cadre21

Au coeur de votre stratégie #DevProf

cadre21.org

Preuve et attestation de développement professionnel

Jeux d'évasion pédagogiques 3 - Virtuose



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 : Sophie Carriere
https://www.cadre21.org/membres/252c42eb475a330998d33f10

Date d'obtention : 2020-05-10 16:17:01

cadre21

cadre21.org

Au coeur de votre stratégie #DevProf

Preuve et attestation de développement professionnel

Jeux d'évasion pédagogiques 3 - Virtuose

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

Mes nouveaux apprentissages changent définitivement mon rôle d'enseignante pendant le jeu. Les élèves sont réellement les acteurs de leur progression. Je pense que dans ma situation (avec une clientèle toxicomane), mon rôle sera au niveau humain, c'est-à-dire motivation, engagement, compréhension, gestion émotionnelle, encouragement, etc. Je souhaite que les élèves se reconnaissent leurs efforts. Pour ma part, je pense que je vais être très sollicité au niveau de l'accompagnement et être témoin de leurs réussites à chaque étapes. N'ayant pas essayé mon jeu m'empêche de savoir exactement comment je vais le vivre avec les élèves, mais ce que j'aimerais y voir c'est un engagement et une motivation accrue. J'aimerais également y voir de l'entraide et que les élèves engagés aillent chercher les élèves passifs et que personne ne soit mis de côté.j'ai certainement hâte de voir la fierté dans leur yeux lorsqu'un cadenas s'ouvre.

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

Je pense que les énigmes que j'ai créer sont riches au niveau cognitif tout en étant accessible à des élèves qui ne sont pas tous au même niveau académiquement. Je pense que le thème choisi (le don de sang) est approprié puisque je souhaite faire ce jeu au bilan d'un mois sous le thème de la communication et de la collaboration. Mon intention pédagogique est d'offrir une expérience positive de collaboration et de communication dont les élèves gèrent eux-mêmes leurs associations, hiérarchie et rôles. Je n'ai pas peu tester mon jeu étant donné le confinement, je prévois le partager avec des collègues après cette évaluation afin d'apporter des améliorations. Il a été très difficile pour moi de planifier un jeu non linéaire (chasse au trésor, chaîne ou labyrinthe, etc), chaque énigme me prenait plusieurs jours à construire, mais je pense que c'est ce qui fait la richesse de chacune d'entre elles. Associer le thème et ses ressources aux énigmes étaient aussi une tâche difficile, je vais essayer de choisir un thème plus léger et moins documentés (plus libre) pour mon prochain jeu. Je pense que mon jeu répond très bien aux besoins de mon groupe étant donné les thématiques mensuelles abordées en classe telles que mentionnées plus haut. On développe des liens très humains avec cette clientèle, ils sont au courant que je suis donneuse de sang et que ma collègue a été une receveuse dans le passé, ce qui rend le thème du don de sang encore plus important. Aussi, nos élèves développe généralement le goûter d'être utile à leur communauté et de redonner à leur communauté à la fin de leur thérapie, leur présenter une opportunité de donner qui va au-delà du matériel et du monétaire me semble approprié.

Site Web

https://drive.google.com/open?id=1BH-zdOP3w2O6uPyW5FmY8VymGy1TbDkr