CADRE21

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 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 : Françoise Mainguy
https://www.cadre21.org/membres/francoise-mainguy-aslouis-com

Date d'obtention : 2020-03-06 05:27:16

Jeux d'évasion pédagogiques 1 - Explorateur

1 - Quelle est votre première réflexion sur l’utilisation des jeux d’évasion pédagogiques en contexte d’apprentissage?
Les jeux d'évasion constituent une approche pédagogique innovante et efficace pour soutenir la réussite l'élève.
Sa démarche inductive favorise l'acquisition de connaissances dans un contexte où la collaboration et la pensée créative sont mises à l'avant-plan.
2. De quelle façon pourrais-je intégrer les jeux d’évasion dans mon enseignement ?
Le jeu d'évasion pourrait être une activité de renforcement dans le cadre d'une période en team teaching.
Depuis septembre, ma collègue (anglais) et moi (sciences et techno) préparons des projets interdisciplinaires.
Le jeu d'évasion serait une occasion parfaite pour consolider des apprentissages dans nos matières respectives, mais aussi pour développer les compétences du 21è siècle.
Également, puisque nos élèves ont tous un iPad, nous pourrons maximiser l'utilisation des technologies dans le scénario et dans la résolution des énigmes.
3. Quels seraient les impacts (motivation, engagement, réussite) sur mes élèves ?
Principal impact souhaité: motivation.
La troisième étape est souvent longue pour des ados. Un jeu d'évasion sera assurément une source de motivation pour eux.
Il permettra également un engagement plus important de l'ensemble des élèves. J'enseigne dans un établissement privé où plus de 75% de nos élèves sont dans des concentrations sportives. Nos jeunes sont très performants et plusieurs souffrent d'anxiété de performance. Le jeu les incitera à gérer le stress, à communiquer et à être créatif pour travailler en équipe autrement.