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 : Emilie Croteau
https://www.cadre21.org/membres/44b25f8f7790456a55eb0dbf

Date d'obtention : 2023-05-14 23:52:45

cadre21

Au coeur de votre stratégie #DevProf

cadre21.org

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?

Moi-même, je suis une fan de jeux d'évasion. J'en ai fait dans des lieux en présentiel, mais j'en ai aussi acheté en version de style "jeu de société", chaque compagnie ayant sa couleur. Passionnée de logique, je me suis toujours dit que j'aimerais faire vivre ce type de jeux en classe, et en enseignant au 3e cycle, je suis persuadée que j'accrocherais plusieurs élèves pour cette activité. D'ailleurs, je trouve tellement que les jeux d'évasion sont amusants en soi, que non seulement ils pourraient être vécus en tant que contexte d'apprentissage, mais je croyais également qu'ils pourraient peut-être être même présentés dans le cadre d'une "activité", même "récompense ". Toutefois, il est clairement mentionné d'éviter de présenter ce type d'activité dans le cadre d'une activité récompense !

Quant à l'utilisation, je savais qu'il était possible de faire un jeu d'évasion autrement que le classique où l'on doit réussir à sortir d'un local (logistique plutôt pour ce faire), ayant déjà joué à ce type de jeu en version style "jeu de société". Toutefois, après avoir lu toutes les rubriques de la formation, je dois avouer que je trouvais que le matériel à prévoir et à préparer m'apparaissait comme étant une contrainte assez grande. Par contre, je suis bien consciente que certains achats, entre-autres, peuvent être réutilisés non seulement d'une année à une autre, mais aussi, d'un jeu à un autre, ce qui en justifie plus l'achat tout en l'optimisant. Par contre, il ne faut pas négliger l'aspect des différentes cartes, indices et matériel "papier" qui est à imprimer, plastifier, etc. Ceci dit, ce type d'activité demande du temps de préparation (en plus d'avoir à s'approprier vraiment TOUT le jeu afin d'être un excellent maître de jeu lorsque les élèves auront besoin d'aide.

Ce qui me préoccupe le plus, c'est d'INVENTER le dit jeu d'évasion. Un jeu d'évasion, c'est plate si les tâches sont plates, si les indices sont plates, si c'est trop facile ou alors trop difficile. Donc, l'idée de faire vivre ce type de jeu m'intéresse, mais je voudrais que le dit jeu soit intéressant et bien adapté aux élèves.
Telle ne fut pas mon agréable surprise que de voir qu'à la fin, on nous propose une version du jeu avec des liens qui nous permet d'accéder aux matériel à imprimer, aux feuilles-réponses, etc. Bref, cette version d'un jeu gratuit est super et je tiens à remercier les auteurs pour le partage. Ceci dit, comme il était inscrit dans les informations, il est intéressant de faire un 2e jeu après avoir réalisé le premier, puisqu'il y a de fortes chances que les élèves n'aient pas réussi le défi dans le temps donné et après l'objectivation qui mettra en lumières différentes stratégies gagnantes, il serait pertinent de rejouer à un autre jeu pour que les élèves puissent réussir cette fois-là.

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

Je dois avouer avoir été étonnée de lire, au début des lectures, d'éviter de faire un jeu de style "révision". En même temps, je suis consciente que les tâches doivent être plutôt "complexes", en partie nouvelles ou plutôt non-préparées et interdisciplinaires. Je pense qu'il est important de garder en tête l'optique visant la compétence "Résoudre des problèmes variés". Également, à l'ère des compétences numériques, il est bien de penser à intégrer ce type d'activité pour justement favoriser la collaboration numérique. Deux pierres d'un coup ;)

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

Personnellement, je suis plutôt persuadée que ce type de jeu susciterait non seulement de la curiosité, mais aussi de l'intérêt de la part de mes élèves. Je n'ai jamais rien fait de tels avec eux, alors déjà, en toute honnêteté, juste le fait que ce soit différent apporterait du positif dès le départ. Avec une vidéo de présentation, de la musique mystérieuse qui joue de plus en plus fort lorsque le temps avance, le fait que plusieurs styles "d'énigmes" soient présentées et que le tout soit dans un cadre collaboratif sera forcément une activité pédagogique stimulante dans laquelle j'ai l'impression que les élèves voudront s'engager. Les élèves auront à travailler en équipe, de façon collaborative tout en puisant les forces de chacun, ce qui renforcit aussi le sentiment d'appartenance à un groupe. Toutefois, il ne faut pas se leurrer, les élèves vivront de l'enthousiasme lorsqu'il réussiront à trouver certaines solutions, mais aussi du découragement lorsqu'ils seront bloqués et ce, même s'ils demandent des indices supplémentaires. Évidemment, la déception (même la frustration chez certains compétitifs!) est aussi souvent au rendez-vous dans ce type de jeu, d'où l'importance de la préparation à la gestion du stress et du droit à l'erreur. Également, la période de retour sur les énigmes et celle d'objectivation à la fin est cruciale. Je suis aussi capable d'imaginer la fierté lors de la réussite des énigmes, mais surtout du jeu si l'équipe a réussi toutes les étapes. Je crois que ce nouveau type d'activité pédagogique ne peut qu'être bénéfique à plusieurs niveaux chez les élèves si le tout est bien réalisé.