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 : Karolann Morin-Landry
https://www.cadre21.org/membres/karolann-morin-landry-uqar-ca

Date d'obtention : 2022-02-12 18:10:00

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'ai remarqué que les jeux d'évasion peuvent être un excellent moyen pour motiver tous les élèves de la classe, et ce, sans négliger leurs apprentissages. En effet, avant de faire un jeu d'évasion, il est important d'être bien préparé et d'avoir une intention pédagogique.
*Je me questionne sur le temps que cela peut prendre à concevoir un tel jeu dans sa classe étant donné le travail qui a tout autour.
2. De quelle façon pourrais-je intégrer les jeux d’évasion dans mon enseignement ?
- J'intégrerais un jeu d'évasion en tenant compte des connaissances acquises des élèves dans différentes matières. En effet, le groupe pourrait acquérir de nouvelles connaissances de manière ludique et active. Puis, le jeu serait un atout afin d'observer les stratégies utilisées, les difficultés des élèves et améliorer leurs habiletés sociales.

* Selon moi, le jeu peut être utile pour renforcir les liens entre les élèves.
3. Quels seraient les impacts (motivation, engagement, réussite) sur mes élèves ?
- Consolide les apprentissages des élèves;
- Travaille les habiletés sociales entre eux;
- Motivant pour tous les élèves;
- L'apprenant est actif dans son apprentissage;
- Aide à gérer son stress;
- Travaille la métacognition: si les élèves ne réussissent pas à résoudre toutes les énigmes, ils peuvent trouver à la fin du jeu, ce qu'ils auraient pu faire afin d'y arriver.
- Développe l'estime de soi;
- Partage de connaissances;
- Conflit cognitif.