

TERRITOIRE NUMÉRIQUE ÉDUCATIF DES BOUCHES-DU-RHÔNE

ATELIER N° 1B

APPRENDRE AVEC LE JEU

ESPACE INGRID DAUBECHÉ

VIRGINIE MOUNIER – KATIA ESCANDE- LAURENCE GERI

Programme

1. Introduction

- a. Les objectifs de l'atelier
- b. La thématique TNE

2. Mise en activité

- a. Escape game 13

3. Pause réflexive

- a. CRCN
- b. projet pluridisciplinaire

4. Conclusion

- a. Que retenir ?
- b. Les ressources associées

1. Introduction

Objectifs de l'atelier

- jouer
- mener une recherche ou une veille informatique
- Utiliser le numérique au service d'un projet pluridisciplinaire

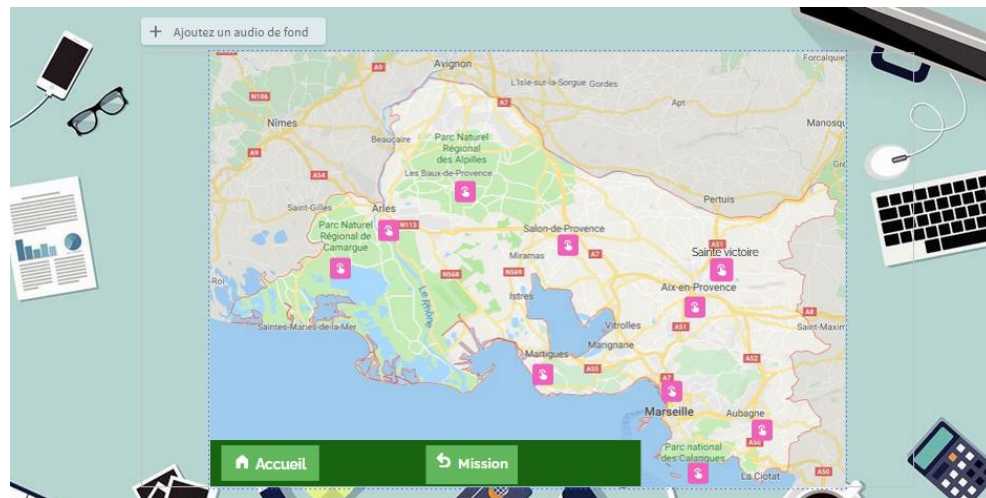
Thématique TNE

Intégrez le numérique dans les disciplines et les savoirs fondamentaux

2. Mise en activité

A vous de jouer!!!

<https://view.genial.ly/5ce44b469d5aca0f71f30596/game-breakout-escapegame13-sans-aide>



3. Pause réflexive

A. CRCN

Qu'est-ce que le CRCN ?

B. Projet pluridisciplinaire

Apports Français Apports Géographie Apports Mathématiques Apports Culturels

4. Conclusion