

ESCAPE IF YOU CAN

JEU FABRIQUE

DESCRIPTIF DU PROJET



Vous avez été kidnappé, vous allez donc devoir résoudre des énigmes, traverser un labyrinthe afin de retrouver la liberté ! Faites preuve de logique et de sang-froid.

Nous espérons que la vidéo de notre projet vous plaira. Ce projet nous a permis d'apprendre beaucoup de choses et de travailler plusieurs matières. Nous avons réalisé ce travail en toute autonomie entre élèves, le professeur nous a aidé pour nous débloquent lors de soucis mais tout est issu de notre travail, de notre réflexion et de notre imagination.

CYCLE

4

NIVEAUX DE CLASSE

4^e

DOMINANTES DISCIPLINAIRES

Technologie

OBJECTIFS PEDAGOGIQUES

Savoir travailler en groupe

CRCN

DOMAINE

Communication et collaboration

COMPETENCES TRAVAILLEES

Partager et publier
Traiter des données

NIVEAUX DE MAÎTRISE

1,2

Écouter, échanger et défendre ses arguments
Utiliser des techniques d'art plastique
Maîtriser des outils numériques
Rédiger en français correct
Respecter un cahier des charges
Créer une maquette puis une borne

Grâce à ce projet les élèves ont mobilisé différentes matières :
technologie, art plastique, éducation musicale, français

DISPOSITIF PEDAGOGIQUE

Le travail s'est déroulé sur environ 15 séances de 1h par groupe de 4 à 8 élèves.

Il est important de noter que les élèves ont été en autonomie sur le projet, que le professeur référent a été là pour débloquer lors de problèmes ou soucis mais que tout a été créé par les élèves.

RESSOURCES NUMÉRIQUES

- Scratch pour la programmation
- Paint et Photofiltre pour les décors et les personnages
- Sketchup pour la construction numérique de la borne en 3D
- Libre Office pour la rédaction du carnet bord
- Looperman et Audacity pour la création de la musique
- Zwei-Stein pour le montage vidéo