Mme Chouaikhia- Proposition1 - FICHE ACTIVITE 1 : Révision des notions et mécanismes

Le jeu ludique au cœur des apprentissages : ESCAPE GAME

|  |  |
| --- | --- |
| **Intitulé** | **Contenu** |
| **Niveau concerné** | Terminale |
| **Notions, et indications complémentaires** | Révisions des notions et mécanismes essentiels du programme de SES :  **Chapitre : Quels sont les sources et les défis de la croissance économique ?**   Comprendre le processus de croissance économique et les sources de la croissance : accumulation des facteurs et accroissement de la productivité́ globale des facteurs ; comprendre le lien entre le progrès technique et l’accroissement de la productivité́ globale des facteurs.   Comprendre que le progrès technique est endogène et qu’il résulte en particulier de l’innovation.   Comprendre comment les institutions (notamment les droits de propriété́) influent sur la croissance. |
| **Cadre d’utilisation** | En classe / A la maison |
| **Compétences attendues**  **Et**  **Objectifs pédagogiques** | **Jeu numérique pédagogique** qui permet :  -De travailler les composantes de l’écrit : Consolider les connaissances :  **-Notions**  **-Mécanismes.**  **-Rédiger des réponses complètes et/ou un paragraphe argumenté** |
|  | -De réviser pour l’épreuve écrite ou orale |
|  | **Jeu qui répond aux attentes officielles des épreuves du baccalauréat** :   * Écrites : Épreuve composée et dissertation. * Grand Oral : l’oral est aussi un contenu   « L’élève doit mettre les savoirs qu'il a acquis, particulièrement dans ses enseignements de spécialité, au service d'une argumentation « |
| **Usages du Numérique** | Création d’un jeu à partir du **logiciel web Genially**   * Permet de créer des infographies animées * Permet de créer des présentations interactives * Créer aussi des jeux d’une façon plus simple et rapide à retenir, * Créer un jeu interactif * Aider les apprenants à développer leur mémoire visuelle.   Création des applis via **LearningApps**   * LearningApps est une application Web 2.0 vise à * Soutenir les processus d'enseignement et d'apprentissage au moyen d’exercice, * Les apprenants ayant un compte peuvent créer des applis. * Rassembler des exercices de toutes notions et de les mettre à la disposition de tous les élèves de la classe.   Et création d’espace de partage collectif via **l’ENT : Mur collaboratif** |

|  |  |
| --- | --- |
| **Déroulement de l’activité** | En classe par groupe de deux élèves ou à la maison en individuel ou en groupe en distanciel  Chaque îlot est doté **d’un ordinateur (la classe est équipée d’ordinateurs portables +accès internet)**  **But du jeu :** répondre à des questions de type EC1 de terminale avec des **contraintes de temps** afin de finir l’exercice sans perdre du temps :   * Réviser les notions et les mécanismes * Gérer le temps.   **Règles du jeu :**   * Après avoir **cliqué sur le lien** le joueur commence à répondre aux questions.   + la **question** à laquelle l’élève doit répondre ET   + une **contrainte de finir une réponse exacte pour ne pas perdre et être obligé de recommencer**. * Si le joueur ne sait pas répondre, un message s’affiche expliquant l’erreur et l’invitant à reprendre. * Une **bonne réponse** lui permet d’**avancer au tour suivant** * Une **mauvaise réponse** : un message qui s’affiche incitant l’élève à trouver par lui-même la bonne réponse. * Aucune contrainte : l’élève peut reprendre l’exercice autant qu’il le souhaite et quand il veut et/ou peut |
| **Lien de l’activité :** | [**https://view.genial.ly/61ccc0d28275900de26a4681/interactive-content-economic-growth-game**](https://view.genial.ly/61ccc0d28275900de26a4681/interactive-content-economic-growth-game) |