

# Activité coup de cœur



<b>TITRE DE L'ACTIVITÉ</b>		Course wikipédienne	
<b>ACTIVITÉ DE</b>		Sébastien Lévesque	
<b>Nombre de participant-es</b>	<b>Nombre d'équipes</b>	<b>Durée de l'activité</b>  <input type="checkbox"/> Courte (< 30 minutes) <input type="checkbox"/> Développée (entre 30 et 60 minutes) <input checked="" type="checkbox"/> Élaborée (> 60 minutes)	<b>Intensité d'animation</b>  <input type="checkbox"/> Faible <input checked="" type="checkbox"/> Moyenne <input type="checkbox"/> Élevée
42	7		
<b>Modalité de formation des équipes</b>			
Au hasard ou suivant les équipes habituelles.			
<b>Déroulement</b>		<b>Matériel</b>	
<p><b>Principes et objectifs :</b></p> <p>La course wikipédienne est un jeu consistant à désigner un article de départ et un article d'arrivée dans l'encyclopédie Wikipédia. Les joueur-ses doivent se rendre à l'article d'arrivée en utilisant seulement les liens internes de l'encyclopédie. Selon les variantes, on peut demander aux joueur-ses de se rendre à l'article d'arrivée le plus rapidement possible ou en le moins de clics possibles. Sans s'en rendre compte, les participant-es établissent donc des liens logiques entre les différents mots ou concepts.</p> <p><b>Déroulement :</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. L'enseignant-e choisit (au hasard) un article de départ sur l'encyclopédie (à partir de suggestions de la part des étudiant-es).</li> <li>2. Toujours au hasard, iel choisit un article d'arrivée.</li> <li>3. Iel demande aux joueur-ses (en équipe) de partir du premier article et d'atteindre la cible (l'article d'arrivée) en cliquant sur un seul lien par page qu'ils visiteront. <b>Chaque équipe note le chemin parcouru pour passer du début à la fin.</b></li> <li>4. L'équipe ayant atteint l'objectif en premier gagne.</li> <li>5. À noter qu'il est interdit de revenir en arrière pendant la course.</li> </ol>		<ul style="list-style-type: none"> <li>· Ordinateur (1 par équipe).</li> <li>· Accès à Internet (Wikipédia).</li> <li>· Bouts de papier (pour y écrire des suggestions d'articles).</li> </ul>	
<b>Points forts</b>		<b>Difficultés à prévoir</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>· Activité très dynamique et amusante.</li> <li>· Discussions intéressantes entre les participant-es.</li> <li>· Les étudiant-es mettent à profit leur culture générale et établissent des liens transversaux entre différents mots ou concepts.</li> <li>· L'activité permet de réfléchir et de mettre en pratique la relation, directe ou indirecte, qui unit différents concepts les uns avec les autres.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>· Gestion du temps (On perd facilement la notion du temps!).</li> <li>· Dans le feu de l'action, la classe peut devenir très bruyante et on rencontre ensuite des difficultés à retrouver le calme et l'attention de la part des étudiant-es.</li> </ul>	
<b>Pourquoi avoir retenu cette activité</b>		<b>Contextes d'utilisation</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>· C'est une activité relativement simple à réaliser et les retombées sont concrètes.</li> <li>· C'est une bonne activité pour mettre en pratique (concrète) une opération intellectuelle abstraite.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>· En début de session, pour jeter les bases d'une réflexion logique et structurée (réseau de concepts).</li> <li>· Pour tisser des liens entre les différents membres de l'équipe (et avec l'enseignant-e).</li> </ul>	
<b>Et si c'était à refaire...</b>			
L'activité est très amusante et stimulante, mais pour s'assurer qu'elle mène aux résultats attendus, il faut vraiment prendre le temps d'expliquer aux étudiant-es le déroulement de l'activité et les objectifs. Le jeu, c'est du sérieux! 😊			