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 : Jeffrey MacDonald
https://www.cadre21.org/membres/a329be2d744b77ef3f0aab5f

Date d'obtention : 2020-03-27 00:19:31

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?

Ils peuvent permettre de susciter la curiosité, d'utiliser des compétences transversales, de sortir du contexte linéaire dans lequel les élèves sont souvent confrontés.

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

Ça pourrait être en amorce dans le but de susciter des découvertes au début d'un thème. J'enseigne l'historie et la géographie, je verrais bien un jeu d'évasion qui permettrait d'utiliser le numérique aussi pour en apprendre plus sur des personnages marquants (actions, anecdotes, etc.) ou sur des territoires.

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

Ils seraient probablement plus motivés à faire les premiers apprentissages. J'imagine qu'il serait plus facile ensuite de rattacher des connaissances qu'ils doivent avoir avec les sujets amenés lors du jeu.