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 : Imène Dehmani
https://www.cadre21.org/membres/idehmani-marcelline-qc-ca

Date d'obtention : 2023-06-07 15:10:25

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 pensais à tort qu'un jeu d'évasion était pour faire réviser les élèves. Grâce à cette formation j'ai pu comprendre les rôles de l'enseignant lors d'un jeu. Il est à la fois le maître du jeu (guide), mais sans être concerné dans la tâche des jeunes. Je devrais battre mon désir de vouloir aider mes élèves.
2. De quelle façon pourrais-je intégrer les jeux d’évasion dans mon enseignement ?
Je m'organiserais tout d'abord avec un collègue afin de réaliser un jeu multidisciplinaire. En secondaire 5, je ferais appel à des notions vues dans le cadre du cours de monde contemporain. Préparer un jeu et le faire tester à des amis ou ma famille pour voir si c'est fonctionnel. À l'aide des nouvelles technologies, les élèves peuvent trouver les informations nécessaires pour ouvrir un cadenas et ces informations seraient à la fois de nouveaux apprentissages.
Il est évident que la création d'un jeu prend du temps, mais le résultat final apportera beaucoup au niveau pédagogique.
3. Quels seraient les impacts (motivation, engagement, réussite) sur mes élèves ?
Les élèves seront plus engagés dans leurs apprentissages s'ils jouent. Le plaisir est un facteur important chez la motivation d'un élève. Le chronomètre au tableau est à la fois un facteur stressant, mais motivant. Définitivement, je mettrai une récompense dans la boîte : des bonbons. Les élèves sont encore plus engagés lorsqu'il y a de la nourriture.