

Niveau d'enseignement :

Enseignement secondaire

Porteur du projet :

Cédric Mainil, enseignons.be

Contact : cedric.mainil@enseignons.be

Titre de l'atelier :

Escape Game Pédagogique

Objectif poursuivi ou intérêt de l'outil :

Donner les outils pour créer son Escape Game en classe

Descriptif de l'outil/la pratique/le dispositif :

Immerger ses étudiants dans un processus ludique de résolution d'énigmes et de réflexion.
Créer son propre scénario et y inclure ses propres contenus de cours.