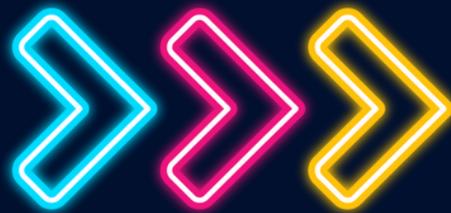
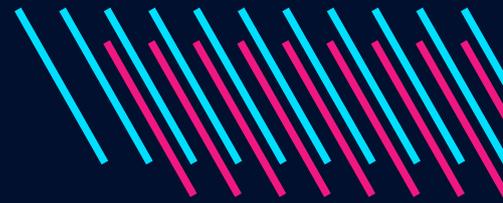




Cofinancé par  
l'Union européenne



# VIDEO GAMES FOR GOOD

Pitcher ses idées

<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

<b>Durée:</b>	60 à 90 minutes (selon la taille de l'équipe)
<b>Âge:</b>	18 - 30 ans
<b>Taille du groupe :</b>	3 à 5 apprenants par équipe
<b>But:</b>	Intégrer l'apprentissage par projet au développement des compétences numériques
<b>Objectifs :</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Développer des compétences de présentation et de pensée critique</li><li>• Apprendre aux apprenants à utiliser des outils numériques de collaboration</li><li>• Encourager les mentalités d'entrepreneuriat social</li></ul>
<b>Matériel nécessaire :</b>	Plateformes de présentation numérique collaboratives (par exemple, Google Slides, Microsoft PowerPoint Online, Prezi, Canva, Pitch)

Des équipes de 3 à 5 apprenants développent et présentent une solution créative à un problème concret à l'aide d'outils de collaboration numérique. Après avoir préparé leurs idées, les équipes présentent leurs solutions en 5 à 7 minutes. Après chaque présentation, les autres apprenants posent des questions à l'équipe et partagent leurs avis pour améliorer la solution.



# Structure de l'atelier



## 1. Préparation :

Choisissez un thème général ou laissez les participants choisir leur propre sujet qu'ils peuvent développer et présenter une solution créative à un problème du monde réel à l'aide d'outils de collaboration numérique. Exemples :

- « Concevoir un jeu vidéo pour sensibiliser au changement climatique »
- « Utiliser les plateformes de jeu pour promouvoir la santé mentale »
- « Un produit technologique pour améliorer la santé mentale »
- « Un outil numérique pour améliorer l'apprentissage en ligne »

Assurez-vous que tous les participants ont accès à des outils numériques collaboratifs comme Google Slides, Prezi, Canva ou Microsoft PowerPoint Online. Proposez un bref tutoriel sur les outils numériques si nécessaire, en mettant en avant les fonctionnalités clés comme les modèles, les transitions entre les diapositives et les fonctions de collaboration. Encouragez l'utilisation de graphiques, de tableaux ou d'autres éléments visuels pour étayer votre présentation.

Partagez des instructions claires sur ce que la présentation doit inclure (une diapositive de titre, un énoncé du problème, une solution proposée).

Si l'activité comporte un élément compétitif, établissez un système de notation comme :

Créativité et originalité (10 points).

Clarté et structure (10 points).

## 2. Introduction (10 minutes) :

- Divisez les participants en équipes de 3 à 5 membres.
- Expliquez le but de l'activité (développer les compétences de présentation, la pensée critique et la collaboration à l'aide d'outils numériques).
- Partagez le sujet ou le thème et passez en revue les directives de présentation.
- Attribuez une limite de temps pour la préparation (30 minutes).

### **3. Phase de préparation (30 minutes) :**

- Les équipes réfléchissent et développent leurs idées, en divisant les tâches pour maximiser l'efficacité (par exemple, une personne se concentre sur le contenu, une autre sur les visuels).
- Les animateurs circulent, fournissent des conseils, répondent aux questions et proposent des suggestions si nécessaire.

### **4. Phase de présentation (5 à 7 minutes par équipe) :**

- Chaque équipe présente son idée au groupe, en expliquant le concept, la solution du problème et les améliorations visuelles.
- Encouragez le public ou les juges (le cas échéant) à poser des questions après chaque présentation.

### **5. Retour d'information et réflexion (10 à 15 minutes) :**

- Donnez des commentaires constructifs sur chaque présentation, en soulignant les points forts et les domaines à améliorer.
- Animez une discussion de groupe avec des questions de réflexion telles que : Quel a été le plus difficile dans la préparation de votre pitch ? Quelles fonctionnalités d'outils numériques avez-vous trouvées les plus utiles ? Comment cette expérience peut-elle être appliquée en situation réelle ?

### **Modifications:**

- Pour les groupes débutants, attribuez un sujet plus simple et prolongez le temps de préparation.
- Pour les apprenants avancés, ajoutez de la complexité en exigeant des éléments supplémentaires, tels qu'une estimation budgétaire ou un plan marketing.
- Si le temps est limité, attribuez les sujets à l'avance afin que les équipes puissent commencer à réfléchir avant la session.



# 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](https://ec.europa.eu/programmes/erasmus-plus/project-result-content/63bd8c6a-86c0-4a75-9196-7ac990770101/Gamification_book__Gamest.pdf)
- Skok, K. (2016). Gamification in education: Practical solutions for educational courses. Polish Journal of Applied Psychology 14 (3). [https://www.researchgate.net/publication/324929324\\_Gamification\\_in\\_education\\_-\\_practical\\_solutions\\_for\\_educational\\_courses](https://www.researchgate.net/publication/324929324_Gamification_in_education_-_practical_solutions_for_educational_courses)
- Christopoulos, Athanasios & Mystakidis, Stylianos. (2023). Gamification in Education. Encyclopedia 3(4):1223-1243. [https://www.researchgate.net/publication/374420015\\_Gamification\\_in\\_Education](https://www.researchgate.net/publication/374420015_Gamification_in_Education)