

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 : Veronique Duguay

<https://www.cadre21.org/membres/duguayv-reginaassumpta-qc-ca>

Date d'obtention : 2021-03-03 18:22:47

Jeux d'évasion pédagogiques 1 - Explorateur

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

Honnêtement, je ne peux pas dire que ceci est ma première réflexion sur les jeux d'évasion pédagogiques. Avant même de commencer cette formation, j'ai animé des jeux d'évasion pédagogiques en classe. Comme je suis une enseignante précaire qui n'a pas peur d'essayer de nouvelles approches, je n'ai pas repoussé l'idée de faire des jeux d'évasion en classe lorsqu'elle m'a été proposée. J'ai «appris sur le tas» en suivant l'expérience de mes collègues. Toutefois, lorsque le temps me le permet, j'aime bien prendre ce temps pour revenir à la base et me former.

Cela étant dit, si je prends le temps d'y penser, ma première réflexion sur les jeux d'évasion pédagogiques devait ressembler à «c'est vraiment cool cette idée!». Cette réflexion date de l'année scolaire 2016-2017 lorsque l'une de mes collègues me présentait le jeu d'évasion qu'elle avait animé avec ses élèves pour introduire une nouvelle réalité sociale (chapitre). Ainsi, au départ, ma vision du jeu d'évasion pédagogique était surtout une vision de «jeu d'évasion» plutôt que «pédagogique». C'est une activité qui permet d'introduire un sujet d'une manière amusante, engageante et différente.

Cette vision des jeux d'évasion m'a amené à en traduire un du site Breakout EDU en 2017-2018 afin de l'utiliser pour introduire une réalité sociale à mes élèves. Plusieurs semblaient peu ou pas motivés avec le cours d'histoire en général, moi et mon collègue, y avons vu une occasion de stimuler leur intérêt envers le cours. De plus, en collaboration avec l'équipe d'animation LER (Leadership entrepreneurial responsable) du Collège, nous avons fait un retour réflexif en groupe sur la collaboration et la communication. Après coup, je crois que c'est le premier pas vers ma réflexion, ma vision, actuelle sur les jeux d'évasion pédagogiques.

Aujourd'hui, je dirais qu'un jeu d'évasion pédagogique permet de créer une expérience commune à un groupe d'élèves. Avec une intention pédagogique bien définie et un bon retour sur l'expérience vécue (objectivation, débriefing), le jeu d'évasion permet aux élèves de faire des apprentissages sur lesquels il est possible de revenir en faisant allusion à l'expérience vécue. Ces apprentissages concernent surtout les compétences transversales (compétences du XXI^e siècle), mais n'empêchent pas le développement des compétences disciplinaires.

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

En univers social au secondaire (ce que j'enseigne), je trouve qu'il est facile d'intégrer les jeux d'évasion au début d'un chapitre (réalité sociale ou territoire) pour attiser la curiosité des élèves ou encore, à la fin d'un chapitre en guise de révision (tout en allant plus loin). En les plaçant ainsi, je trouve qu'il est plus facile de mettre l'accent sur les compétences transversales et les apprentissages qui y sont associés. Les compétences disciplinaires n'en sont pas pour autant négligées mais, à ces endroits de la planification, il n'est pas nécessaire qu'elles occupent la place la plus importante.

Dans un monde idéal (celui où je ne change pas de tâche et de collègues chaque année), j'aimerais faire trois jeux d'évasion durant l'année. Ces jeux auraient évidemment des intentions pédagogiques et des mécaniques similaires, ce qui permettrait d'observer le développement de certaines compétences transversales ciblées (ex.: collaboration et communication).

Finalement, je dirais que les jeux d'évasion s'intègrent dans ma planification en créant une expérience commune aux élèves sur laquelle il est possible de revenir fréquemment et, par le fait même, de rappeler les apprentissages faits.

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

À la lumière de mes lectures et de ma courte expérience, je considère d'abord que les jeux d'évasion pédagogiques ont un impact positif sur la motivation et l'engagement des élèves. Peu importe le moment où le jeu est vécu, que ce soit le lundi à la première période ou le vendredi à la dernière, mes élèves s'impliquent à 100% dans la réalisation du jeu. De plus, les discussions entre élèves de groupes différents (12 groupes en 1^{re} secondaire) augmentent l'intérêt envers l'activité : arriveront-ils à s'évader plus rapidement que les autres groupes?

En ce qui a trait à la réussite des élèves, je trouve qu'il est plus difficile d'en juger les impacts, surtout en réalisant un seul jeu d'évasion durant l'année scolaire. Il est certain que les élèves apprennent avec le jeu d'évasion. L'objectivation après le jeu permet d'explicitier ces apprentissages. Toutefois, je ne considère pas que le transfert de ces apprentissages dans d'autres contextes est garanti et donc, je ne considère pas qu'un seul jeu d'évasion permet de contribuer à la réussite de mes élèves. Cela étant dit, j'ai conscience qu'une augmentation de la motivation et l'engagement des élèves envers le cours en général peut, elle, contribuer à la réussite de mes élèves. Ainsi, si un jeu d'évasion en parallèle avec d'autres activités motivent les élèves et les poussent à s'engager dans le cours d'univers social, l'impact sur leur réussite pourra être positif.