

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 : Lessard Sarah

<https://www.cadre21.org/membres/69d3a6f07f9c519de4b43dc3>

Date d'obtention : 2021-02-12 15:52:58

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 toujours été très intriguée par les jeux d'évasion. Étant moi-même une grande fan des jeux d'évasion, j'ai toujours voulu intégrer ceux-ci dans ma classe. Je pensais que la planification des jeux était vraiment longue et compliquée et que les élèves devaient vraiment faire les étapes en ordre pour être en mesure de réussir l'énigme. Je suis contente d'avoir pris le temps de suivre cette formation puisque l'intégration me semble maintenant beaucoup plus accessible.

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

Puisque nous avons intégré la pédagogie inversée dans nos classes de 6ème année, l'intégration des jeux sera d'autant plus facile puisque nous aurons en classe plusieurs appareils électroniques à la disposition des élèves. Je pense que les intégrer vers la fin de la semaine comme activité récompense est une bonne façon de rendre cette expérience agréable. Je pourrai m'inspirer des ressources disponibles sur dans la plateforme. Je pense que vivre leur intégration sera une belle expérience.

La partie la plus difficile, pour ma part, sera de ne pas les aider. C'est dans notre nature d'enseignant de vouloir accompagner les élèves lorsqu'il y a un blocage, alors je devrai travailler cette facette de ma personnalité. Je pense que non seulement les élèves évolueront à travers les jeux d'énigme, mais moi aussi.

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

Mes élèves adorent relever des défis. Depuis le début de l'année, ils travaillent fort pour obtenir des privilèges de groupe alors réussir une énigme par l'entremise de la collaboration est déjà une grande source de motivation. Je pense que le simple fait de réussir en tant de groupe va les valoriser et leur prouver que le travail d'équipe est la clé, et ce, pour toute leur vie. Ils seront davantage engagés puisque tous les élèves doivent se mobiliser pour réussir.