

EPS et Continuité Pédagogique :

« **Escape Game** » semi-virtuel à partir d'un document « Genially »

Pour un partage total ou partiel du jeu :

sebastien.bourthoumieu@ac-nantes.fr

Au cours de cette période exceptionnelle, de nombreuses idées foisonnent au sein de nos équipes, de multiples idées, outils, émergent. Que nous utilisons l'ENT académique E-lyco et/ou le logiciel de vie scolaire ProNote, nous y avons parfois associé des outils tiers tels que des « Glides », des « Padlet » ou encore des « Genially ».

Dans le contexte que nous vivons et pour envisager un temps de la continuité pédagogique en EPS autrement encore, il est possible de proposer à nos élèves de participer à un jeu semi-virtuel. **Semi-virtuel parce que**, s'il est vrai qu'il se joue en ligne depuis chez soi, il propose néanmoins une pratique physique, une participation à une classe virtuelle et une assistance pendant le jeu (par la messagerie de leur ENT).

*L'idée de cet « Escape Game » ou ce « Jeu sérieux » est un prétexte pour solliciter nos élèves à **maintenir une activité physique régulière**. Il se fait en confinement oui... mais en famille, avec ses frères(s) et sœur(s), ses parents, un adulte. Il est l'occasion, pour nous, enseignant d'EPS, de "provoquer" des questionnements, une pratique sécurisée, une utilisation des Tice et de maintenir un lien « fort » avec nos élèves (mails, messages, capsules vidéos, classe virtuelle).*

D'un point de vue plus global, ce type de d'outil peut être un prétexte ludique pour revenir sur les contenus proposés dans l'année, les apprentissages et compétences développées chez nos élèves. Il peut revêtir, du fait des conditions exceptionnelles que nous vivons, une dimension utile liée à la Santé, à l'entretien de sa vie physique en lien avec domaines du socle ou objectifs généraux en lycée.