

Et si le portfolio n'était qu'un jeu ?



Présentation du projet

La genèse du projet portfolio KLAP démarre d'un constat concernant la méconnaissance du portfolio par la grande majorité des étudiants. Afin d'en faciliter l'approche jugée souvent barbante, l'idée de la création de jeux pédagogiques a émergé.

Démarche pédagogique

Avec l'avènement d'internet et des formations parallèles, le cursus scolaire standard doit innover pour rester attrayant et apporter de la plus-value aux étudiants. Cours inversés, projets en groupe et activités ludiques sont autant de méthodes ayant dores et déjà fait leur preuve. Le jeu a toujours été un moteur d'apprentissage. Le portfolio n'a aucune raison de déroger à la règle.



Nous contacter



Benoit Jacquet Faucillon



Benoit Jacquet Faucillon

Responsable de filière GM
ESiPE UPEM

mailpro@gmail.com



klap



Accueil

Nom Jeu 1

Et si le plus intéressant n'est pas un jeu ?

Nom Jeu 2

Ressources

Contact

NOM JEU 1

[Télécharger](#)

Présentation du jeu

NOM JEU 1 est un jeu coopératif basé sur la déduction à partir d'indices abstraits qui, une fois réunis, donnent de l'information. Vous incarnez un voyageur spatio-temporel ayant perdu la mémoire. Seules des bribes de rêves témoignent de votre métier passé. C'est à partir de ces souvenirs traduits par des cartes que vos alliés devront vous aider à le retrouver.

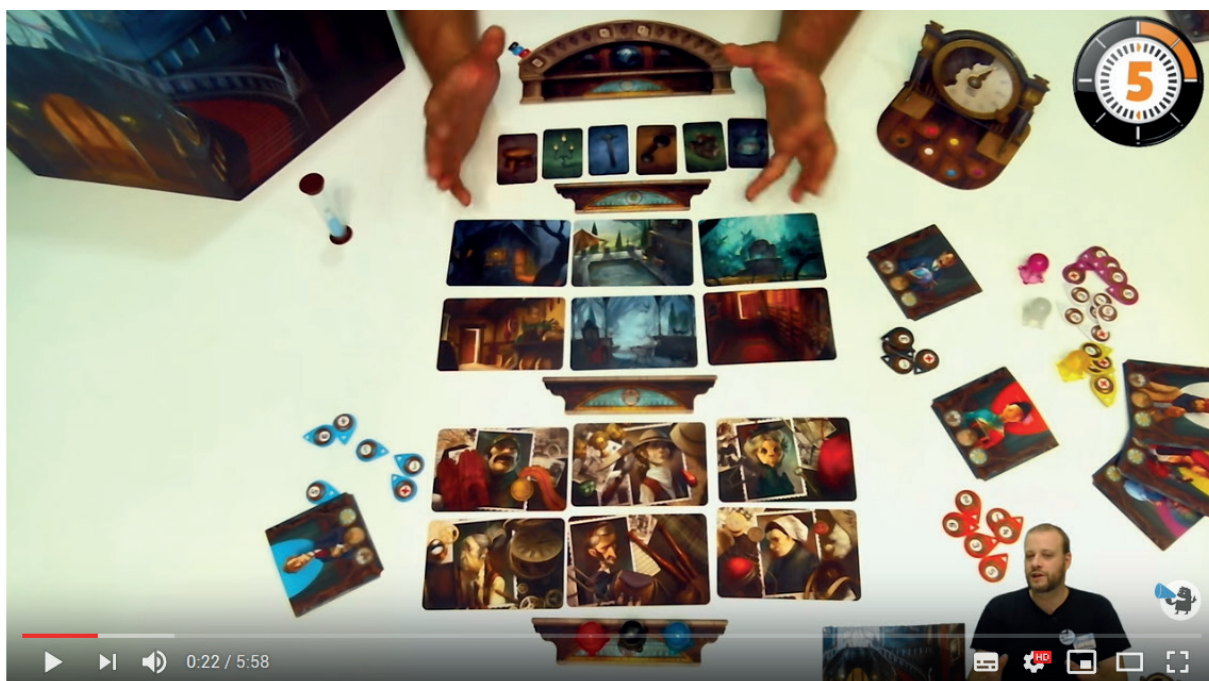


15
min

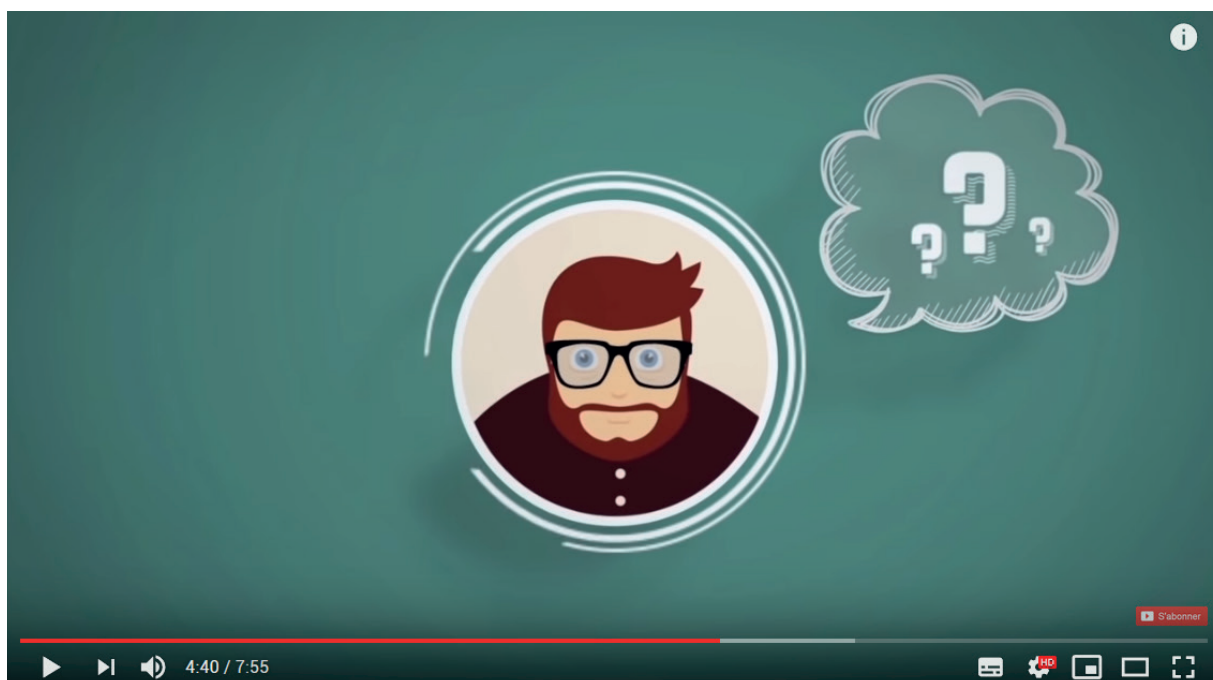


3-6
joueurs

Règles du jeu



Debrief pédagogique



NOM JEU 2

- Télécharger
- Scénario 1
- Scénario 2
- Scénario 3

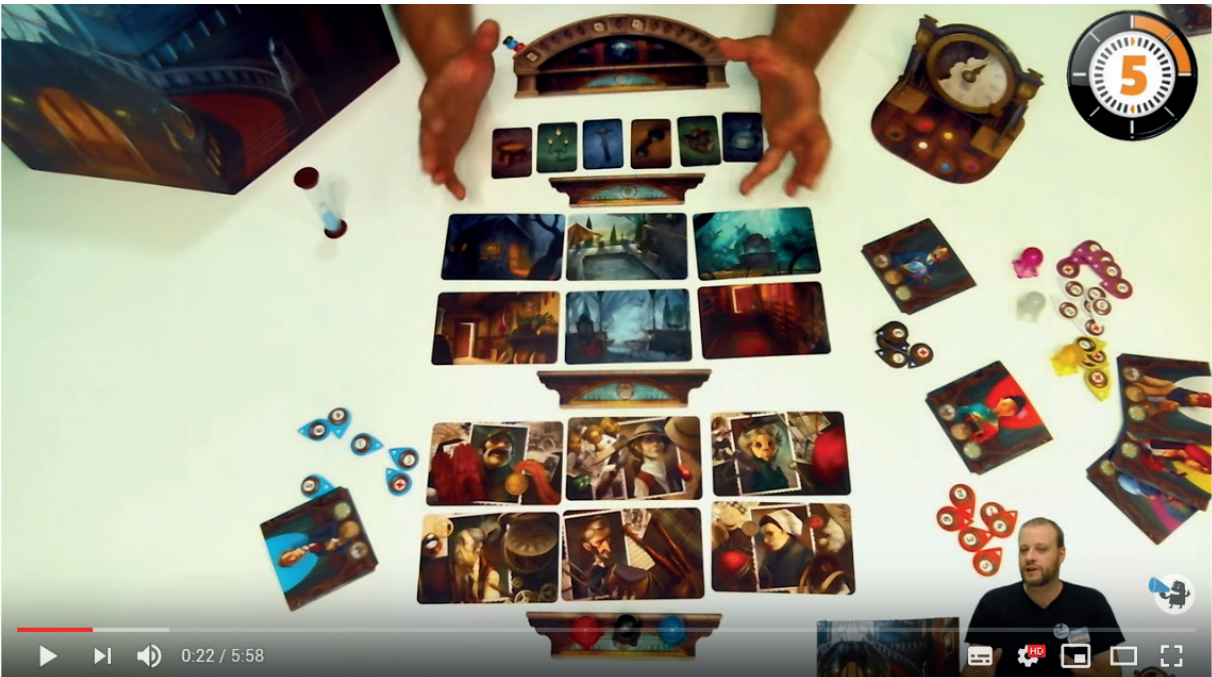
Présentation du jeu

Peu importe la mission confiée, il est nécessaire de prouver son aptitude à la remplir. Vous souhaitez voyager dans l’espace ? Il vous faudra réunir suffisamment d’éléments pertinents permettant de démontrer que c’est vous qui devez être choisi pour être le pilote de l’expédition.

15
min

3-5
joueurs

Règles du jeu



Debrief pédagogique



Calcul des points

Scénario 1

Scénario 2

Scénario 3

Scénario 4

Rôles		Cartes		Total
<input checked="" type="checkbox"/> Rôle 1		<input checked="" type="checkbox"/> N°8	<input type="checkbox"/> N°15	8 points
<input type="checkbox"/> Rôle 2		<input checked="" type="checkbox"/> N°9	<input type="checkbox"/> N°16	
<input type="checkbox"/> Rôle 3	<input checked="" type="checkbox"/> N°1	<input type="checkbox"/> N°10	<input type="checkbox"/> N°17	
<input type="checkbox"/> Rôle 4	<input type="checkbox"/> N°2	<input checked="" type="checkbox"/> N°11	<input type="checkbox"/> N°18	
<input type="checkbox"/> Rôle 5	<input type="checkbox"/> N°3	<input type="checkbox"/> N°12	<input type="checkbox"/> N°19	
<input type="checkbox"/> Rôle 6	<input type="checkbox"/> N°4	<input type="checkbox"/> N°13	<input type="checkbox"/> N°20	
<input type="checkbox"/> Rôle 7	<input type="checkbox"/> N°5	<input checked="" type="checkbox"/> N°14	<input type="checkbox"/> N°21	

RESSOURCES

Qu'est-ce qu'un portfolio ?

Le portfolio est un document permettant de mettre en avant ses différentes compétences au travers de réalisations argumentées. Il se constitue tout au long du parcours scolaire puis professionnel et en est agrémenté par les différentes expériences. Il doit apporter la preuve de la capacité à faire telle ou telle chose.

Exemples



Traces vs Preuves



Argumentation



Une **trace** peut provenir de différentes sources (Vidéo, photo, mail...). Elle témoigne de la réalisation d'une tâche, d'une mission ou de la responsabilité lors d'un projet.

Une **preuve** repose sur une trace à laquelle on vient ajouter un argumentaire. Il s'agit d'expliquer le contexte de la trace et en quoi celle-ci est représentative d'une compétence.

Expériences vs Compétences



Valorisation



Une **expérience** est quelque chose que l'on a vécu. Elle peut être scolaire, professionnelle ou bien issue de la vie de tous les jours.

Une **compétence** est un savoir-faire. Elle n'est jamais innée et s'acquiert donc au travers de l'apprentissage et des différentes expériences de la vie.

Soft Skills

Les **Soft Skills** sont des compétences « génériques » de plus en plus demandées par le secteur de l'embauche. Savoir s'exprimer en public, résoudre des problèmes ou encore gérer son temps sont autant de compétences communes à tous les corps de métier. Elles permettent de faire la différence entre deux profils égaux sur les attendus techniques d'une profession.

CONTACT



Adresse :

Formation ESIEP
Bâtiment Copernic
5 Boulevard Descartes
77420 Champs-sur-Marne

Mail :

contactpro@gmail.com

MENTIONS LEGALES

Obit eossus et mil etures dolupta inveles mintia volupta tatur, qui ut quaeces earibus peruptate audi autatus.

Ellico cum verume endam que eniandestium fugias vel ipsuntur?

Am, quatio molore dolo quias cumqui aborehento officae pernam facculpa doloremquam eles aut quatus. Nis doleupta eum quam, totatis rae volorum hil eum repernat ercilique illab ium evenima ximodic aeprae dolorit iosserum ipiet, se-

quiaepta sunt quae rempore hendae doluptatis et faccum quae latent, officium et autatquis simolum si doluptation rendam, autendus ut eium quatume re omnis as re evelecepudam volum ium fugita non re vendae volestrunto eaquas nobis core, tem. Olum es magnate posam, omnit idebit que voluptae. Fereius cipsae quos derum vel ipis eum quaspicabo. Esqui nimi, optae. Aximossu que nescius et ape omnis nos simus delit, accuptiur? Ciis

cum iliquia eptatur, sa sum cum as magnim lis aut reicit quatio dus. Idus. Pissit et odi tem volupta aped modion cullauta quatum exerum quistium nias et laborep rovide sae velenti orrument, sequist ut esectat escimincit molest, officia tius cil moluptatem ab illuptat. Equam la doluptatis aut evelic te dolectatiis aliquib eruptat uriorro cor sit ut asperum as non evereium est quid quatiunt et eum quo con eum serit archicipite everum,