

| | |
|----------------------------------|---|
| Durée..... | 1 |
| Modalités..... | 1 |
| Description | 2 |
| Intérêts de la méthode..... | 2 |
| Mots-clés..... | 2 |
| Déroulement | 2 |
| Conseils..... | 4 |
| Variantes possibles..... | 4 |
| Logistique | 4 |
| Ressources pour approfondir..... | 5 |
| Littérature scientifique :..... | 5 |

| Durée | Modalités | |
|--|------------|---|
| Une méthode est un ensemble de techniques et d'activités diverses mais intégrées de façon organique les unes avec les autres. Une méthode représente de 12 à 45 heures. | Synchrone | x |
| | Asynchrone | x |

Description

Méthode qui utilise le jeu à des fins d'apprentissage. Il y a des joueurs, des règles à respecter et un but à atteindre. Le jeu peut opposer des individus ou des équipes, ou confronter une seule personne à une tâche.

L'enseignant peut accepter que les joueurs modifient les règles du jeu à condition que les résultats d'apprentissage soient atteints à l'issue du jeu.

Il existe différents jeux : les jeux-cadres de Thiagi par exemple.

Intérêts de la méthode

Dans cette activité, l'étudiant est invité à apprendre en jouant avec des jeux semblables à ceux qui existent déjà (Échecs, dames, scrabble, Monopoly, serpents et échelles, etc.). Par les règles du jeu et les interactions produites, l'étudiant est dirigé vers l'atteinte d'un but.

Mots-clés

Exercisation, imitation, modélisation, jeu.

Déroulement

| | Tâches de l'enseignant.e | Tâches des étudiant.es |
|-------------|--|------------------------|
| Préparation | <ul style="list-style-type: none">Répartir les joueurs en équipe en fonction de la taille du groupe. | |

| | | |
|--------------------------------------|--|---|
| <p>Mise en œuvre</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Présenter les règles : pendant les réponses aux questions tous les documents sont fermés, rangés. • Présenter le déroulement : • Un membre d'une équipe pose une première question à un membre nommé de l'autre équipe. S'il a la réponse, alors son équipe marque 2 points. • S'il ne trouve pas la réponse, il peut faire appel à un ami ; un autre membre de son équipe. Si à eux deux ils trouvent la réponse, alors leur équipe marque 1 point. • S'ils ne trouvent toujours pas la réponse, alors l'équipe qui a posé la question y répond (sans rouvrir ses notes et autres livrets) et elle marque 1 point. • Puis les équipes échangent leurs rôles ; celle qui répondait à la question pose la sienne, celle qui posait la question répond. | <ul style="list-style-type: none"> • Par équipe, préparer 3 questions, en lien avec les sujets travaillés en formation (accès aux notes, aux livrets et à tout autre document) : • Une question facile, • Une question difficile, • Une question moyennement facile (ou moyennement difficile), • Poser ensuite ces questions à l'autre équipe. • |
| <p>Évaluation des apprentissages</p> | <p>Spécificités :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Demander aux équipes de préparer 4 à 5 questions, en cas de doublon. • Pour un groupe de 8 personnes, répartis en 2 équipes, il faut compter en tout 30 minutes pour ce jeu. Mais il est possible de demander aux étudiants de préparer plus de questions. | |

Conseils

Activités synchrones

Les étudiants peuvent être invités à réaliser un jeu en ligne, basé sur les notions du cours abordées. On peut imaginer des créations de quiz actifs, alimentés avec des photos, des justifications...La conception de jeux de formations en ligne (ex: études de cas), de serious game peut également être envisagée. Le temps de préparation alloué sera néanmoins plus long.

Variantes possibles

« Activité tournoi »

Logistique

Ressources

Humaines

Equipe d'enseignants
Accompagnement et soutien à la conception

Organisationnelles - Supports pédagogiques

Supports de jeux

Espaces

Physiques

Amphithéâtre(s)
Espace(s) avec visio
Salle(s) de collaboration
Salle(s) en îlots
Laboratoires

Numériques

Plateforme (Moodle)

Matériels

Outils numériques

Ordinateurs
Tablettes interactives
Smartphones
Mur(s) d'affichage virtuel(s)

Outils pédagogiques

Mur(s) d'affichage physique(s)
Plateaux de jeux
Cartes
Dés
Pions
Chronomètre
Papier grand format.

Ressources pour approfondir

Littérature scientifique :

Kozanitis, A. (2011). Activités pour encourager l'apprentissage actif durant les cours. Document du Bureau d'appui pédagogique de l'École Polytechnique de Montréal. En ligne : http://www.polymtl.ca/livreeuap/docs/documents/apprentissage_actif-p83.pdf

Howden, J., & Kopiec, M. (2002). *Cultiver la collaboration : un outil pour les leaders pédagogiques*. Chenelière McGraw-Hill.