

Shock

Description de l'activité



Jeu de science-fiction sociale dans lequel des équipes de 3-4 étudiant·e·s doivent décider d'un « choc » survenu dans le monde. Par la suite, iels établissent une liste d'enjeux éthiques, sociaux ou politiques à traiter pendant la partie. Pour chaque scène (ou chaque enjeu) les étudiant·e·s peuvent être protagoniste, antagoniste, ou bien l'auditoire.

Implication demandée de la personne enseignante

Avant l'activité	Pendant l'activité
• Lire la documentation disponible en ligne • Imprimer des feuilles de personnage, des grilles d'identification des enjeux, et des contrats pour baliser les enjeux • Sélectionner une méthode d'évaluation reliée au jeu • Présenter le jeu aux étudiant·e·s et leur faire parvenir le tutoriel disponible en ligne	• Circuler entre les équipes afin de s'assurer du bon déroulement des parties • Débloquer les parties au besoin

Complexité technologique



Temps de préparation



Matériel nécessaire

- Feuilles de personnage
- Grilles d'identification des enjeux
- Contrats
- Dés

Temps de réalisation

4 semaines de cours (environ 12 heures)

Source



Ligne du temps



Description de l'activité

Imitation du jeu de société *Timeline* où les étudiant·e·s doivent placer des cartes représentant des moments historiques importants dans le bon ordre chronologique.

Selon le type de compétition désiré, l'activité peut être réalisée en petites équipes, en formule contre la montre, ou en collaboration en grand groupe.

Implication demandée de la personne enseignante

Avant l'activité	Pendant l'activité
• Identifier des événements historiques importants liés au contenu du cours • Trouver des images pour représenter chacun de ces moments • Créer les cartes et les faire imprimer	• Distribuer les cartes • Agir comme maître du temps • Évaluer les réponses des équipes

Complexité technologique



Temps de préparation



Matériel nécessaire

- Cartes représentant des événements historiques

Source



Temps de réalisation

Entre 30 minutes et 1 heure.

Jeu d'évasion



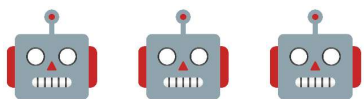
Description de l'activité

Dans l'environnement numérique Genially, les personnes étudiantes se retrouvent dans un scénario fictif où ils doivent s'évader en résolvant des énigmes et des casse-têtes en lien avec le contenu du cours.

Implication demandée de la personne enseignante

Avant l'activité	Pendant l'activité
• Identifier le matériel du cours qui se prête bien au format énigme, casse-tête ou devinette • Développer le jeu dans l'environnement Genially • Mettre à jour le matériel du jeu au besoin	• Formule clé-en-main, pas d'implication nécessaire au moment de la réalisation de l'activité, sauf aider les étudiant-e-s au besoin.

Complexité technologique



Temps de préparation



Matériel nécessaire

- Licence Genially Pro Éducation

Source

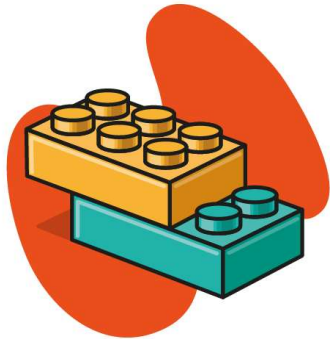


Temps de réalisation

Variable selon la difficulté du jeu; normalement 1-2 heures.

Lego Agile

Description de l'activité



En petites équipes, les personnes étudiantes doivent compléter un projet de construction en utilisant des blocs Lego et reçoivent des instructions additionnelles en cours de route.

Les personnes étudiantes travaillent en « sprints » de 7 minutes puis reçoivent 3 minutes de rétroaction afin de corriger ou d'améliorer leur projet.

Implication demandée de la personne enseignante

Avant l'activité	Pendant l'activité
- Planifier un projet à accomplir, peut s'accompagner d'un devis de construction ou de design - Prévoir une liste de modifications ou d'ajouts à demander aux équipes d'étudiant-e-s	- Agir comme maître du temps - Offrir de la rétroaction aux équipes entre leurs différents sprints

Complexité technologique



Temps de préparation



Matériel nécessaire

- Devis de construction/design
- Blocs Lego

Temps de réalisation

Environ une heure de cours.

Source



Classes et Dragons

Description de l'activité



Système de points et de récompenses à inspiration fantaisiste médiévale. Les étudiant·e·s gagnent des niveaux et débloquent des « sorts » et autres habiletés en complétant le travail demandé en classe et en démontrant leur savoir-être.

Essentiellement une version « low tech » de *Classcraft*.

Implication demandée de la personne enseignante

Avant l'activité	Pendant l'activité
• Identifier les comportements et accomplissements que vous désirez encourager • Élaborer des quêtes et des récompenses • Créer un dispositif pour effectuer votre suivi de la progression de vos étudiant·e·s (tableau Excel, cahier de notes, notes dans Moodle, etc.)	• Animation tout au long de la session • Suivi des avancements des étudiant·e·s, de leurs niveaux et de leurs pouvoirs • (Optionnel) Se déguiser pour rendre l'animation plus immersive

Complexité technologique



Temps de préparation



Matériel nécessaire

- ENA ou babillard où afficher les « quêtes » et les objectifs
- Outil de suivi de progression des étudiant·e·s

Temps de réalisation

Peut durer toute la session.

Source



Reacting to the Past

REACTING TO THE PAST

Description de l'activité

Jeu de rôle dans lequel les étudiant·e·s doivent réagir à une situation historique réelle (la Révolution française, Rome pendant le procès de Galilée, etc.). Chaque étudiant·e a un rôle spécifique associé avec un objectif à atteindre pour gagner la partie. Pour y parvenir, l'étudiant·e doit préparer des discours, collaborer avec des pairs et en confronter d'autres.

Implication demandée de la personne enseignante

Avant l'activité	Pendant l'activité
- Se familiariser avec le scénario et le matériel de jeu - Préparer les étudiant·e·s, leur expliquer les règles du jeu	Prendre un rôle d'accompagnateur ou de coach

Complexité technologique



Temps de préparation



Matériel nécessaire

- Matériel de jeu (disponible en ligne)
- (à distance) Outil de communication (Slack, Discord, etc.)
- Feuilles de personnages
- Dés

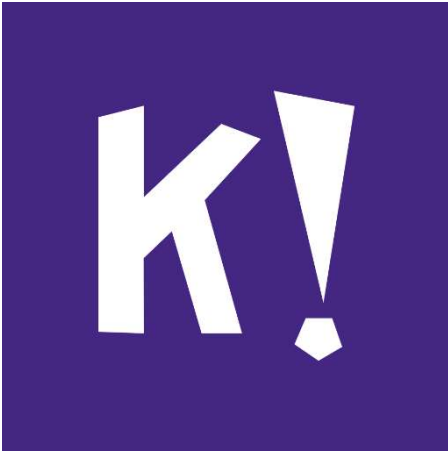
Temps de réalisation

12 à 15 heures de cours, soit 4-5 semaines.

Source



Kahoot!



Description de l'activité

Outil de télévoteur ludique qui permet de créer des activités de révision rapidement. À l'aide de leur téléphone ou ordinateur personnel, les étudiant·e·s répondent aux questions partagées et reçoivent un nombre de points par bonne réponse qui prend en compte le temps de réponse.

Un classement est affiché tout au long de l'activité afin d'encourager un esprit de compétition.

Implication demandée de la personne enseignante

Avant l'activité	Pendant l'activité
- Créer l'activité de révision - Mettre à jour le contenu au besoin	Animer le jeu

Complexité technologique



Temps de préparation



Matériel nécessaire

- Ordinateur
- Licence Kahoot!
- (pour les étudiant·e·s) Appareil mobile ou ordinateur

Temps de réalisation

Durée variable; généralement entre 15 minute et 1 heure de cours.

Source



Cours ludifié



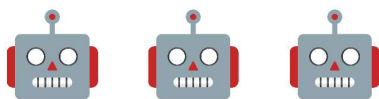
Description de l'activité

Formation asynchrone entièrement ludifiée où les étudiant·e·s travaillent pour une compagnie fictive. Chaque semaine, iels doivent consulter le matériel de cours (vidéos, textes, balados) avant de le mettre en pratique dans une variété de jeux (jeux d'association, mots croisés, vrai ou faux, etc.) et d'exercices qui permettent aux étudiant·e·s de récolter des points et de gagner des niveaux. Tout au long de la session, les étudiant·e·s peuvent consulter leur classement et se comparer.

Implication demandée de la personne enseignante

Avant l'activité	Pendant l'activité
• Adapter le contenu du cours à un format asynchrone • Créer des capsules pour présenter le contenu du cours • Développer l'environnement virtuel d'apprentissage, les jeux et les exercices	• Formule clé-en-main, pas d'implication nécessaire au moment de la réalisation de l'activité, sauf aider les étudiant·e·s au besoin.

Complexité technologique



Temps de préparation



Matériel nécessaire

- Ordinateur
- Webcam et microphone
- Soutien des services informatiques ou d'une équipe de développeurs

Temps de réalisation

Toute la session; cours en format entièrement asynchrone.

Source

