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 : jf.gaumond@csphares.qc.ca
https://www.cadre21.org/membres/e9a31a1a4b3866e7e9816969

Date d'obtention : 2020-02-11 19:01:39

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?

C'est idéal pour réutiliser des compétences qui viennent de diverses matières. Ça développe des belles compétences chez les élèves, dont la collaboration, la gestion du stress (ou du temps) et la résolution de problèmes.
Je note qu'il faut éviter des exercices de révision attitrée à une seule matière. Il faut aussi des consignes claires et évitées que l'ouverture du cadenas corresponde à une autocorrection (il faut que des élèves comprennent et que nous fassions de l'autocorrection).

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

Je pense que ça pourrait être une bonne façon de créer une activité brise glace avec des élèves.

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

Je pense que les élèves se sentiraient engagés au début de l'activité pour savoir ce qui se trouve dans la boîte. Par contre, il est certain que des difficultés diminueraient l'engagement de certains. Il serait important de créer des groupes d'élèves homogènes pour générer de la motivation et de l'engagement.
Je suis convaincu que les jeunes apprennent bien par le jeu quand c'est bien fait, car ils sont dans des bonnes dispositions sentimentales (bonne humeur, etc.).