

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 : McComb Brandie

<https://www.cadre21.org/membres/0937b88dc5d4afc789bbdc33>

Date d'obtention : 2020-12-15 15:45:56

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'en ai déjà utilisé en salle de classe. Je réalise maintenant que mes tâches étaient plus linéaires qu'ils auront dû y être.

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

Afin d'intégrer les matières, inciter la collaboration entre les élèves de la classe (surtout ceux qui ne travaillent pas souvent ensemble), travailler la résolution de problème, la gestion de stress et la communication.

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

Les élèves seront motivés à ouvrir tous les cadenas et seront donc, plus aptes à poser des questions, offrir leurs opinions/idées et de collaborer afin de réussir la tâche. L'idée d'apprendre à travers le jeu, en utilisant les outils technologiques, les énigmes et de travailler en groupe devrait les motiver et de les engager dans la réussite de la tâche davantage.