



# Activité coup de cœur



**FANACTIFS**

<b>TITRE DE L'ACTIVITÉ</b>		Le rapido	
<b>ACTIVITÉ DE</b>		Lucie Bouchard et Audrey Lavoie	
<b>Nombre de participant-es</b>	<b>Nombre d'équipes</b>	<b>Durée de l'activité</b>	<b>Intensité d'animation</b>
21	7	<input type="checkbox"/> Courte (< 30 minutes)  <input 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
<b>Modalité de formation des équipes</b>			
<b>Au hasard ou au choix des élèves.</b>			
<b>Déroulement</b>		<b>Matériel</b>	
<p>L'enseignant doit préalablement préparer un questionnaire avec 4 sous-ensembles de problèmes.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Le but de l'activité est d'être l'équipe la plus rapide.</li> <li>Chaque équipe doit résoudre à l'écran une intégrale (un problème) au choix dans le sous-ensemble qui lui est attribué au départ. L'équipe doit porter une attention particulière dans le choix de son intégrale (certaines sont plus rapides à résoudre).</li> <li>Lorsque l'équipe termine son problème, elle doit le faire approuver par l'enseignant avant de passer à l'étape suivante.</li> <li>L'équipe passe ensuite à un autre sous-ensemble de son choix et résout le problème de son choix parmi ceux non résolus.</li> <li>L'équipe gagnante sera la première équipe à avoir résolu un problème dans chacun des 4 sous-ensembles.</li> <li>Note. Les solutions de chacune des équipes demeurent disponibles à tous pour la consultation sur Teams.</li> <li>Note. Alternier l'étudiant qui expose la solution à l'écran. Les autres le soutiennent et le dirigent.</li> </ol>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Écran tactile</li> <li>Notes de cours</li> <li>Teams</li> </ul>	
<b>Points forts</b>		<b>Difficultés à prévoir</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>Permet de faire une révision des différentes techniques d'intégration.</li> <li>Permet d'apprendre avec les forces et les connaissances des autres participants.</li> <li>Permet d'amener un défi de compétition.</li> <li>Permet d'élaborer un plan de résolution et d'exercer une réflexion critique dans leur choix.</li> </ul>		Aucune	
<b>Pourquoi avoir retenu cette activité</b>		<b>Contextes d'utilisation</b>	
C'est amusant. Ça permet aux étudiants d'organiser efficacement ses connaissances pour faire les bons choix.		Permet de consolider les apprentissages.	
<b>Et si c'était à refaire...</b>			
Nous ferions l'activité telle quelle.			