

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 :

<https://www.cadre21.org/membres/0c00126bd5aa4954dfda4868>

Date d'obtention : 2021-04-20 18:18:21

Jeux d'évasion pédagogiques 1 - Explorateur

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

Le jeu d'évasion permet de ludifier l'apprentissage. En d'autres mots, de permettre à l'élève d'apprendre en s'amusant. Le jeu d'évasion encourage le travail d'équipe, la réflexion, le travail dans une limite de temps, etc. Le jeu d'évasion est bon pour réaliser des tâches d'apprentissage complexes qui mêlent compétences et connaissances.

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

Dans un cours d'histoire afin de travailler l'analyse de sources historiques. Créer une série d'énigmes à partir de documents historiques liés à la période historique étudiée dans le cadre du cours d'histoire. Le jeu d'évasion pourrait placer les élèves dans le rôle d'un/une historien/historienne qui doit résoudre une série d'énigmes, comme un personnage dans les romans de l'auteur Dan Brown (Da Vinci Code).

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

Permettre à l'élève de réaliser une tâche d'apprentissage complexe via un jeu d'évasion. Lui permettre de travailler les compétences développées tout au long du cours, en s'amusant. La réussite permet à l'élève de réaliser qu'il est capable d'utiliser les compétences apprises dans le cours d'histoire.