

¡Ha desaparecido el Guernica! Guernica a disparu !

JEUX FABRIQUE

DESCRIPTIF DU PROJET

Avril 2022, le tableau Guernica disparaît du Musée de *La Reina Sofía* à Madrid. Votre mission parcourir les différentes époques historiques de notre *Escape Game* pour reconstituer le mythique tableau. A travers cette vidéo venez découvrir les coulisses de la création de ce jeu numérique.



CYCLE

4

NIVEAU(X) DE CLASSE

3^e

DOMINANTE(S) DISCIPLINAIRE(S)

Espagnol / Education aux Médias et à l'Information / Histoire

OBJECTIF(S) PEDAGOGIQUE(S)

Espagnol : Compréhension écrite et orale
Expression écrite et orale

EMI : Être auteur : consulter, s'approprier, publier
Partager des informations de façon responsable

Compétences transversales :

Organisation du travail personnel
Coopération et réalisation de projets.

CRCN

DOMAINE

1. Information et données
2. Communication et collaboration
3. Création de contenus

COMPETENCES TRAVAILLEES

- 1.1 Mener une recherche et une veille d'information
- 1.2 Gérer des données
- 1.3 Traiter des données

- 2.1 Interagir
- 2.2 Partager et publier
- 2.3 Collaborer
- 2.4 S'insérer dans le monde numérique

- 3.1 Développer des documents textuels
- 3.2 Développer des documents multimédias
- 3.3 Adapter les documents à leur finalité

NIVEAUX DE MAÎTRISE

Domaine 1 : 4
Domaine 2 : 4
Domaine 3 : 3



Responsabilité, sens de l'engagement et de
l'initiative.
Autonomie

DISPOSITIF PEDAGOGIQUE

Groupe de 14 élèves de 3e Option LCE Espagnol.

RESSOURCES NUMÉRIQUES

Digipad	https://digipad.app/	Mur collaboratif pour mettre en commun les ressources
Genially	https://genial.ly/fr/	Création de présentation interactive pour Escape Game
Lockee	https://lockee.fr/	Application indispensable pour créer des cadenas virtuels
LearningApps	https://learningapps.org/	Exerciseur en ligne (pour créer nos énigmes)