

# KING'S GAME

# JEUX FABRIQUE

## DESRIPTIF DU PROJET



Il s'agit d'un projet que nous avons réalisé en classe dans le cadre d'une option qui avait pour objectif de faire découvrir un univers numérique différent et ludique. Le choix de l'escape game numérique s'est imposé à nous à cause de la pandémie ; chaque groupe s'est organisé autour de thèmes différents, seuls les meilleurs jeux ont été sélectionnés après avoir été testés sur des élèves d'autres classes.

Lien :

<https://view.genial.ly/5fbfeeb2d342a20d8b8dd4fe/presentation-option-seconde>

## CYCLE

L

## NIVEAUX DE CLASSE

2<sup>e</sup>

## DOMINANTES DISCIPLINAIRES

Apprentissage de la gestion de projet, collaboration, travail d'équipe, respect des délais, apprentissage de nouveaux outils numériques

## CRCN

### DOMAINE

Communication et collaboration

### COMPETENCES TRAVAILLEES

Partager et publier  
Traiter des données

### NIVEAUX DE MAÎTRISE

1,2

## **OBJECTIFS PEDAGOGIQUES**

---

Nous nous sommes engagés dans un projet afin de respecter les contraintes et les délais, nous avons dû 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**

---

Option lycée.

## **RESSOURCES NUMÉRIQUES**

---

- Genially (site internet pour faire l'escape game)
- Site de montage en ligne pour la vidéo