élèves permet l'atteinte des cibles et des objectifs pédagogiques sans qu'ils se sentent évalués systématiquement. Étant un mode d'apprentissage non linéaire, je trouve qu'ils favorisent la différenciation pédagogique et à la fois l'autonomie et la collaboration des élèves. J'aimerai apprendre davantage sur la conception et l'exploitation pédagogiques de ces jeux d'évasion.

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

Je pourrais intégrer les jeux d'évasion comme outil et méthode pédagogique. Tout d'abord, je dois cibler l'intention pédagogique et bien connaitre le sujet qui sera abordé pour créer les situations d'apprentissages et créer un jeu ludique, mais sérieux avec un objectif pédagogique. Je dois favoriser des apprentissages interdisciplinaires de nouvelles notions et ne pas faire des révisions. Je dois opter pour la différenciation pédagogique et la non-linéarité des apprentissages, la création de situations collaboratives et immersives ainsi que l'utilisation de la technologie.
Bien sûr, la connaissance de mes élèves est primordiale au choix du sujet et de la conception d'un scénario correspondant à leurs intérêts pour susciter leur intérêt et augmenter leur motivation et leur implication dans le jeu. Pour pouvoir créer des énigmes complexes, mais à un niveau de difficulté adapté afin qu'ils puissent les résoudre. Une bonne planification de mon emploi du temps, l'appropriation de l'environnement, des outils utilisés, facilitera l'intégration du jeu d'évasion dans mon enseignement.
Lors du retour sur les énigmes et leurs solutions, il faut consolider les apprentissages en lien avec les compétences visées par mon jeu, il faut évaluer les compétences et les attitudes positives ou négatives observées lors du jeu. Ce qui implique une bonne préparation des questions individuelles et en groupe pour la période d'objectivation.

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

Les jeux d'évasion pédagogiques favorisent la motivation, l'engagement des élèves, ainsi que leur réussite. La ludification des apprentissages dans les jeux d'évasion pédagogiques augmente la motivation des élèves et leur désir de résoudre des énigmes et des défis. Elle favorise la collaboration, l'entraide et l'interaction entre les élèves et permet de tirer profit des forces de chacun d'eux dans un esprit d'équipe. Ils n'ont pas le choix s'ils veulent réussir le jeu dans le temps alloué.
Un autre impact positif est l'engagement des élèves à plusieurs niveaux puisqu'ils ont un but commun qui est l'atteinte du but du jeu, ils apprennent aussi à déléguer, car ils doivent se diviser en sous-groupes. Il y a donc un engagement individuel, un engagement de sous-groupes et l'engagement de la classe entière.
Ça permet aux élèves d'apprendre à apprivoiser un stress (contrôlé) et à se surpasser dans des limites de temps.
Je pense aussi que l'apprentissage par essai et erreur, le fait de réussir la résolution complète ou partielle des énigmes renforcent l'estime de soi et la confiance des élèves. Ces jeux pédagogiques encouragent la créativité, l'utilisation de l'esprit critique, des compétences transversales des élèves et l'utilisation des outils numériques et de la technologie. Ces aptitudes leur seront utiles à l'école et dans différentes sphères de leur vie.