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 : sabine.menou@stanislas.qc.ca
https://www.cadre21.org/membres/738b09636c3aa7bc6cfffa11

Date d'obtention : 2019-10-18 23:26:19

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?

Façon innovante de faire réfléchir, coopérer et collaborer les élèves. Facteur indéniable de motivation : le jeu en lui-même devient un moment de plaisir. Les recherches démontrent que le plaisir associé à une situation d'apprentissage développe de façon exponentielle la mémorisation des acquis , et ce à plus long terme.
Possibilités illimités de travailler de façon trans disciplinaire.
Possibilités d'utiliser le jeu d'évasion dans différentes phases d'une séquence pédagogique: anticipation (amener une thématique,) apprentissage (activités de compréhension orale et écrite avec contenus culturels), évaluation (réutilisation des connaissances pour débloquer une énigme)

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

EN tant que professeur d'anglais, les possibilités sont multiples. Je pourrais notamment faire travailler la compréhension audio avec des repérages d'indices, la compréhension écrite également. Comme mentionné précédemment, je pourrais monter une cape game en phase d'anticipation, pour faire découvrir la thématique. Exemple: la dystopie, avec une vidéo d'annonce plaçant les élèves dans un monde dystopique duquel il faut s'échapper en résolvant des énigmes, en libérant un héros. Gros potentiel pour faire découvrir des auteurs (littérature), est des héros de notre histoire.

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

La compréhension orale et écrite ne seraient plus en soi des activités de classe, mais des tremplins vers autre chose. Une étape pour réussir un objectif. Les élèves y verraient donc une utilité nouvelle, un intérêt accru.
La découverte d'un auteur prend ainsi une autre dimension, et la notion même de dystopie est ainsi "illustrée" par une situation certes fictive, mais "vécue" par les élèves. La phase de retour et d'analyse est ici nécessaire. La mémorisation serait plus efficace également, car les élèves ont été actifs, auteurs des histoires lues, d'une certaine façon.

cadre21

Au coeur de votre stratégie #DevProf

cadre21.org