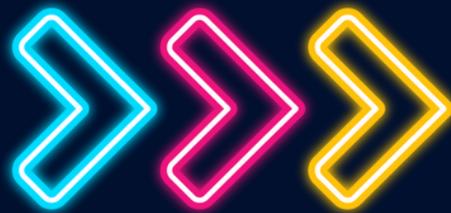
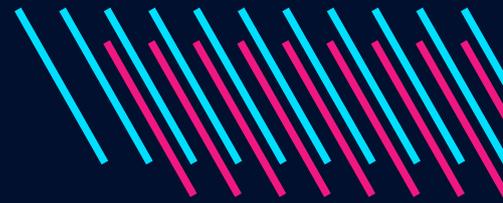




Cofinancé par
l'Union européenne



VIDEO GAMES FOR GOOD

Olympiades d'outils
numériques

<https://www.videogames4good.eu>

Ce projet a été financé avec le soutien de la Commission européenne dans le cadre du programme Erasmus+. Cette publication n'engage que son auteur ; la Commission décline toute responsabilité quant à l'usage qui pourrait être fait des informations qu'elle contient. Numéro de projet : 2023-2-CZ1-KA220-YOU-000183158



YuzuPulse



LogoPsyCom



materahub

VISAS
IESPĒJAS



Eppas

Durée:	60 minutes
Âge:	18-30 ans
Taille du groupe :	4 à 6 apprenants par équipe
But:	Présenter une variété d'outils numériques pédagogiques.
Objectifs :	<ul style="list-style-type: none">• Développer les compétences des apprenants en matière d'outils numériques• Développer la gestion du temps et le travail d'équipe• Encourager l'expérimentation avec la technologie
Matériel nécessaire :	<ul style="list-style-type: none">• Tâches préparées pour chaque « Jeux olympiques »• Appareils (téléphone, ordinateur portable, tablettes) pour chaque équipe

Des équipes de 4 à 6 apprenants s'affrontent dans une série de défis chronométrés conçus pour découvrir et tester leur maîtrise de divers outils numériques éducatifs. Chaque « épreuve olympique » peut se concentrer sur un outil ou une plateforme spécifique, par exemple la création d'une présentation sur Canva, la création d'un moodboard sur Miro ou la collaboration sur Google Docs. Les équipes gagnent des points en fonction de leur précision, de leur rapidité et de leur esprit d'équipe.



Structure de l'atelier



1. Introduction (10 minutes) :

- Accueillez les participants et répartissez-les en équipes de 4 à 6 membres.
- Présentez brièvement les Jeux olympiques des outils numériques, leur objectif et les outils qu'ils utiliseront.
- Expliquez le système de notation et comment les points seront attribués.

2. Exécution du défi (40 minutes) :

- Chaque équipe effectue à tour de rôle les défis préparés, en passant 8 à 10 minutes par station. Un chronomètre permet de maintenir le rythme. (Il faut autant d'activités que d'équipes. Par exemple, pour 4 équipes, 4 activités en alternance.)

Exemples de défis :

- Défi Canva : Créez une diapositive de présentation visuellement attrayante sur « Mon idée de jeu vidéo unique » et créez un pitch. Utilisez des modèles, des images et des outils de texte.
- Défi Miro : Créez un moodboard pour votre idée de jeu vidéo. Utilisez des images, des éléments graphiques, des couleurs, etc. inspirants.
- Défi Google Docs : Rédigez et mettez en forme ensemble un paragraphe décrivant un scénario hypothétique de jeu vidéo. Utilisez des titres, du texte en gras et des puces appropriés.
- Défi Trello : organisez les tâches de l'équipe dans les tableaux Trello, convenez des tâches à effectuer, des délais, etc.
- Ou utilisez d'autres outils numériques tels que Jamboard, Notion, Padlet, Kahoot!, Prezi, Slack, Airtable, Figma, Mentimeter

3. Synthèse et débriefing (10 minutes) :

- Annoncez les scores et célébrez les réalisations.
- Réfléchissez à l'activité avec des questions telles que :
- « Qu'avez-vous appris sur ces outils ? »
- Comment votre équipe a-t-elle abordé chaque défi ?
- « Quel outil aimeriez-vous explorer davantage ? »
- Partagez vos commentaires sur leur expérience pour améliorer les sessions futures.



Références



- Ciprian Vlad, (2021). Gamification: An innovative teaching method. Galati University Press https://ec.europa.eu/programmes/erasmus-plus/project-result-content/63bd8c6a-86c0-4a75-9196-7ac990770101/Gamification_book__Gamest.pdf
- Dicheva, D., Dichev, C., Agre, G., & Angelova, G. (2015). Gamification in education: A systematic mapping study. Educational Technology & Society, 18(3), 75-88. https://www.researchgate.net/publication/270273830_Gamification_in_Education_A_Systematic_Mapping_Study
- Ascend Education. (2024). A teacher's guide to gamification. <https://ascendeducation.com/a-teachers-guide-to-gamification/>