

Activité coup de cœur



TITRE DE L'ACTIVITÉ		Course de chevaux	
ACTIVITÉ DE		Lucie Bouchard et Audrey Lavoie	
Nombre de participant-es	Nombre d'équipes	Durée de l'activité	Intensité d'animation
3	7	<input type="checkbox"/> Courte (< 30 minutes) <input checked="" type="checkbox"/> Développée (entre 30 et 60 minutes) <input checked="" type="checkbox"/> Élaborée (> 60 minutes)	<input type="checkbox"/> Faible <input checked="" type="checkbox"/> Moyenne <input type="checkbox"/> Élevée
Modalité de formation des équipes			
Au hasard			
Déroulement		Matériel	
<ol style="list-style-type: none"> L'enseignant expose une question à l'ensemble des équipes. Les questions portent sur la représentation interne des nombres entiers dans un ordinateur. Ainsi, trois réponses sont exigées par question. Les membres de l'équipe doivent rapidement trouver les 3 représentations. Ils se partagent la tâche et s'entraident. Ils doivent alterner les 3 formes de représentation. Les 3 premières équipes à trouver les 3 bonnes solutions pourront lancer un dé. Lors du lancer de dé, l'équipe aura le choix de faire avancer le cheval de son équipe, ou faire reculer un cheval d'une autre équipe. <p>* On peut adapter l'activité selon les besoins. Une enseignante l'a fait avec un autre thème et a utilisé des questions générées aléatoirement avec Wooflash.</p>		<ul style="list-style-type: none"> Écran tactile Papier, crayon. Gros dé 	
Points forts		Difficultés à prévoir	
<ul style="list-style-type: none"> Permet d'intégrer les notions vues en théorie. Permet l'entraide et la force des autres participants. Permet à l'enseignant de préciser certaines difficultés. Apprendre en s'amusant. Gérer le stress. 		<ul style="list-style-type: none"> S'assurer de la participation de tous les membres de l'équipe. 	
Pourquoi avoir retenu cette activité		Contextes d'utilisation	
Les étudiants se sentent impliqués dans leurs apprentissages.		Permet de consolider les apprentissages.	
Et si c'était à refaire...			
À refaire, les étudiants ont adoré!			