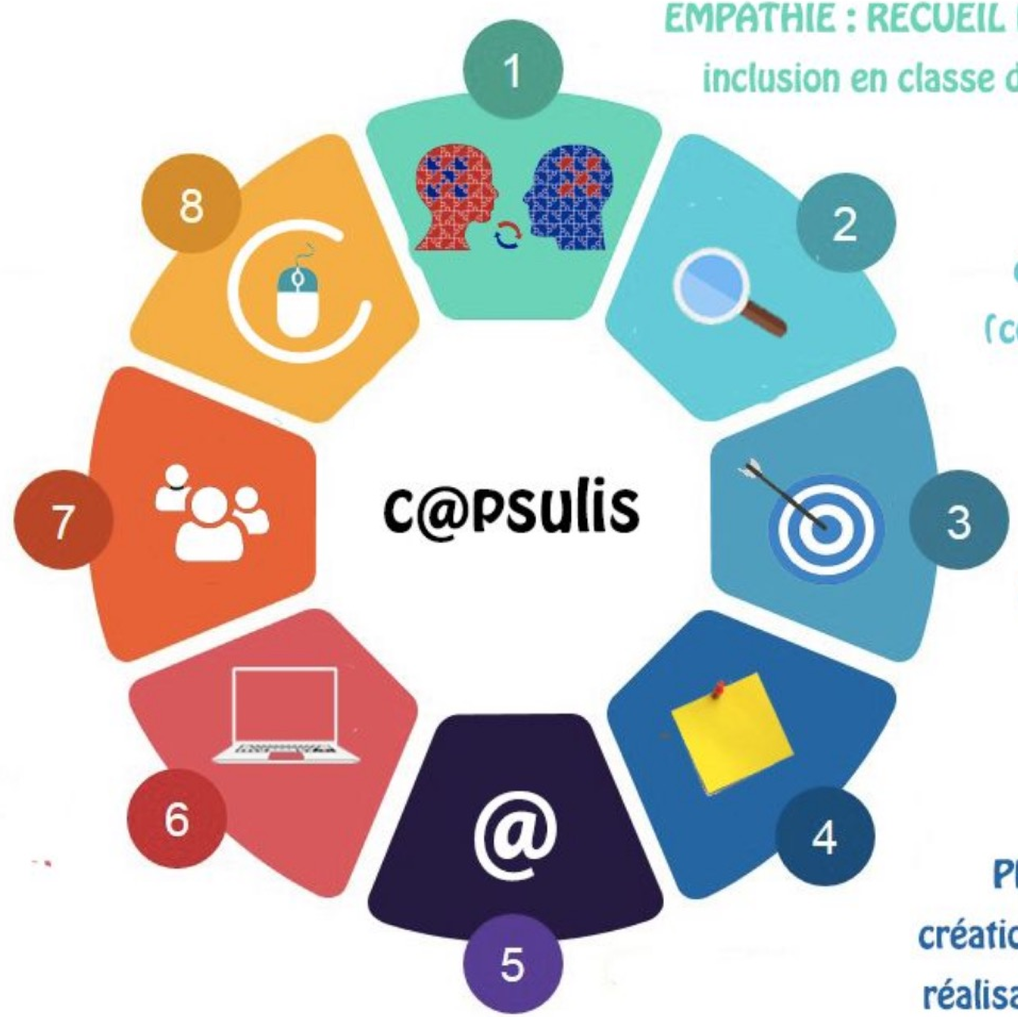
PROCESS DE PRODUCTION C@PSULIS & GAMIFICATION

ADAPTATIONS DES ÉTAPES DU DESIGN THINKING & DES PRINCIPES DE CLASSE INVERSÉE



EMPATHIE : RECUEIL DES BESOINS
inclusion en classe de référence

RECHERCHE :
des ressources disponibles
(cours, manuels, ent, internet)
des solutions logiciels

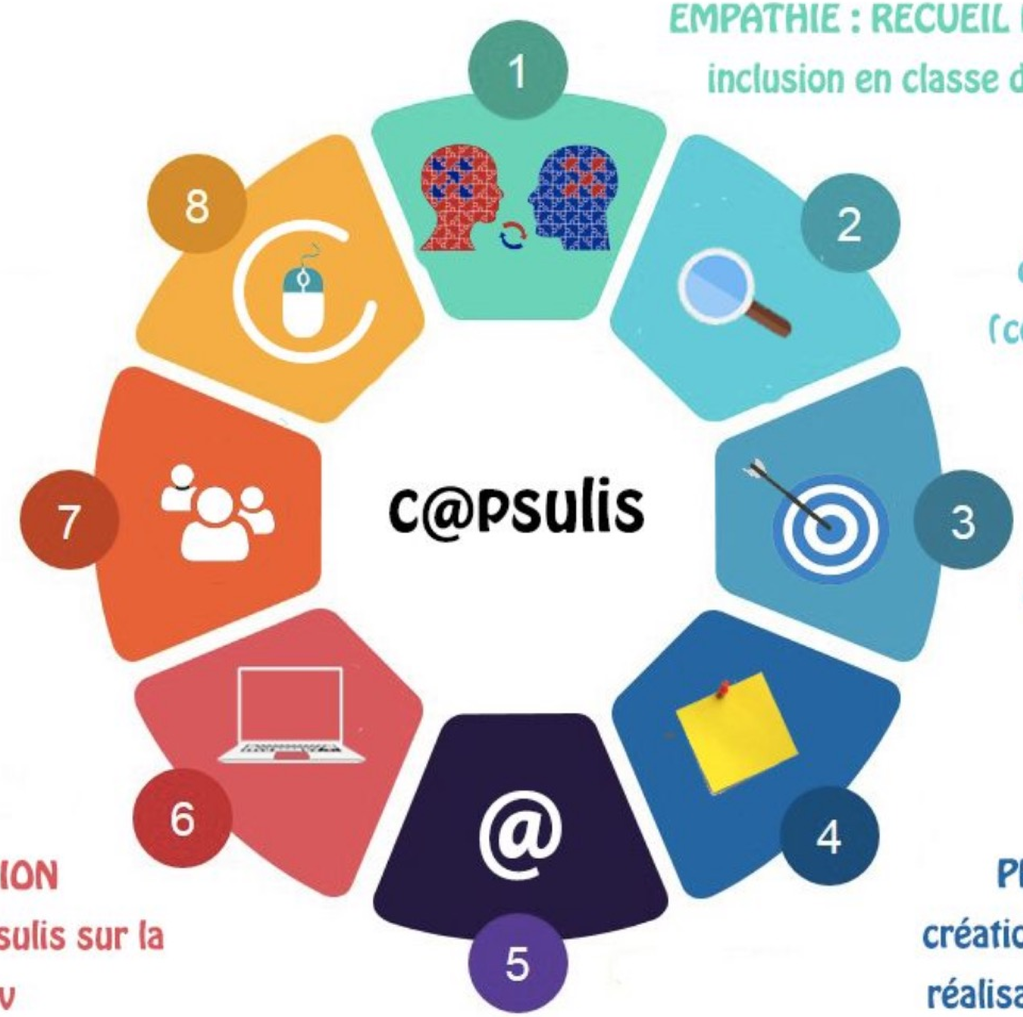
IDÉATION, BRAINSTORMING
Phases de divergence/convergence
élaboration de la scénarisation globale : sélection des thèmes importants

PROTOTYPAGE
création d'un story-board
réalisation des c@psulis.

WEB WORKING
création des exercices interactifs
quiz

PROCESS DE PRODUCTION C@PSULIS & GAMIFICATION

ADAPTATIONS DES ÉTAPES DU DESIGN THINKING & DES PRINCIPES DE CLASSE INVERSÉE



1 — EMPATHIE : RECUEIL DES BESOINS
inclusion en classe de référence

2 — RECHERCHE :
des ressources disponibles
(cours, manuels, ent, internet)
des solutions logiciels

3 — IDÉATION, BRAINSTORMING
Phases de divergence/convergence
élaboration de la scénarisation globale : sélection des thèmes importants

4 — PROTOTYPAGE
création d'un story-board
réalisation des c@psulis,

5 — WEB WORKING
création des exercices interactifs
quiz

6 — MÉDIATISATION
intégration des c@psulis sur la scolaweb tv

PROCESS DE PRODUCTION C@PSULIS & GAMIFICATION

ADAPTATIONS DES ÉTAPES DU DESIGN THINKING & DES PRINCIPES DE CLASSE INVERSÉE

EMPATHIE : RECUEIL DES BESOINS
inclusion en classe de référence

RECHERCHE :
des ressources disponibles
(cours, manuels, ent, internet)
des solutions logiciels

IDÉATION, BRAINSTORMING
Phases de divergence/convergence
élaboration de la scénarisation globale : sélection des thèmes importants

PROTOTYPAGE
création d'un story-board
réalisation des c@psulis,

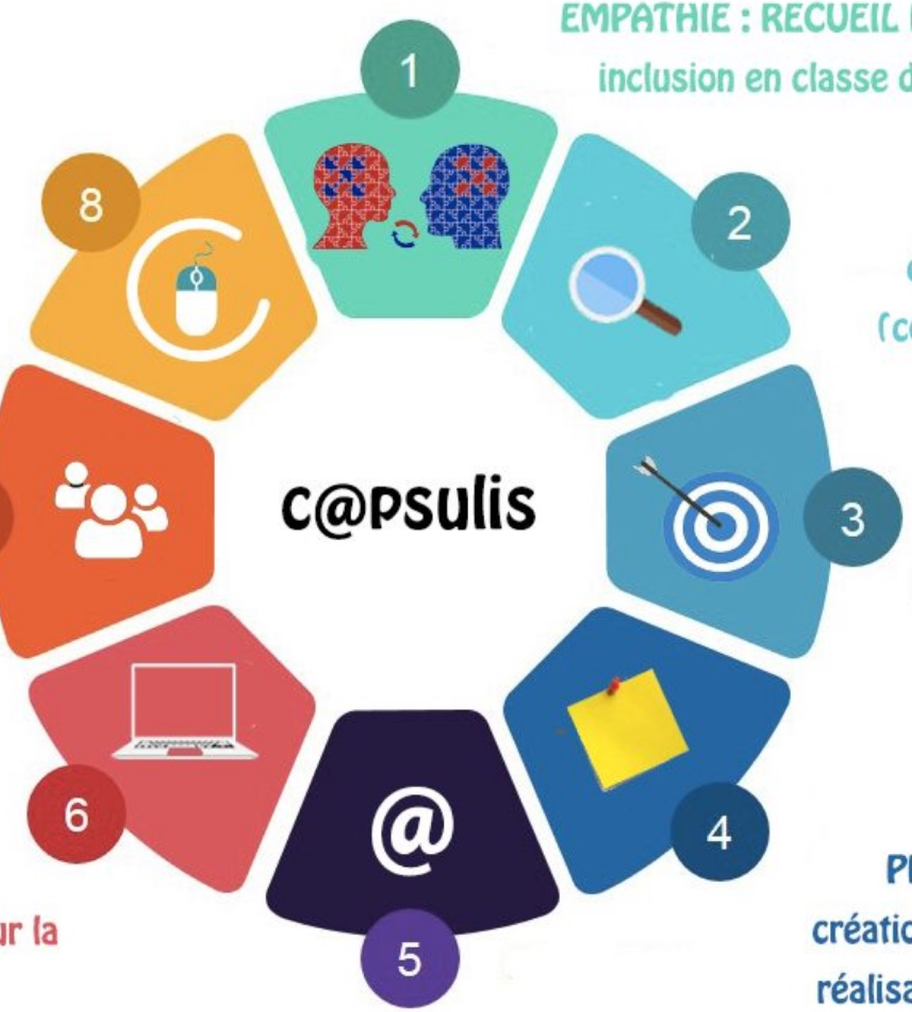
WEB WORKING
création des exercices interactifs
quiz

MÉDIATISATION
intégration des c@psulis sur la scolaweb tv

REGROUPEMENT
des ressources
création de parcours ELEA
Genially

PROCESS DE PRODUCTION C@PSULIS & GAMIFICATION

ADAPTATIONS DES ÉTAPES DU DESIGN THINKING & DES PRINCIPES DE CLASSE INVERSÉE



1 — EMPATHIE : RECUEIL DES BESOINS
inclusion en classe de référence

2 — RECHERCHE :
des ressources disponibles
(cours, manuels, ent, internet)
des solutions logiciels

3 — IDÉATION, BRAINSTORMING
Phases de divergence/convergence
élaboration de la scénarisation globale : sélection des thèmes importants

4 — PROTOTYPAGE
création d'un story-board
réalisation des c@psulis,

5 — WEB WORKING
création des exercices interactifs
quiz

6 — MÉDIATISATION
intégration des c@psulis sur la scolaweb tv

7 — REGROUPEMENT
des ressources
création de parcours ELEA
Genially

8 — RÉALISATION
du parcours par les élèves