

Preuve et attestation de développement professionnel

Jeux d'évasion pédagogiques 2 - Architecte

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. Le niveau Architecte vous invite à vivre votre premier jeu d'évasion pédagogique en classe avec vos élèves. On y aborde le choix du jeu pour votre réalité de classe ainsi que les éléments à mettre en place afin de le réaliser de façon optimale.

:

Badge attribué à : frecheta@csvdc.qc.ca

<https://www.cadre21.org/membres/frecheta-cssvdc-gouv-qc-ca>

Date d'obtention : 2023-12-21 17:17:09

Jeux d'évasion pédagogiques 2 - Architecte

1. Réflexion sur l'expérience : Selon vous, quelles stratégies/compétences ont été mobilisées par vos élèves lors de l'expérimentation du jeu?

Les compétences qui seront travailler par les élèves sera la collaboration, l'esprit d'équipe, l'autonomie et la gestion du temps. Ils devaient utilisé des stratégies efficaces pour pouvoir résoudre les différentes énigmes. Il devait faire preuve de flexibilité pour composer avec les différentes force et faiblesse de chacun des membre de l'équipe. Il devait s'impliquer et participer activement des l'ensemble des étapes pour arriver à résoudre l'énigme et gagner la partie. Certains élèves ont décidé de faire un tour de table rapide pour déterminé les force de chacun et répartir les tâches pour un travail efficace. Ils ont tous participer à chaque étapes du jeu.

2. Réflexion sur l'impact : Avez-vous noté un impact sur la motivation et l'engagement des apprenants dans la tâche?

J'ai vu une implication incroyable de la part de tous les élèves. J'ai pu observer des élèves plus réserver sortir de leur zone de confort et devenir de leader positif pour leur équipe. Ils étaient motivé à réussir les épreuves afin obtenir le code du cabanas. ils ont acquis des apprentissage sur les bonne méthode pour travailler en équipes. ils consolider leur apprentissages des notions vu en classe tout en s'amusant. les élèves n'ont pas vu le temps passé et ils ont remander de refaire une jeu d'évasion. Quelques jour plus tard, les élèves demandait si telle notions pourrait servir leur d'un jeu d'évasion. ils étaient plus attentif en classe et impliquer.

3. Retour sur l'activité : Que feriez-vous différemment lors d'un prochain jeu? Qu'est-ce que votre groupe souhaiterait faire différemment lors d'un prochain jeu?

Le retour sur l'activité sera plus élaborer et complet. Je ferai le retour sous forme de causerie pour avoir une idée général de leur ressentie et des apprentissages qu'ils ont acquis ou consolider. Ensuite, j'aime l'idée de faire une réflexion individuel puisque cela permet de se mettre en question sans avoir la pression du regard des autres. De plus, leur offrir la possibilité de le faire sous une autre forme que par écrit, cela pourrait emmener des réflexion intéressantes et permettre à tous d'exploiter leur créativité.

Déposez vos traces de l'activité scénarisée (maximum de 3)

jeux-devasion.docx