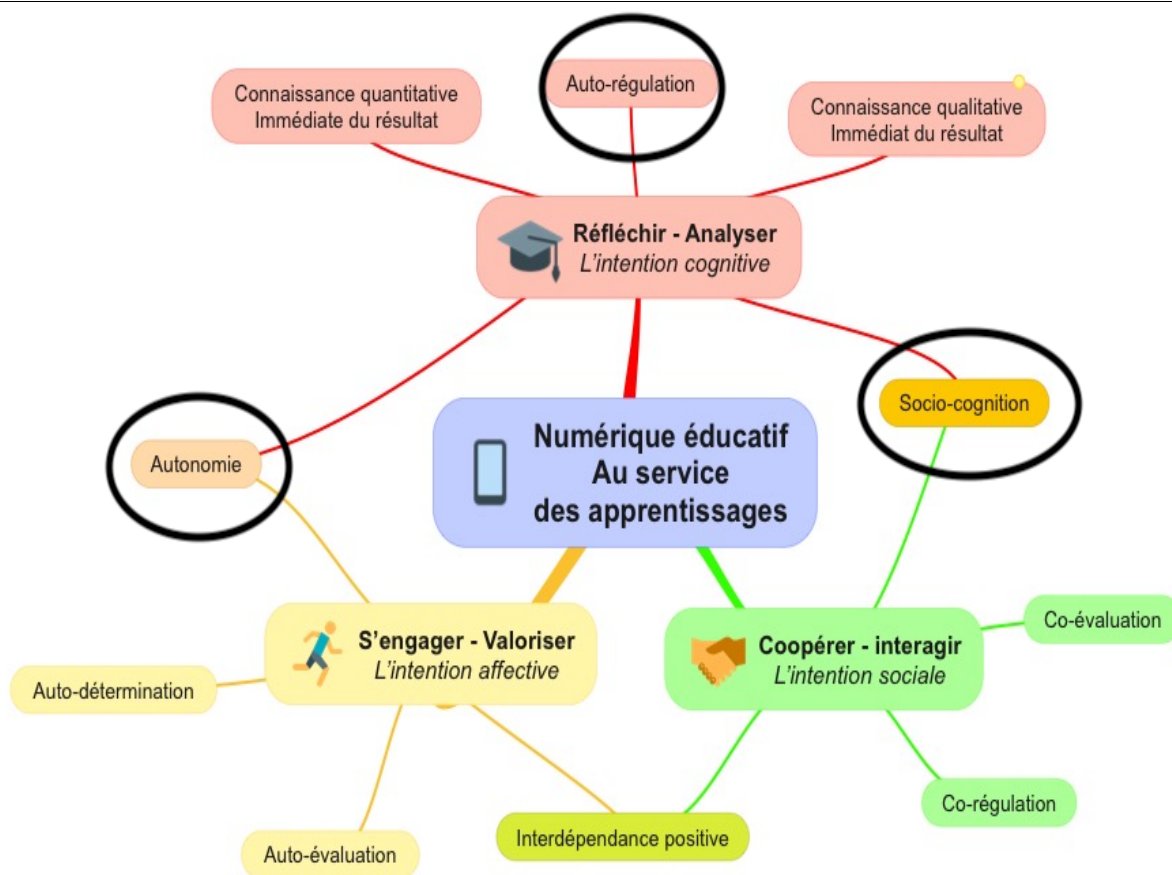


## L'échappée Game – programmer son évadissement selon ses ressources







APSA Support	CA	
Savoir nager	2	



### Plus-values pour l'enseignant/élève

- Désinhibition dans l'environnement aquatique
- Dévolution : Les élèves s'organisent sur les choix des artefacts pédagogiques (prédiction) et peuvent adapter la difficulté tout au long de la leçon.
- Auto-évaluation : Les élèves construisent leur évaluation en fonction de l'échappée Game choisit et des artefacts pédagogiques utilisés (masque, palme, planche...)
- Gain de temps moteur dans la leçon. En effet les élèves sont plus centré sur la réussite de leur évadissement et sont plus enclins à mobiliser leur ressources pour parvenir à leur fin.

Besoins	Niveau d'expertise				Plateforme(s)			Application(s) utilisée(s)			
	Enseignant				<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Retard Vidéo 			
	Elèves				Android 	IOS 	Windows 				
	<b>Matériel nécessaire / Matériel facultatif</b>										
	1	Tablette				Connexion wifi					
		Ordinateur portable				Trépied					
	Vidéoprojecteur				Caméra						
	Cardiofréquencemètre				Autres :						
Programmes	<b>COLLEGE</b> Objectifs Généraux (en lien avec les domaines du socle) priorités					<b>LYCEE</b> Objectifs Généraux priorités					
	<b>CYCLE 3</b>					<b>LGT</b>			<b>LP</b>		
	Développer sa motricité	S'approprier méthodes et outils	Partager règles, rôles, responsabilité	Entretenir sa santé	S'approprier une culture	Développer sa motricité	Se préparer s'entraîner	Exercer sa responsabilité	Construire sa santé	Accéder au patrimoine culturel	
	<b>x</b>	<b>x</b>									
	Attendus de fin de cycle (AFC) de Fin de lycée (AFL) ou de fin de lycée Professionnel (AFLP) ciblés										
	<p><b><u>AFC Cycle 3</u> : Réaliser, seul ou à plusieurs un parcours en milieu aménagé.</b></p> <p><b><u>Compétence</u> : Adapter ses déplacements à des environnements variés.</b></p> <p><b><u>PIX</u> : Installer, configurer et enrichir un environnement numérique pour disposer d'un cadre adapté aux activités menées.</b></p>										

