



Activité coup de cœur



TITRE DE L'ACTIVITÉ		Jeu de révision	
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 type="checkbox"/> Faible <input type="checkbox"/> Moyenne <input checked="" type="checkbox"/> Élevée
35	7		
Modalité de formation des équipes			
À chaque îlot, on doit retrouver un nombre égal de participant-es.			
Déroulement		Matériel	
<ol style="list-style-type: none"> Chaque équipe ouvre un document Word (sur un portable ou en utilisant l'ordinateur de la classe). 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. Chaque équipe formule 4 questions qui pourraient se trouver dans un test de lecture sur l'œuvre à l'étude. L'équipe note les réponses sur une feuille à part. Les questions formulées sont envoyées par Teams sur le canal de conversation de l'enseignante qui les consigne et les classe sur un document unique qui sera projeté l'écran. <p>Règles du jeu :</p> <ul style="list-style-type: none"> On désigne au hasard l'équipe qui interroge et celle qui répond jusqu'à ce que toutes les équipes aient posé leurs questions et aient aussi répondu à un bloc de 4 questions. Chaque bonne réponse vaut deux points. Si à une question l'équipe est incapable de répondre, elle peut faire appel à une autre équipe de son choix pour l'aider. Si la réponse donnée est la bonne, chaque équipe fait un point. Si la réponse est mauvaise, chacune des deux équipes perd un point. S'il est impossible de répondre à la question parce qu'elle est mal formulée, l'équipe qui a mal formulé la question perd deux points et l'équipe lésée fait un point. L'équipe (ou les équipes) gagnante, sera celle qui aura le plus grand nombre de points à la fin! 		<ul style="list-style-type: none"> Ordinateur Logiciel Word Cartons de rôles Feuilles imprimées avec les consignes du jeu. Des dés pour désigner l'ordre de passation des équipes. Papier, crayon pour noter les réponses. Texte à l'étude Grille pour comptabiliser les points (prof). 	
Points forts		Difficultés à prévoir	
<ul style="list-style-type: none"> Les étudiant-es doivent d'abord s'appropriier le contenu à la maison et arriver avec le texte en tête (pédagogie inversée). L'activité oblige la collaboration de tous et toutes et sollicite la compréhension et la vigilance. 		<ul style="list-style-type: none"> Des problèmes techniques. Que le travail en amont (le travail de lecture) n'ait pas été fait ou bien fait par tout le monde. 	

<ul style="list-style-type: none"> · Le jeu, avec son pointage, est compétitif et stimule la participation, force la rigueur (on ne veut pas être pénalisé pour des questions mal posées), pousse à la ruse (on ne veut pas que les autres équipes fassent des points) mais aussi commande la mesure (on ne veut pas que l'enseignante s'inspire des questions trop difficiles dans son examen). 	<ul style="list-style-type: none"> · Que les membres des équipes coopèrent plutôt que collaborent. · Que l'on manque de temps ou d'énergie (lorsque le jeu est lancé, c'est épuisant pour l'animation). · La discipline (on peut facilement perdre le contrôle).
Pourquoi avoir retenu cette activité	Contextes d'utilisation
<p>Avec des groupes constitués d'une majorité d'étudiant·es en reprise ou en difficulté, il me fallait trouver des façons de travailler des textes difficiles, de m'assurer de leur lecture d'abord et de leur compréhension ensuite. Faire participer les étudiant·es à l'élaboration des questions d'examen est une méthode qui stimule l'engagement.</p>	<ul style="list-style-type: none"> · Activité davantage formative que sommative. · Activité transférable dans plusieurs disciplines.
Et si c'était à refaire...	
<p>Je referais cette activité et plus d'une fois dans la session. C'est une excellente activité de révision qui anime tout le monde et qui passe bien parce qu'elle se fait dans le plaisir du jeu.</p>	