

PRECAUTIONS D'USAGE

Ce support est un document ressource mis à la disposition des enseignants-es par un-e enseignant-e que nous remercions vivement. Nous vous invitons à l'adapter et à le compléter, selon les besoins de vos élèves et votre stratégie globale de formation (choix de la problématique, de la situation professionnelle...). Nous vous conseillons d'actualiser ou de modifier si nécessaire, les sources et les contenus proposés (données chiffrées...)

Notice d'utilisation

Pourquoi : CAP ATMFC

1^{er} année lors de l'introduction des notions, il faudra alors n'utiliser que les fragments du jeu afin de cibler les notions que vous souhaitez aborder (séance courte de 5 à 10 min).

2^{eme} année de CAP : révisions. Il est possible d'utiliser l'ensemble de l'échappée game (durée entre 30 min et 1h).

Matière concernée

Pôle 2 cuisine collective

Comment :

C'est un escape game numérique proposé dans le cadre de la continuité pédagogique lié à l'épidémie de Coronavirus de 2020. Si vous souhaitez continuer de l'utiliser **après** cette période merci de me contacter préalablement par mail.

Il faudra faire parvenir le lien suivant aux élèves, ainsi que le document « Fiche bilan élèves »

<https://view.genial.ly/5e6df0c84b44a00fb791781c/interactive-content-cauchemar-version-libre-de-droit>

Supports et matériel nécessaire :

Fonctionne normalement sur les principaux navigateurs internet et sur smartphones récents.

Aides :

Le code du coffre est 951, parfois s'il ne fonctionne pas c'est que votre connexion internet n'est pas suffisamment rapide, il faudra bien prendre son temps pour cliquer.

En cas de soucis n'hésitez pas à me contacter :

pierre.girard-giacco@ac-lille.fr

Bon courage à tou-te-s