

Serious escape cards

FICHE OUTILS

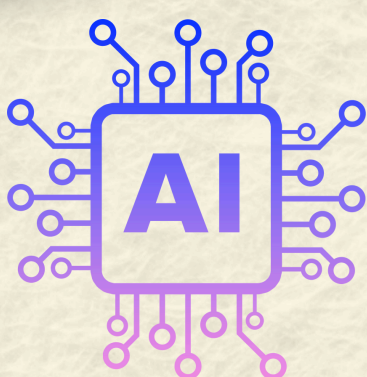
PRÉSENTATION

Le serious escape cards est un jeu pédagogique alliant cartes à jouer, application numérique en guise de maître du jeu et intelligence artificielle pour présenter la situation et débiter le jeu.



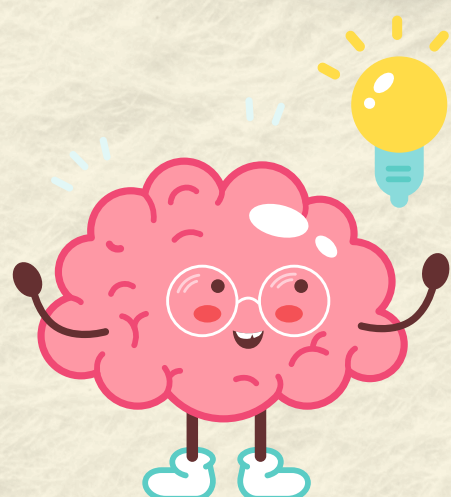
OBJECTIFS

Les objectifs de ce jeu sont d'engager les élèves dans une démarche ludique, de favoriser la motivation des participants, de développer la collaboration, la coopération et consolider des compétences disciplinaires et transversales (compétences psychosociales), en un temps donné.



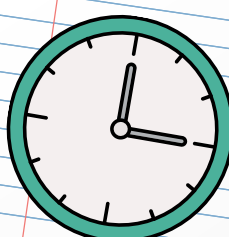
L'ÉQUIPE ET SES OUTILS

PAR GROUPE DE 1 À 4



GESTION DU TEMPS

Les élèves ont un impératif temporel. Cette contrainte permet de réaliser le jeu sur une séance d'enseignement afin de consolider les savoirs associés explicités en classe.



RÔLE DE L'ENSEIGNANT

- Contrôle: L'enseignant va expliquer les consignes à l'aide du support dédié et veille à la synchronie du groupe.
- Accompagnement: L'enseignant va parfois aider ponctuellement sans donner de réponse et provoquer la discussion entre le groupe. Il peut reformuler.
- Observateur: Il observe les interactions entre les élèves
- Lâcher-prise: Il laisse les élèves faire preuve d'autonomie.

LES SUPPORTS UTILISÉS POUR LA CRÉATION DU JEU

Le fonctionnement du jeu est inspiré des jeux commerciaux type "Unlock".

Le jeu a été conçu grâce au site Serious Escape Cards de Guillaume Bonzom, directeur de la DRANE de Toulouse.

Les cartes ont été créées via CANVA.



Serious
Escape Cards®



POURQUOI L'UTILISER ?

- Pour consolider les notions vues en classe
- Pour réactiver les savoirs
- Pour réaliser une évaluation formative



NIVEAU DE CLASSE CONCERNÉ

- En première ASSP
- En Terminale ASSP

COMPÉTENCES TRAVAILLÉES

2.1.1 Observer le comportement de la personne, son environnement

2.1.8 Prévenir les risques d'alitement prolongé



Serious
Escape Cards®

