

## 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 : Michelle Drolet

<https://www.cadre21.org/membres/droletm-villamaria-qc-ca>

Date d'obtention : 2020-02-27 13:02:08

# 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 pense que les jeux d'évasion permettent aux élèves de collaborer sur une tâche de nature différente.

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

Je pense que je peux les intégrer dans mon apprentissage pour faire une révision de plusieurs chapitres avant un examen récapitulatif.

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

Je pense qu'il y aura une augmentation de la motivation et l'engagement de mes élèves, mais avec une classe de 36 élèves, il pourrait être difficile de m'assurer que tous mes élèves ont un sentiment de réussite à la fin de l'activité.