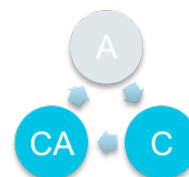
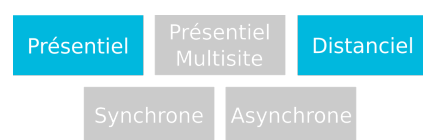


	Jeu de formation	Activité Temps apprenant : 50 min minimum Temps de conception : -  + Temps d'encadrement : -  +
---	-------------------------	---



Descriptif : Activité qui utilise le jeu à des fins d'apprentissage. Il y a des joueurs, des règles à respecter et un but à atteindre. Le jeu peut opposer des individus ou des équipes, ou confronter une seule personne à une tâche. Le jeu peut amener de la compétition (position de confrontation avec d'autres joueurs), de la coopération (mis en position de confrontation tous ensemble contre d'autres forces) ou de la coopétition (mélange de coopération et de compétition ; tu coopères avec ton équipe et tu compétitionnes avec les autres équipes). L'enseignant peut accepter que les joueurs modifient les règles du jeu à condition que les résultats d'apprentissage soient atteints à l'issue du jeu. A la fin, un débriefing est nécessaire afin de faire un retour sur le déroulement du jeu et sur les notions transmises via le jeu. Il existe différents jeux : cf les jeux-cadres de Thiagi. Les jeux sérieux pédagogiques ou serious game pédagogique sont une déclinaison du jeu de formation, ils sont le plus souvent présenté sous format numérique.

Spécificités du distanciel : En ligne, le jeu de rôle peut être envisagé et l'on peut définir des rôles tels que ceux d'expert, de lecteur, de contributeur, de collaborateur et d'animateur. Les apprenants peuvent être invités à réaliser un jeu, basé sur les notions du cours abordées. On peut imaginer des créations de quiz actifs, alimentés avec des photos, des justifications... La conception de jeux de formations en ligne (ex: étude de cas), de serious game peut également être envisagée. Dans les deux derniers exemples, le temps de préparation alloué sera nécessairement beaucoup plus long.

CST liées : 2. Prendre des décisions
4. Anticiper et évaluer les impacts
9. Piloter un projet

Ressources humaines : Equipe d'enseignants - Accompagnement et soutien à la conception

Ressources organisationnelles : Supports de jeux

Espaces : Amphithéâtre(s) - Espace(s) avec visio - Salle(s) de collaboration - Salle(s) en îlots - Laboratoires - Plateforme (Moodle) - Nouveaux espaces (espaces libres de mobilier...) - Espaces informels institutionnels - Espaces informels libres de choix

Outils : Ordinateurs - Tablettes interactives - Smartphones - Mur(s) d'affichage physique(s) ou virtuel(s) (tableaux liège, réglettes, tablettes d'affichage...) Plateaux de jeux - Cartes - Dés - Pions - Chronomètre - Papier grand format.