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 : Véronique Pelletier
https://www.cadre21.org/membres/a6b3f78bcd2f5f3f6efa70e9

Date d'obtention : 2021-09-13 17:49:54

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?

Que c'est une manière amusante d'apprendre. À travers ce genre d'activité, les élèves apprennent plus qu'ils le croient car ils développent des compétences transversales qui ne sont pas nécessairement liées directement à la matière du cours dans le cadre duquel le jeu se déroule. J'aime l'idée de lier des compétences nécessaires au bon développement de l'humain en lien avec sa communauté (communication, collaboration, gestion du stress) à travers l'apprentissage de notions peut-être plus théoriques (mais ici appliquées).

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

Dans mon cas, il faudrait que ce soit une activité interdisciplinaire puisque si c'était seulement avec ma matière (ECR), j'ai l'impression que les possibilités seraient limitées. Toutefois, j'aurais tendance à penser que ce serait davantage possible avec la compétence "manifester une compréhension des phénomènes religieux" puisqu'il y a un côté historique qui nous amène à des faits et non pas juste à des réflexions. En effet, sans "faits", je vois mal comment on peut arriver à faire des jeux d'évasion.

Bref, je pourrais l'intégrer avec la deuxième compétence et jouer avec différentes traditions religieuses et leurs composantes. À travers le temps et à travers le monde. Toutefois, je devrais m'assurer de ne pas poser de questions quine peuvent être relatives qu'à la foi.

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

Il est certain que l'idée du jeu d'évasion motive davantage les élèves car c'est un jeu... Et qui n'aime pas jouer ?
Comme ils doivent apprendre à considérer les forces de chacun et faire leur part, cela crée une forme de sentiment d'appartenance. Sachant que le reste de l'équipe compte sur eux, c'est motivant et ça suscite l'engagement. De plus, comme la réussite dépend de tout le monde, personne ne peut être blâmé si le jeu n'aboutit pas. Finalement, même si le jeu n'est pas réussi, l'apprentissage des compétences de collaboration, de communication et de gestion du stress sont travaillées. C'est aussi ça qui est intéressant avec ce principe, c'est que même dans l'échec, il y a un (des) apprentissage(s), ce qui est excellent pour la motivation et pour l'estime de soi.