# CADRE21

## 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 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 : haydi abdelmessih
https://www.cadre21.org/membres/helmessih-ecoleaugustinroscelli-com

Date d'obtention : 2022-12-06 15:31:31

# Jeux d'évasion pédagogiques 1 - Explorateur

1 - Quelle est votre première réflexion sur l'utilisation des jeux d'évasion pédagogiques en contexte d'apprentissage?
Les joueurs auront à se regrouper autour des différentes énigmes. Cette séparation se fait naturellement puisque les élèves vont soit vers la tâche qui les intéresse, soit vers la tâche où ils sentent qu'ils peuvent aider. Bien souvent, cette séparation les mène à travailler avec des élèves avec qui ils ne travaillent pas habituellement et ainsi découvrent les forces de leurs collègues de classe.
2. De quelle façon pourrais-je intégrer les jeux d'évasion dans mon enseignement ?
La réussite du jeu repose bien souvent sur la communication entre les joueurs. Ils auront à communiquer leurs découvertes lors de la recherche des pièces du jeu, expliquer les liens qu'ils font entre les pièces et à partager leurs idées même si elles semblent farfelues.
Souvent en classe, les consignes sont claires et les élèves savent quoi faire. Quand ils se retrouvent en situation de jeu d'évasion, c'est tout à fait le contraire. Ils ont devant eux un problème réel à résoudre car aucune consigne n'accompagne les énigmes. Les élèves doivent faire les liens entre les différentes pièces, faire preuve de créativité pour déterminer et élaborer une piste de solution et la mettre en pratique. Ils peuvent ainsi juger de son efficacité instantanément et, si ça ne fonctionne pas, en mettre une autre à l'essai.
3. Quels seraient les impacts (motivation, engagement, réussite) sur mes élèves ?
Lors des activités régulières de la classe, l'enseignant sait ce qu'il doit faire. Souvent, la partie la plus importante de son action a lieu pendant la phase de réalisation d'une activité où il animera, guidera et aidera les élèves dans leurs apprentissages. Dans un jeu d'évasion, ce rôle est à revoir, car le déroulement du jeu est le moment où l'enseignant est le moins actif.
Voici les principaux rôles de l'enseignant avant, pendant et après le jeu.
Avant
• Définir notre intention pédagogique
• Choisir le jeu en fonction de nos élèves (âge, objectifs pédagogiques visés)
• prendre connaissance du jeu (idéalement le tester avec amis ou famille)
• faire la mise en place du jeu (programmer les cadenas, cacher les différentes pièces du jeu, préparer la mise en scène).
• s'assurer que les élèves maîtrisent les différents outils numériques du jeu (ex. Code QR, formulaire Google, recherche efficace sur le Web)
• Accueillir le groupe

Pendant
• résister au désir d'aider les élèves
• résister au désir d'organiser le groupe
• observer le jeu de façon à pouvoir donner de bons indices au moment où ils seront demandés et seulement à ce moment
• mettre de côté les pièces de jeu au fur et à mesure où elles ne servent plus
• ramasser les cadenas ouverts dès leur ouverture

après le jeu
• expliquer les énigmes au groupe (le jeu va vite, tous ne voient pas ce qui se passe)
• animer une période d'objectivation avec les élèves
• Prendre la photo souvenir avec le groupe, et ce peu, importe si le jeu a été réussi ou non.
• Résister au désir d'ouvrir la boîte avec les élèves si le jeu n'a pas été réussi.