

# Rendez vos cours amusants et interactifs

## ATELIER 1 - Construisez un « Escape Game pédagogique et numérique »



Ils fleurissent un peu partout comme un nouveau loisir : les Escape Games. Un Escape Game pédagogique est un jeu d'évasion grandeur nature dans lequel une équipe de joueurs doit résoudre des énigmes afin de s'évader en un temps limité, le tout dans un contexte pédagogique (découverte, entraînement, révision...).

Aujourd'hui, les enseignants et les formateurs peuvent eux aussi l'utiliser pour en faire un outil pédagogique innovant et amusant ! Résoudre des énigmes est une autre manière d'enseigner en motivant ses élèves grâce à l'aspect ludique et l'esprit d'équipe.

Au terme de la formation, les enseignants / formateurs pourront :

- *jouer à un jeu d'évasion pédagogique ;*
- *identifier les mécanismes et principes de jeu d'un Escape Game pédagogique ;*
- *identifier les outils nécessaires à la mise en place d'un jeu d'évasion pédagogique ;*
- *intégrer de nouvelles connaissances et savoir-faire dans leurs pratiques d'enseignement.*

## ATELIER 2 - Testez la réalité virtuelle pédagogique

La réalité virtuelle est une technologie immersive qui permet de stimuler l'intérêt et la concentration. L'immersion complète supprime toute distraction et l'apprentissage par le visuel et l'interactivité permet une meilleure appréciation des sujets traités.

***« Imaginez un enseignant introduisant l'Empire romain en classe. Les élèves font un saut de 1.800 ans dans le temps pour se retrouver en plein cœur de la Rome antique à observer des artisans, des soldats et des types d'architecture. Ils vivent l'expérience pendant que l'enseignant les oriente et leur explique ce qu'ils voient. Il peut même mettre la séquence en pause pour ajouter plus d'informations ou déclencher des animations préprogrammées au moment voulu ! ».***



« **EducaVR** » est un concept unique en Belgique qui a été développé par le dinantais Thibaut Simon qui a créé Avalon Virtual. Cet outil permet aux enseignants et formateurs d'envisager l'intégration de la réalité virtuelle dans la classe ou dans le cadre de l'accompagnement de tout public. L'outil (et le matériel) pourra également être proposé en prêt pour les enseignants et formateurs de notre territoire.

Les enseignants / formateurs pourront vivre l'expérience de la réalité virtuelle afin d'être en capacité de l'utiliser directement dans leur structure (classe ou groupe) et ce, en toute autonomie.

FORMATEURS	ATELIER 1 - Manuela GUISSET, Formatrice TechnofuturTic ATELIER 2 - AVALON Virtual - <a href="http://www.avalon-virtual.be">www.avalon-virtual.be</a>
HORAIRE	<b>Mercredi 6 mai 2020 - 13h à 17h</b>
LIEU DE RDV	CCILB (Chambre de Commerce et d'Industrie du Luxembourg belge) <i>Adresse : Grand Rue 1 - 6800 LIBRAMONT</i>
INSCRIPTION	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Si vous êtes enseignant(e) :</b> <a href="http://www.ifc.cfwb.be">www.ifc.cfwb.be</a> - code pour l'action : 205001944</li> <li>• <b>Si vous êtes formateur(rice) :</b> <a href="http://www.ibefe-lux.be">www.ibefe-lux.be</a> → SMART-Lux</li> </ul>
PLACES	15

Reconnaissance IFC

