

## 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 :

<https://www.cadre21.org/membres/1bc2396fc410dc48cfd67c3f>

Date d'obtention : 2026-03-16 14:59:55

# 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 trouve l'idée très intéressante puisqu'elle permet de sortir les élèves hors du sentier battu et de faire des liens entre les différentes notions. Ils sont aussi forcés à collaborer entre eux, ce qui n'est pas fait souvent en classe.

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

J'aimerais proposer en jeu d'évasion en sciences puisque je suis technicienne en travaux pratiques. Le jeu pourrait mettre en lien les différents univers que l'on aborde en sciences et technologies: univers du vivant, univers matériel et univers technologique.

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

Les élèves seraient certainement heureux d'apprendre d'une autre façon plus ludique. Tous les élèves auraient à mettre à profit leurs connaissances pour réussir les différentes énigmes. Les élèves seraient alors plus valorisés et motivés à partager leurs connaissances.