

Activité coup de cœur



| | | | |
|---|-------------------------|---|---|
| TITRE DE L'ACTIVITÉ | | Des sophismes et des mèmes | |
| ACTIVITÉ DE | | Manon Lortie | |
| Nombre de participant-es | Nombre d'équipes | Durée de l'activité  <input type="checkbox"/> Courte (< 30 minutes) <input type="checkbox"/> Développée (entre 30 et 60 minutes) <input checked="" type="checkbox"/> Élaborée (> 60 minutes) | Intensité d'animation  <input checked="" type="checkbox"/> Faible <input type="checkbox"/> Moyenne <input type="checkbox"/> Élevée |
| 35 | 7 | | |
| Modalité de formation des équipes | | | |
| L'enseignante forme les équipes en s'assurant que parmi chacune il y a des gens qui connaissent minimalement les mèmes. | | | |
| Déroulement | | Matériel | |
| <ol style="list-style-type: none"> À chaque ilot, il y a une liste des étudiant-es qui doivent s'y trouver. Chaque ilot doit avoir un nombre égal de participant-es incluant des gens qui minimalement savent ce qu'est un mème. Chaque équipe reçoit une enveloppe dans laquelle il y a quatre sophismes (ou paralogismes) à illustrer à l'aide d'un mème. Quatre sophismes, quatre mèmes. Les membres de l'équipe s'attribuent les rôles (gardien-e du temps, porte-parole, etc.), et établissent le fonctionnement. Tout le monde doit participer. L'équipe dispose de 50 minutes pour réaliser le travail de création et s'assure que les quatre mèmes pourront être projetés sur l'écran de l'ilot. Au terme des 50 minutes, chaque équipe présente son travail visuel en l'accompagnant d'une explication claire et complète des sophismes qu'elle avait à illustrer. Outre l'équipe qui fait la présentation, toutes les autres personnes doivent évaluer la prestation à l'aide de la fiche d'évaluation. | | <ul style="list-style-type: none"> · Cartons de rôles · Écran et ordinateur · Accès internet pour les sites de créations de mèmes · NetSupport School pour les présentations · Feuillet explicatif · Consignes écrites · Enveloppe contenant les sophismes à illustrer · Feuille d'évaluation · Un dé pour déterminer l'ordre des présentations. | |
| Points forts | | Difficultés à prévoir | |
| <ul style="list-style-type: none"> · Les étudiant-es doivent d'abord s'approprier le contenu à la maison et arrivé informé-es (pédagogie inversée). · L'activité oblige la collaboration de tous et toutes et sollicite différents talents. · L'aspect ludique de l'activité en fait une des préférées des étudiant-es (apprendre durablement en s'amusant). | | <ul style="list-style-type: none"> · Des équipes peuvent avoir trop des 50 minutes pour la création alors que d'autres peuvent en manquer. Prévoir une activité pour occuper les plus rapides et aider les étudiant-es moins rapides. · Les problèmes techniques. · La discipline (comme l'activité engendre des créations humoristiques, on peut facilement perdre le contrôle). | |
| Pourquoi avoir retenu cette activité | | Contextes d'utilisation | |
| Je cherchais depuis longtemps une façon efficace de faire apprendre les sophismes à mes étudiant-es et je n'y arrivais pas. Les mèmes me sont apparus comme la solution parce que, pour créer un mème efficace, il faut avoir très bien compris ce qu'on doit illustrer, le | | Activité davantage formative que sommative. | |

synthétiser et l'amener à un autre niveau. Tout cela dans la joie.

Et si c'était à refaire...

Je referais exactement la même chose 😊. Cette activité a comblé et enchanté tout le monde, ce fut la préférée des étudiant-es et de l'enseignante. Ce fut aussi celle dont j'ai pu mesurer le mieux l'intégration durable des savoirs.