CADRE21

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 : Patricia Sylvestre
https://www.cadre21.org/membres/patricia-sylvestre-sje-qc-ca

Date d'obtention : 2021-11-10 16:04:33

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'adore que ce soit non dirigé, que l'élève ait à gérer lui même tous les aspects du jeu en collaboration avec les autres élèves. Je trouve intéressant que l'élève doive s'impliquer autant pour réussir le jeu sans avoir de résultat ou de note à la fin, seulement la satisfaction d'avoir réussi. Je trouve le retour très important aussi
2. De quelle façon pourrais-je intégrer les jeux d’évasion dans mon enseignement ?
Je suis technicienne en travaux pratiques je ne peux pas répondre à cette question. Je trouve que c'est une bonne façon de voir quelques concepts ou expérience reliés aux sciences de façon amusante.
Nous en avons fait un (déjà monté) en chimie en début d'année pour briser la glace et dynamiser le groupe.
J'aimerais en monter un pour une option en sec 5, Sciences et vie, afin de voir certains concepts méconnus et que les élèves s'amusent. Cette option se prête bien à ce contexte d'apprentissage car ce qui y est enseigné n'est pas fixe et tout le cour est basé sur un apprentissage de découverte et non d'évaluation.
3. Quels seraient les impacts (motivation, engagement, réussite) sur mes élèves ?
Je pense que les jeunes s'amuseraient beaucoup. Ils apprécieraient le côté dynamique et non dirigé de l'activité. La collaboration entre eux favoriserait l'engagement envers le cour et les autres élèves. Et dans le même objectif que le cour, les énigmes seraient choisies en fonction de leur faire découvrir, même si ce n'est qu'effleurer, différents aspects des sciences qui ne sont pas au programme au secondaire.