

Preuve et attestation de développement professionnel

Jeux d'évasion pédagogiques 3 - Virtuose

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. Au niveau Virtuose, c'est l'occasion de créer votre premier jeu d'évasion pédagogique, de l'idée initiale jusqu'à la création des énigmes, pour ensuite le vivre en classe avec vos élèves.

:

Badge attribué à : roy roxane

<https://www.cadre21.org/membres/5614ce4244f836fd971252d4>

Date d'obtention : 2020-05-01 01:27:06

Jeux d'évasion pédagogiques 3 - Virtuose

1. En quoi vos nouveaux apprentissages sur les jeux d'évasion changent-ils votre posture pédagogique?

J'ai appris une nouvelle façon de faire pour travailler, la lecture, le repérage d'informations, l'utilisation de la technologie. Si je réalise cette activité en classe, (tout le monde à sa place, COVID-19 oblige), je peux animer le cours de mon bureau et les élèves en levant la main pourront répondre ENSEMBLE aux différentes questions et ils pourront s'entraider à distance. C'est pourquoi je ne voulais pas créer une boîte avec des cadenas. Si nous ne retournons pas à l'école je pourrai faire une rencontre TEAMS avec mes élèves et le principe sera le même. Par contre lorsque la situation sera rétablie, je saurai comment m'y prendre pour créer un jeu d'évasion différent qui demande une certaine proximité. De plus, mes élèves auront déjà un peu d'expérience de collaboration et de repérage.

2. Commentez les traces que vous déposez en appui à votre demande. En quoi soutiennent-elles votre compétence?

J'ai d'abord essayé de faire un schéma pour sortir mes idées.

Je me suis inspirée d'un jeu en ligne qui était présent dans votre banque.

J'ai testé mon jeu avec des personnes différentes. J'ai reçu différents commentaires : - Changer «Salut mes élèves» pour «Salut à tous», couleur des cercles derrière les élèves ambigus, (ex: jaune-vert, rose-mauve, c'est rose ou c'est mauve?), l'ordre pour la réponse n'était pas logique. Pour la direction, il en manquait pour que cela suive un ordre logique.

J'ai représenté ma classe pour que cela sollicite l'intérêt de mes élèves. Ceux-ci sont plutôt restreints, clientèle TSA. Mes élèves sont de niveau académique 1er cycle du primaire. De plus, je voulais que cela rejoigne leur quotidien. J'ai réalisé une version électronique dans l'optique de pouvoir réaliser le jeu à distance, si notre école secondaire est fermée jusqu'en septembre. Je pourrai faire une rencontre TEAMS avec mes élèves, les écouter et faire mon retour avec eux par la suite.

Déposez ici les traces que vous avez recueillies en appui à votre demande de badge

IMG_0735.jpg

IMG_0736.jpg

Site Web

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSf_yd9sPkz-MlqabC11GCzbNiEfNlrQ9JNOMFS4dH15DCdlkw/viewform?usp=sf_link