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 distancielChaque 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) |