



« Ludification des apprentissages par l'escape game »

Compétences numériques visées :

Communication et collaboration :

- Interagir
- Partager et publier
- Collaborer

Dispositif : 19A0070143

- en département :
- 21 (module : 59393)
 - 71 (module : 59394)
 - 89 (module : 59395)
 - 58

Calendrier prévisionnel (du regroupement présentiel) *

- Côte d'Or : 5 décembre 2019
- Saône et Loire : 17 décembre 2019
- Yonne : 5 décembre 2019

*Les dates d'ouverture et de fermeture du parcours m@gistère vous seront données ultérieurement par vos formateurs. Elles seront également précisées dans vos ordres de mission.

Contenus :

Pour développer les usages de la ludification, il est important de connaître les concepts inhérents au jeu.

Utiliser le jeu pour répondre aux besoins des élèves :

- apprendre, communiquer, mémoriser, se sociabiliser
- apports théoriques
- manipulations
- construction

Modalité pédagogique : formation hybride (présence + distance)

Durée de la formation : 9 heures

Dont : 6h00 en présentiel 3h00 à distance 0h00 en classe virtuelle

Remarque : La partie à distance n'est pas optionnelle et fait partie intégrante de la formation. Elle est accompagnée et animée par vos formateurs.

Méthodes d'animation :

Apports théoriques

Travaux pratiques individuels ou en groupe

Echanges

Supports pédagogiques (vidéos, tutoriels, infographies, bibliographie, sitographie...)