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 : Claudie Martin
https://www.cadre21.org/membres/8b37b0c4e096b04a406745e3

Date d'obtention : 2020-03-22 12:44:19

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?

Les jeux d'évasion pédagogiques permettent de travailler plusieurs compétences chez les élèves. Ils permettent la collaboration entre les pairs et le développement de leur logique.

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

Les jeux d'évasion peuvent être intégré à divers moments dans l'année scolaire. Un jeu d'évasion pourrait remplacer une évaluation de temps en temps, si je crée une grille d'observation à remplir durant la réalisation du jeu d'évasion.

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

Je crois que les jeux d'évasion pourraient grandement motivés mes élèves puisque ce genre d'activité permet de rendre les élèves actifs dans leur apprentissages. Aussi, ce genre d'activité travaille des compétences différentes de celles travaillées avec des activités papier-crayon (logique, entraide, communication)