

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 : Grrondin Marie-Douce

<https://www.cadre21.org/membres/26e79aebed0ab816c1e31e40>

Date d'obtention : 2022-03-07 19:02:56

Jeux d'évasion pédagogiques 1 - Explorateur

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

Je crois que l'implantation des jeux d'évasion dans une classe peut être bénéfique pour les élèves, puisque ceux-ci sont sollicités pour résoudre un problème, par l'entremise d'énigmes. La motivation, la créativité, l'engagement, la collaboration et la communication permettent aux élèves d'atteindre leur objectif.

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

Je pourrais intégrer les jeux d'évasion dans ma classe, lorsque je désire faire un retour sur diverses notions apprises (consolidation). Cela peut aussi inclure de l'interdisciplinarité. Aussi, ces moments pourraient être ciblés dans les fins de journée, là où les élèves ont besoin de motivation pour effectuer une tâche.

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

Cela implique :

La motivation et l'engagement est sollicités, puisque les élèves ont un but à atteindre, doivent utiliser leurs créativité, utiliser des technologies, utiliser leurs connaissances antérieures, faire des partages de connaissances, etc . Aussi, l'enfant vit de petites réussites, puisque plusieurs cadenas sont à ouvrir alors, les élèves obtiennent une satisfaction, à chaque cadenas ouvert.