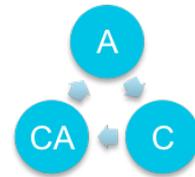


	<p>Tournoi</p>	<p>Activité</p> <p>Temps apprenant : 50 min minimum</p> <p>Temps de conception : - <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> +</p> <p>Temps d'encadrement : - <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> +</p>
---	----------------	---

Présentiel
 Présentiel Multisite
 Distanciel

Synchrone
 Asynchrone



Descriptif : Activité mettant en compétition les apprenants. Le tournoi se déroule généralement en deux temps : d'abord l'étude de contenu, puis la formation d'équipes pour réaliser le tournoi. C'est une activité qui n'existe que par et pour l'équipe. Le tournoi est une formule dont la principale fonction est de permettre d'améliorer un apprentissage dans un contexte de compétition, d'intérêt et de grande participation des apprenants.

Spécificités du distanciel : Les équipes peuvent être multisites. Des étapes du tournoi peuvent être réalisées en distanciel.

CST liées : 10. Animer une équipe
 12. Travailler et apprendre ensemble
 16. Proposer des solutions innovantes

Ressources humaines : Enseignant - Equipes d'enseignants - Accompagnement à la conception

Ressources organisationnelles : Non spécifiées

Espaces : Amphithéâtre (s) - Salles collaboratives - Salles en îlots – Laboratoires – Plateforme (s)
 Nouveaux espaces - Espaces informels institutionnels ou libres de choix

Outils : Ordinateurs -Tablettes interactives - Murs d'affichage physiques ou virtuels (tableaux liège, règlettes, tablettes d'affichage...) - Papier affichage - Buzzers – Smartphones – Outils externes en ligne