



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 collaboration et le plaisir. À travers un parcours non linéaire, le niveau Explorateur vous permettra de découvrir ce qu'implique la réalisation d'un jeu d'évasion pédagogique en classe, de même que les apprentissages potentiels pour les élèves qui vivent ce genre d'activité.

Critères:

Développer une réflexion sur :

- ce qu'il retient du **sujet exploré**
- l'impact sur **l'engagement et la motivation de ses élèves**
- l'impact sur **son enseignement**

Badge attribué à: [JFBoisvert](#)

Date de la demande: 2019-12-30 20:06:58

Jeux d'évasion pédagogiques 1 - Explorateur

1 - Quelle est votre première réflexion sur l'utilisation des jeux d'évasion pédagogiques en contexte d'apprentissage?

Je trouve que ce type d'activité a un potentiel immense en éducation. J'ai assisté à quelques activités de ce type dans le passé et je réalise qu'elles n'étaient pas assez ambitieuses, que l'aspect ludique prenait beaucoup de place comparativement à l'aspect éducatif. Je réalise aussi que les activités pouvaient être faites par quelques élèves et que plusieurs membres de la classe ne participaient pas. Les articles et capsules proposés me donnent une tonne d'idées pour développer de nouveaux jeux et améliorer ceux qui existent déjà.

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

Je suis directeur de niveau au premier cycle et je m'intéresse beaucoup à l'intégration des élèves de 1re secondaire en début d'année et au développement des compétences et attitudes de base - confiance en soi, collaboration, perception des défis... Les jeux d'évasion constituent un bel outil pour atteindre tous ces objectifs.

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

Auprès des élèves de 1re secondaire: faciliter leur intégration à la classe et à l'école en début d'année, en leur demandant d'explorer plusieurs endroits de l'école.

Au cours de l'année scolaire, ces jeux développeront assurément la motivation des élèves, les aptitudes en collaboration et travail d'équipe, la culture des classes et la curiosité.

Au-delà des élèves, je pense que ces jeux ont un super potentiel pour le développement de la culture de partage entre les enseignants des différents départements.