

## 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 : Valéry Desjardins

<https://www.cadre21.org/membres/vdesjardins-psnm-qc-ca>

Date d'obtention : 2020-02-28 17:24:53

# 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 une excellente façon de travailler la collaboration et de stimuler la motivation des élèves. L'apprentissage se fait dans un contexte de résolution de problème et les élèves mobilisent vraiment leurs stratégies pour gagner le jeu. L'engagement est beaucoup plus marqué que dans une leçon plus traditionnelle.

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

Comme amorce d'un projet, pour intégrer plusieurs contenus de différentes matières. Pour montrer aux élèves que des connaissances acquises dans d'autres cours peuvent avoir des liens avec ma matière. Je pourrais même envisager de créer un jeu d'évasion avec ma classe pour en faire profiter d'autres élèves de l'école.

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

Je constate que la ludification a toujours un grand impact sur la motivation des élèves. Il est beaucoup plus intéressant pour eux de mobiliser leurs savoirs pour accomplir quelque chose de concret (réussir un jeu). Le fait que l'enseignant ne donne pas trop d'indices, qu'il laisse les élèves faire leurs découvertes eux-mêmes a aussi un impact sur l'engagement. Nous avons souvent tendance à trop donner d'explications, les apprentissages les plus durables sont ceux que l'on fait par soi-même.