

ESCAPE GAME JAVAFLACE

JEUX FABRIQUE

DESCRIPTIF DU PROJET



Flashez-moi !

CRCN

DOMAINE

Communication et collaboration

COMPETENCES TRAVAILLEES

Partager et publier
Traiter des données

NIVEAUX DE MAÎTRISE

1,2

CYCLE

L

NIVEAU(X) DE CLASSE

2^e

DOMINANTE(S) DISCIPLINAIRE(S)

Tout d'abord nous avons trouvés notre groupe, ensuite nous avons du chercher un thème, après réflexion, nous avons choisi le thème de la purge. Puis nous avons dû chercher un site sur lequel créer notre escape game. Après avoir trouvé Genially, nous avons chercher des énigmes afin de les intégrer dans notre projet. Une fois tout cela réalisé, il ne manque plus qu'à le mettre en œuvre.

On vous présente donc l'escape game de la purge fait par Laura, Carla, Vanessa, Jeanne et Fares.

OBJECTIF(S) PEDAGOGIQUE(S)

Nous nous sommes engagés dans un projet afin de respecter les contraintes et les délais, nous avons du développer certaines compétences comme :

S'engager à entreprendre et passer de l'intention à la création concrète ;

S'organiser et décider en groupe, afin d'atteindre les objectifs de la réalisation ;
Conduire et faire évoluer le projet en ayant un esprit critique .
Malgré les contraintes sanitaires et la division du groupe, nous avons réussi à respecter et atteindre nos objectifs.

DISPOSITIF PEDAGOGIQUE

En groupe, lors des cours. En 10 séances.

RESSOURCES NUMÉRIQUES

genially