

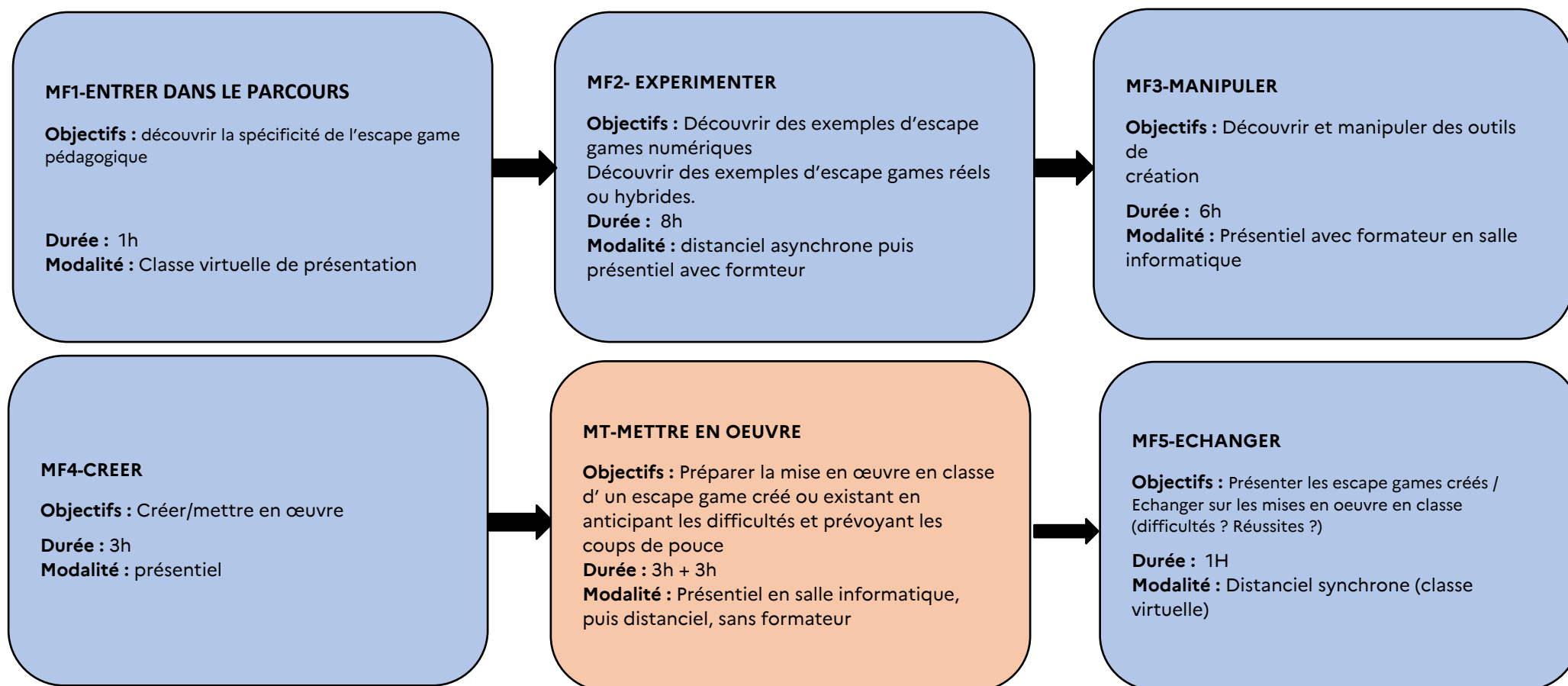
Code	Libellé	Nbre places	Durée (en h)	Durée (en mois)
22A0100340	P-L'ESCAPE GAME EN COURS D'ALLEMAND	20	25	12
Objectif	Mettre en œuvre des escape game pédagogiques déjà prêts en classe, soit en 100% réel ou avec l'outil numérique, inventer des scénarios en adéquation avec des objectifs pédagogiques et favorisant une forte entrée culturelle, découvrir des outils pratiques pour créer son jeu pédagogique réel ou numérique.			
Public cible	Professeurs d'anglais en collège et lycée			

Légende :

Formation

Transférabilité

Personnalisation



MP-DECOUVRIR D'AUTRES OUTILS

Objectifs : Enrichir les possibilités de créer des énigmes ou une bande annonce de jeu

Durée : 2H

Modalité : Distanciel Asynchrone