

Au café des bonnes idées

OBJECTIFS

- Réviser des notions travaillées en classe de façon ludique
- Approfondir ses connaissances dans un domaine
- Recherche d'informations via l'outil numérique

PUBLIC CONCERNÉ

- | | |
|---|------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Chef d'établissement | <input type="checkbox"/> Personnel |
| X Professeur | <input type="checkbox"/> Autres : |
| X Elève: niveau | |

INFOS PRATIQUES

matériel, ressources, conditions spatiales et temporelles...

Matériel :

- ordinateurs (1 par participant)
- connexion Internet

Conditions spatiales et temporelles :

- Atelier de 45 min
- Salle informatique
- Porte-vues de la classe pour faciliter les recherches.

ESCAPE GAME

Domaine: X Pédagogique
 Educatif
 Pastoral

DESCRIPTION, DÉMARCHE, MISE EN OEUVRE

Atelier mis en place et animé par l'enseignante de PS-MS sur le temps de sieste des maternelles.

Un travail avec l'enseignante de la classe est nécessaire la réalisation

Création de l'escape game avec la plate-forme e-learning + outil de création de contenu interactif genially

Les élèves doivent répondre à des énigmes.

BILAN

Les élèves sont très enthousiastes, acteurs

Tous réussissent à sortir du château !

POUR PLUS D'INFORMATIONS
contact, lien, QRcode

Lien :

<https://view.genial.ly/62b05bda010ec4001a8ff4cf/presentation-escape-game-cm1>



FORUM CYCLES 1, 2 et 3 – 26 MARS 2025
ENSEIGNEMENT CATHOLIQUE DE LA SARTHE