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 : Kevin Leroux
https://www.cadre21.org/membres/15d263d709dc3142f3c1437f

Date d'obtention : 2020-04-20 01:46:42

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?

Ma première réflexion, c'est que le jeu d'évasion permet d'aborder un survol des connaissances beaucoup plus large qu'une simple série d'exercices et, surtout, de manière différente qui motivera les élèves. Les élèves feront la révision pour atteindre un objectif précis. Sans entrer dans le contenu de la récompense (si on décide d'en accorder une), le simple fait de pouvoir participer au jeu et de pouvoir "gagner" en résolvant toutes les énigmes devient, à mon avis, une motivation puissante pour les élèves. On sort donc du cadre traditionnel du remplissage d'exercices pour un objectif très abstrait (valider mes apprentissages alors qu'en tant qu'élève, je ne sais pas toujours ce que ça veut dire) en s'approchant d'un objectif concret (je veux réussir ce jeu). De plus, le jeu d'évasion a un autre bénéfice important: par sa complexité et par le fait qu'il accepte l'échec des élèves (qui viennent demander un indice ou qui, tout simplement, ne réussissent pas le jeu), il me permet d'aborder un éventail de notions plus varié et du contenu plus complexe. Je n'ai pas peur qu'ils se perdent. Cela fait partie de l'expérience.

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

Je pourrais créer des énigmes à partir du contenu de mon cours. Les épreuves pourraient porter sur des notions grammaticales (résoudre une série d'exercices dont les réponses permettent d'ordonner un code quelconque), sur la lecture (trouver des indices importants) et d'autres casse-têtes variés. Dans un monde idéal, je pourrais inviter mes collègues des autres matières à participer, cela enrichirait l'expérience. Le piège où je ne dois pas tomber, par contre, ce serait de limiter les épreuves à du contenu académique. Je crois que les volets puzzle, observation, manipulation et regroupement d'indices sont essentielles. Je compte faire ces activités en ligne, alors la partie manipulation sera à retravailler, mais je ne dois pas simplement déguiser mes exercices en jeu d'évasion. Le scénario, à la base, doit être assez élaboré pour attirer les élèves (mais pas trop pour ne pas alourdir la présentation). Ensuite, il faut qu'en dehors des exercices, je réussisse à insérer des épreuves qui permettent à tous les élèves de contribuer.

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

Je crois, comme je l'ai mentionné précédemment, que le fait d'avoir un objectif concret (gagner au jeu et "battre" le professeur) motivera les élèves. Ensuite, je suis convaincu qu'une approche ludique, même au secondaire, est plus mobilisante. Par expérience, les jeux réussissent à charmer même les plus réticents qui se laissent emporter par l'énergie des plus motivés. Je ne crois pas avoir besoin d'une récompense autre que la victoire pour motiver les élèves, je crois que s'ils voient les énigmes proposées comme un jeu (et de toute façon, le jeu d'évasion est quand même tendance), les élèves décideront de participer. Si j'arrive à créer de telles épreuves ciblant des notions précises, qui sait, après une première expérience, peut-être pourrai-je même motiver les moins travaillants à réviser un peu avant la prochaine épreuve. Enfin, si je réussis à mobiliser des collègues, je crois qu'un tel jeu pourrait traverser les classes sans ajouter la lourdeur habituelle de la planification des projets multi-disciplinaires.