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 : Loïka Malenfant
https://www.cadre21.org/membres/ea9aeb7ce4060d9889fb90fd

Date d'obtention : 2021-03-14 15:36:09

cadre21

Au coeur de votre stratégie #DevProf

cadre21.org

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?

La mise en place d'un jeu d'évasion pédagogique permet de développer des compétences chez les élèves. Cela peut être très bénéfique afin de développer un bon climat de classe puisque chaque élève doit collaborer ensemble afin de résoudre les énigmes.

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

Je peux intégrer lex jeux d'évasion dans mon enseignement en faisant travailler mes élèves sur des notions vu en classe. Celles-ci peuvent regrouper plusieurs matières ce qui les incitent donc à réutiliser leurs connaissances antérieurs.

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

Puisque l'apprentissages ce fait par le jeu, je crois que cela peut avoir un impact sur leur niveau d'engagement. Les élèves veulent ouvrir la boîte, donc ils veulent s'impliquer et collaborer entre eux. Lorsque l'activité est plaisante, cela devient donc signifiant pour les élèves.