



Présentation du Jeu vidéo éducatif pour le programme de la Coiffure (5245)



Compétence visée et éléments de compétence visée.

Prévenir les atteintes à la santé et à la sécurité (418022)

- Adoption de postures ergonomiques pour prévenir les blessures.
- Prise de décisions éclairées en matière de sécurité pour la clientèle.

Faire une coloration (418138)

- Protection adéquate de la cliente (peau, yeux, vêtements).
- Gestion du temps de pause pour obtenir la couleur désirée.
- Finition technique (émulsion, dégainage) et inscription sur une fiche technique.

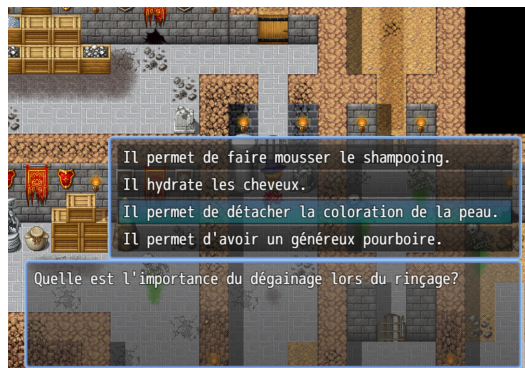
Communiquer avec la clientèle (418093)

- Assurer une interaction efficace pour conseiller et répondre aux attentes.

Introduction

Chers enseignants et enseignantes,

Nous sommes heureux de vous présenter un outil pédagogique novateur : un jeu vidéo éducatif conçu spécialement pour le domaine de la coiffure. Ce jeu a été développé pour enrichir vos pratiques d'enseignement, engager vos élèves, et faciliter la révision des notions essentielles. Découvrez comment cet outil peut transformer vos cours tout en rendant l'apprentissage plus interactif et captivant.



1. La plus-value du jeu vidéo comme outil pédagogique

Le jeu vidéo éducatif apporte une réelle valeur ajoutée à vos cours, notamment dans les domaines suivants :

Révision des notions clés et gestion de classe

Le jeu intègre des scénarios interactifs pour sensibiliser et faire mémoriser des notions clés, en plus d'être un excellent outil de gestion de classe. Ce jeu se déroule individuellement et ainsi, il permet aux joueurs et joueuses de réviser des notions chez eux, pendant les pauses ou en fin de cours. Le format ludique et humoristique du jeu capte l'attention des élèves, réduit les distractions et favorise une participation active. Ainsi, les élèves peuvent progresser à leur rythme, ce qui permet une différenciation pédagogique adaptée à leurs besoins.

2. Lieu de dépôt du jeu

Le jeu est accessible sur une plateforme web sécurisée, spécialement conçue pour garantir la confidentialité et la sécurité des données. Le jeu est complètement **sécuritaire** et ne demande **aucune donnée des utilisateurs**.

Vous pourrez accéder au jeu directement via un lien sécurisé.

[Lien vers le jeu](#)



Le jeu est également entièrement compatible avec Moodle, ce qui vous permettra de l'intégrer facilement dans votre environnement numérique d'apprentissage (ENA).

Contactez votre conseiller RÉCIT régional pour vous accompagner dans cette intégration.

3. Présentation de la capsule aguiche

Pour piquer votre curiosité et celle de vos collègues, nous avons préparé une capsule vidéo dynamique qui présente le potentiel du jeu vidéo éducatif. Cette courte vidéo met en lumière :

[Lien vers la capsule vidéo](#)

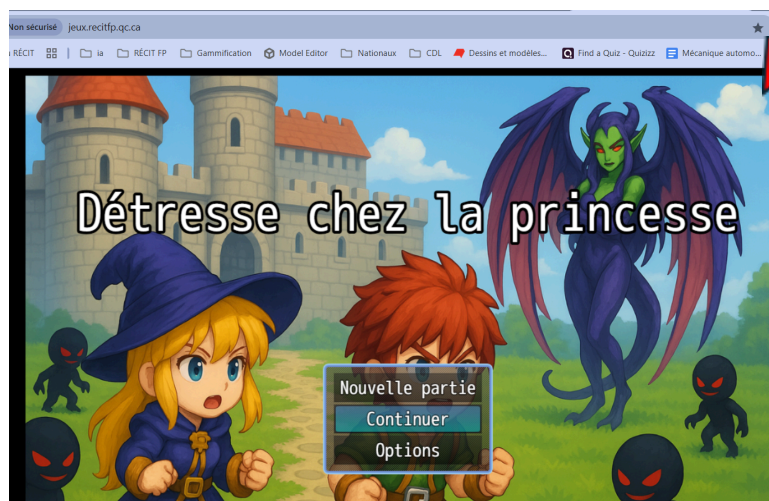
4. Capsule tutoriel : Apprendre à utiliser le jeu

Afin de vous accompagner dans l'intégration du jeu dans vos cours, nous avons conçu une capsule vidéo tutoriel détaillé. Cette vidéo vous guidera étape par étape :

[Lien vers le tutoriel](#)

Afin de pouvoir ne pas recommencer le jeu à chaque fois que vous redémarrez le navigateur.

Je vous conseille de l'ajouter à la barre de vos favoris dans Google Chrome



5. Comment apporter le jeu en classe?

Nous vous invitons à présenter le jeu à vos étudiantes et leur permettre d'expérimenter le jeu pendant quelques minutes et leur assigner le jeu comme un devoir qu'ils peuvent compléter le soir ou la fin de semaine. Le jeu devrait prendre environ deux heures à compléter. Il est important de leur rappeler qu'ils doivent sauvegarder leur partie si elles ne désirent pas recommencer la quête.

Vous pouvez également partager cette capsule vidéo de démonstration du jeu qui permettra de solutionner toutes les énigmes.

[Lien vers le guide officiel](#)

IMPORTANT

Bien entendu, il est important pour nous d'évaluer l'impact du jeu sur vos élèves. Ainsi, il est important de demander à vos élèves de répondre à ce court formulaire de rétroaction à la fin de l'activité.

[Lien vers le questionnaire](#)

Amusez-vous!