

Durée 1

Modalités..... 1

Description 2

 Intérêts de l’activité 2

 Mots-clés 2

Déroulement 2

Conseils..... 3

 Variantes possibles..... 3

Logistique 3

Ressources pour approfondir 4

 Littérature scientifique..... 4

Durée	Modalités	
Une activité nécessite une heure à quelques heures, 8 heures tout au plus, pour être réalisée de façon organisée. Elle peut être utilisée à une ou plusieurs reprises dans le cadre d'une unité d'enseignement.	Synchrone	x
	Asynchrone	x

Description

Activité mettant en compétition les étudiants dans le but de pouvoir répondre à un maximum de questions sur un contenu spécifique.

Le tournoi se déroule généralement en deux temps :

1. L'organisation du groupe et des tâches d'apprentissage pour que tous les membres de l'équipe s'approprient le contenu ;
2. Le temps du tournoi où les étudiants répondent individuellement aux questions préparées par l'enseignant. Chaque membre de l'équipe est responsable d'accumuler des points pour son équipe.

Intérêts de l'activité

Le tournoi est une formule dont la principale fonction est de permettre d'améliorer un apprentissage dans un contexte de compétition, de grande participation des apprenants et de soutien à la coopération au sein de l'équipe.

Mots-clés

Exercitation, coopération, compétition, équipe, groupe, participation.

Déroulement

Le tournoi peut être organisé de différentes manières mais il repose dans tous les cas sur un sujet ou une thématique à étudier avant la compétition.

	Tâches de l'enseignant.e	Tâches des étudiant.es
Préparation	<ul style="list-style-type: none"> • Préparation du sujet • Communication du sujet 	<ul style="list-style-type: none"> • Prise de connaissance du sujet • Répartition en équipe • Organisation et répartition du travail d'étude au sein du groupe idéalement les personnes d'une même équipe travaillent ensemble afin de parfaire leurs connaissances et de convenir d'une organisation pour être l'équipe la mieux préparée pour le tournoi.

Mise en œuvre	L'étude du sujet	<ul style="list-style-type: none"> • Peut présenter la matière à assimiler en classe et/ou distribuer des documents concernant le contenu à étudier. 	<ul style="list-style-type: none"> • Etudier la matière avant la compétition. L'étude peut se faire individuellement ou collectivement.
	Le tournoi	<ul style="list-style-type: none"> • Pose les question et anime le tournoi 	<ul style="list-style-type: none"> • Pendant le tournoi, répondre aux questions préparées par l'enseignant, mais de façon individuelle. Chaque membre de l'équipe est responsable d'accumuler des points pour son équipe. L'équipe qui accumule le plus de points est la gagnante.
Évaluation des apprentissages		Test formatif sur le sujet	

Conseils

Spécificités du distanciel

Les équipes peuvent être multisites. Des étapes du tournoi peuvent être réalisées en distanciel.

Variantes possibles

« Activité jeu en formation »

Logistique

Ressources

Humaines

Enseignant

Equipes d'enseignants

Organisationnelles - Supports pédagogiques

Non spécifiées

Espaces**Physiques**

Amphithéâtre (s)
Salles collaboratives
Salles en îlots
Laboratoires
Plateforme (s)
Espaces informels institutionnels ou libres de choix

Numériques**Matériels****Outils numériques**

Murs d'affichage virtuels
Ordinateurs
Tablettes interactives
Smartphones
Outils externes en ligne

Outils pédagogiques

Murs d'affichage physiques
Papier affichage
Buzzers

Ressources pour approfondir**Littérature scientifique**

Gilles Chamberland, G. Lavoie, L. Marquis, D (2003). *20 formules pédagogiques*. Presses de l'université du Québec.

Extraits du site « Enseigner à l'UQTR » : https://oraprdnt.uqtr.quebec.ca/Gsc/Portail-ressources-enseignement-sup/documents/PDF/strategies_pedagogiques.pdf