

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 : Rosalie Labrecque

<https://www.cadre21.org/membres/rlabrecque-cssbf-gouv-qc-ca>

Date d'obtention : 2020-03-23 15:34:40

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 trouve que l'utilisation des jeux d'évasion pédagogiques en classe est très pertinent. En fait, il permet aux élèves d'apprendre dans un contexte différent, un contexte plus ludique qu'ils apprécieront certainement. Je trouve pertinent de pouvoir mélanger différentes matières dans ce jeu. Je crois cependant qu'à une première réalisation de l'activité, ceci demandera beaucoup de temps de réalisation, mais qu'une prochaine fois, ce sera beaucoup plus facile pour moi et pour les élèves.

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

Comme je fais présentement les dégagements de tâches de plusieurs enseignantes, j'aimerais intégrer le jeu d'évasion en éthique ainsi qu'en sciences et technologies. En sciences, ce jeu répondrait aux critères « mise en oeuvre d'une démarche appropriée » et « utilisation appropriée d'instruments, d'outils et de techniques ». En éthique, je pourrais évaluer la compétence « pratiquer le dialogue ». Il serait aussi possible d'ajouter des notions d'univers social.

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

Les impacts de ce jeu seraient certainement positifs sur mes élèves. Les élèves aiment quand nous sortons du quotidien, quand nous leur offrons des activités différentes. Ils seront donc certainement motivés à faire cette activité, de plus qu'elle nécessite la collaboration et l'engagement de tous. Comme mentionné dans la formation, il se peut que les élèves ne réussissent pas à ouvrir le coffre la première fois. Ceci dit, les élèves prendront conscience que chaque petite réussite est importante (l'ouverture de chaque cadenas) et que ce n'est pas grave si nous n'avons pas réussi à ouvrir le coffre. Ceci nous apportera à réfléchir sur ce que l'on devra faire de différent la prochaine fois. Ainsi, une prochaine fois, ils seront davantage motivés à vouloir réussir et s'engageront encore tous pour réussir.