



# Développer les apprentissages disciplinaires autour d'un projet pédagogique

publié le 29/05/2024

## Reportage sur la plateforme Canotech

---

### Descriptif :

La ludopédagogie est un levier très puissant pour engager les apprenants, et c'est le cas également de la pédagogie par projet. Jérôme Besse, professeur d'Espagnol concilie les deux avec brio dans le cadre d'un projet où les élèves conçoivent un escape game pour d'autres classes.

---

Création d'un escape game en classe avec les élèves ?

**Ce reportage nous montre comment ce projet permet aux élèves de développer des compétences à la fois disciplinaires et transversales.** On a plaisir à les voir s'impliquer et réfléchir à la façon de faire découvrir aux joueurs la vie de Frida Kahlo et le contexte du Mexique, d'une manière générale. Une formidable initiative qui peut être déployée dans d'autres disciplines, sous réserve d'avoir des heures disponibles (en cours et en dehors).

Extrait : « *Pour moi, l'intérêt du numérique, c'est de faire créer les élèves, que ce soit eux qui soient au cœur de la création et, au final, au cœur de l'apprentissage. Pour imaginer une énigme qui va porter sur tel et tel mot, sur tel ou tel aspect, il va falloir que, au préalable, ils fassent des recherches et ensuite ils vont se tester entre pairs. (...) Et je pense que c'est là que le numérique éducatif prend tout son sens.* »

Lien vers le reportage <https://www.canotech.fr/a/34102/dev...>



Avertissement : ce document est la reprise au format pdf d'un article proposé sur l'espace pédagogique de l'académie de Poitiers.

Il ne peut en aucun cas être proposé au téléchargement ou à la consultation depuis un autre site.