

## 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 : Jacinthe Guerin

<https://www.cadre21.org/membres/jacinte-guerin-cssdgs-gouv-qc-ca>

Date d'obtention : 2024-11-04 15:17:56

# Jeux d'évasion pédagogiques 1 - Explorateur

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

Ce peut être une belle amorce pour des apprentissages plus complexes. C'est un moment où les compétences transversales sont aussi importantes que les compétences liées au FLM, français langue maternelle. Ayant récemment changé de milieu, il est facile de tomber dans "enseigner en fonction du cahier imposé". Je veux rendre les contenus plus ludiques et l'utilisation des jeux d'évasion pédagogiques me semblent une avenue intéressante.

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

Je pourrais utiliser un jeu d'évasion pour aborder les contenus liés au roman policier sans passer par un enseignement magistral. La collaboration permettrait de coconstruire des connaissances. Au secondaire, trop souvent la ludification des contenus est limitée à certaines matières: le français en faisant rarement partie. En incluant plus de plaisir dans mes cours, les élèves seraient plus impliqués dans les tâches à accomplir.

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

L'utilisation des jeux d'évasion permettrait d'accroître la motivation qui décline en ce mois de novembre avec la multitude d'évaluations que les élèves ont. La plupart des élèves risquent d'être engagés. Il est possible que le niveau des questions soit un peu trop élevé pour mes élèves en très grande difficulté donc leur engagement dépendra du travail collaboratif. Aussi, l'utilisation des jeux d'évasion permettrait de réintroduire le doute dans les apprentissages des élèves, ce qui est gagnant lors de l'auto-correction des textes. Cela devrait avoir un impact positif sur leur réussite.