

Conception d'activités (plan de cours)

impliquant l'utilisation des médias sociaux à l'école

Jeu: UN JEU POUR APPRENDRE, UN JEU POUR LE FUN



Cofinancé par le
programme Erasmus+
de l'Union européenne



Erasmus+ ref.no. 2019-1-R001-KA201-063996



Titre de l'activité	Sujet/ discipline/ domaines	Type de leçon (optionnelle)
<ul style="list-style-type: none"> • Jeu: UN JEU POUR APPRENDRE, UN JEU POUR LE FUN 	<ul style="list-style-type: none"> • Matière concernée : Mathématiques Buts d'apprentissage: • Utilisation d'un langage spécifique • Application des contenus disciplinaires dans un contexte de jeu 	<ul style="list-style-type: none"> • Le projet est divisé en deux étapes : • Leçon d'introduction <ul style="list-style-type: none"> • présentation des contenus disciplinaires : partage du jeu et de ses règles ; • préparation de matériel à l'aide de logiciels spécifiques; • sessions d'entraînement • Concours mathématiques • organisation d'équipe

Âge des étudiants (année)	Durée	Outils issus des médias sociaux utilisés
Cette activité est adaptée à différents âges, dans notre cas les élèves ont entre 11 et 14 ans	Activités d'initiation : 3 ou 4 heures par mois Jeux mathématiques: 2 heures par mois	<ul style="list-style-type: none"> • Quizlet <input type="checkbox"/> Logiciel EN LIGNE pour produire des cartes de jeu • Eclipse Crossword <input type="checkbox"/> Logiciel EN LIGNE pour créer des mots croisés • Google Site <input type="checkbox"/> Diffusion EN LIGNE et partage des résultats

Résultats d'apprentissage / compétences développées	Méthodes/ stratégies utilisées
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Axe 2 : Communication et coopération <ul style="list-style-type: none"> • 2.1 Interagir grâce aux technologies numériques pour apprendre en construisant des apprentissages ✓ Axe 3 : Création de contenus numériques <ul style="list-style-type: none"> • 3. 1 Développement de contenus 	Méthodologie d'apprentissage par problèmes - Lepida Scuola. Étapes de la méthodologie : <ul style="list-style-type: none"> ✓ Motivation : comment apprendre les mathématiques en utilisant la technologie et en s'amusant ? ✓ Concept : Concevoir une arborescence fractionnée ✓ Faisabilité : De quoi avons-nous besoin pour





- numériques en organisant et réaliser notre projet ?
- partageant des outils et ✓ Exécution : production de fiches et mots croisés
- expériences à travers un site ✓ Présentation : Organisation et affichage de tous les
- ✓ Référence des compétences développées : matériaux, en tant que produits finaux, sur le site
- Compétence numérique DigCompEdu Gamification : utilisation du mécanisme typique des
- points du jeu, prix des biens virtuels, classement
- pour faire participer les élèves aux activités et les
- motiver à apprendre

Description de l'activité (étape par étape)

- Étape 1 : Comment pouvons-nous apprendre les mathématiques grâce à la technologie tout en nous amusant ? Production en mode partagé d'un design Splitree
- Étape 2 : Divisez la classe en groupes de 3 à 4 élèves. Chaque groupe réalise une étude de faisabilité (De quoi ai-je besoin ? Qui peut m'aider ? Qui fait quoi ? De combien de temps ai-je besoin ?)
- Étape 3 : Chaque groupe réalise le matériel intermédiaire (Fiches ou mots croisés avec un contenu disciplinaire spécifique à l'aide du logiciel éventuellement proposé par les élèves et négocié avec l'enseignant)
- Étape 4 : Team building de groupes hétérogènes pour la journée des concours de maths et attribution des rôles
- Étape 5 : Compétitions de mathématiques : les équipes jouent et à la fin des scores des matchs pour les classements partiels sont collectés. L'activité comprend quatre compétitions (une chaque mois pendant quatre mois à l'issue desquelles l'équipe gagnante est proclamée (Score maximum)
- Étape 6 : Documentation des phases (photos et vidéos), organisation de tout le matériel pour la page du site
- Étape 7 : Présentation du cours à des tiers (autres élèves, professeurs, parents.....





Evaluation

Grilles d'observation des compétences relationnelles et sociales

- ✓ Grilles d'observation numériques
- ✓ Rubriques d'évaluation des produits intermédiaires et finaux
- ✓ Contrôles sommatifs des contenus disciplinaires

Objectif de l'activité :

- ✓ Promouvoir l'apprentissage disciplinaire grâce à la gamification avec l'utilisation de logiciels.
- ✓ Utilisation des médias sociaux pour le partage et la communication externe

Resources

- <https://www.lepidascuola.org>: P.B.L. methodologie
- <https://quizlet.com/it/626863465/poligoni-e-non-solo-flash-cards/> exemples de documents disciplinaires
- <https://share.eclipsecrossword.com/play/d0ab23d3/quadrilateri-e-altro> : exemples d'éléments disciplinaires
- Site de la classe : Non partagé pour des raisons de politiques de confidentialité

Conseils & Astuces pour une activité réussie

Cette activité est très intéressante pour les élèves. Les activités proposées doivent être stimulantes et très bien planifiées. Dans le même temps, une grande flexibilité est requise pour accepter les propositions des étudiants sur des logiciels et une organisation spécifiques.

Une grande attention doit être portée à la formation des groupes (intermédiaire et compétition). Ils doivent être hétérogènes quant au niveau d'apprentissage, mais avec une bonne dynamique relationnelle. L'attribution des rôles doit tenir compte des capacités spécifiques, même si une rotation des rôles eux-mêmes est souhaitable.

Il est très important de partager les outils d'observation et d'évaluation avant les activités elles-mêmes puisque les élèves doivent connaître les paramètres/indicateurs sur lesquels ils seront évalués.

[Annex 1](#)

[Annex 2](#)

[Annex 3](#)

