

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 : laparé marie-claude

<https://www.cadre21.org/membres/2f684fbc43d419a11baae900>

Date d'obtention : 2020-03-11 18:57:01

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 constate que c'est plus difficile à adapter au secondaire, puisque chaque matière est enseignée séparément. Ce serait intéressant d'en faire une activité où plusieurs enseignants collaboreraient pour associer plusieurs matières. Par exemple, en 5e secondaire, les élèves ont des cours de 3 matières différents liées directement à leur choix de profil d'étude: il serait approprié d'utiliser ce type de jeu pour les amener à faire des liens entre les matières de leur profil en réinvestissant les connaissances et compétences acquises. Aussi, à première vue, il me semble impossible de faire cette activité en grand groupe; la classe devrait être séparée en sous-groupes.

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

J'enseigne les arts plastiques et des cours de profil STEAM: je pourrais probablement intégrer ce genre d'activité d'apprentissage en fin d'année comme révision de ce qui a été vu depuis septembre. Dans l'esprit de favoriser un retour réflexif sur ses apprentissages, l'élève pourrait, par ce jeu, dialoguer avec ses collègues de classe pour résoudre les énigmes, ce qui lui permettrait de se souvenir d'éléments probablement oubliés ou moins bien maîtrisés en cours d'année. Cette réflexion pourrait être une conclusion de l'année, colligée dans son portfolio/cahier de traces. Pour ces raisons, ne crois pas pouvoir m'en servir pour instiguer de nouveaux apprentissages, mais plutôt comme outil de révision et de réflexion, même s'il est suggéré d'éviter de l'utiliser ainsi. Peut-être en faisant les badges suivant, en voyant plus d'exemples, j'aurai des idées pour créer des énigmes qui favoriseront les apprentissages. Pour l'instant, je trouve cet aperçu insuffisant pour m'amener dans la création de contenu nouveau.

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

Suite à ce que j'ai vu dans les vidéos de cette formation, je crois que le niveau d'implication des élèves au secondaire serait très variable. D'abord, d'un groupe à l'autre, pour une même matière, au même niveau, l'activité pourrait être très bien ou très mal reçue. Plusieurs élèves profiteraient de l'occasion pour s'amuser et tenter de faire échouer volontairement l'épreuve, alors que d'autres entreraient dans un esprit de compétition féroce. Je préconiserais plutôt une division en sous-groupe déterminés par les élèves, pour favoriser une collaboration volontaire des élèves et créer un esprit de compétition d'une équipe à l'autre. Je me demande à quel point les élèves feraient le transfert de connaissances acquises également entre ce qui a été appris par le jeu et la matière vu dans les projets de création ou d'appréciation. Votre questions soulève pour moi beaucoup d'interrogations!