



- 1 Allez sur [wooclap.com](https://wooclap.com)
- 2 Entrez le code d'événement dans le bandeau supérieur

Code d'événement  
**TOIQST**

 Activer les réponses par SMS

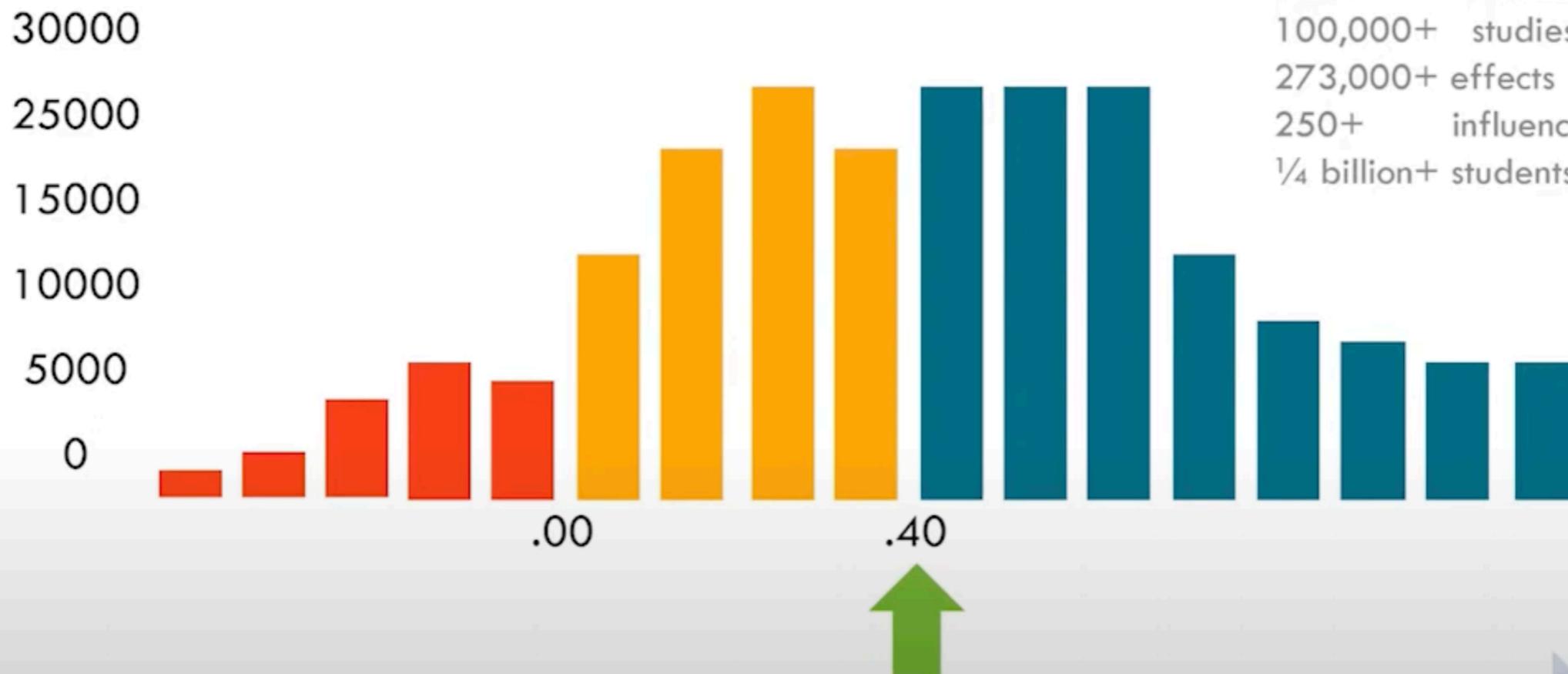


# Visible Learning (2017-2023)



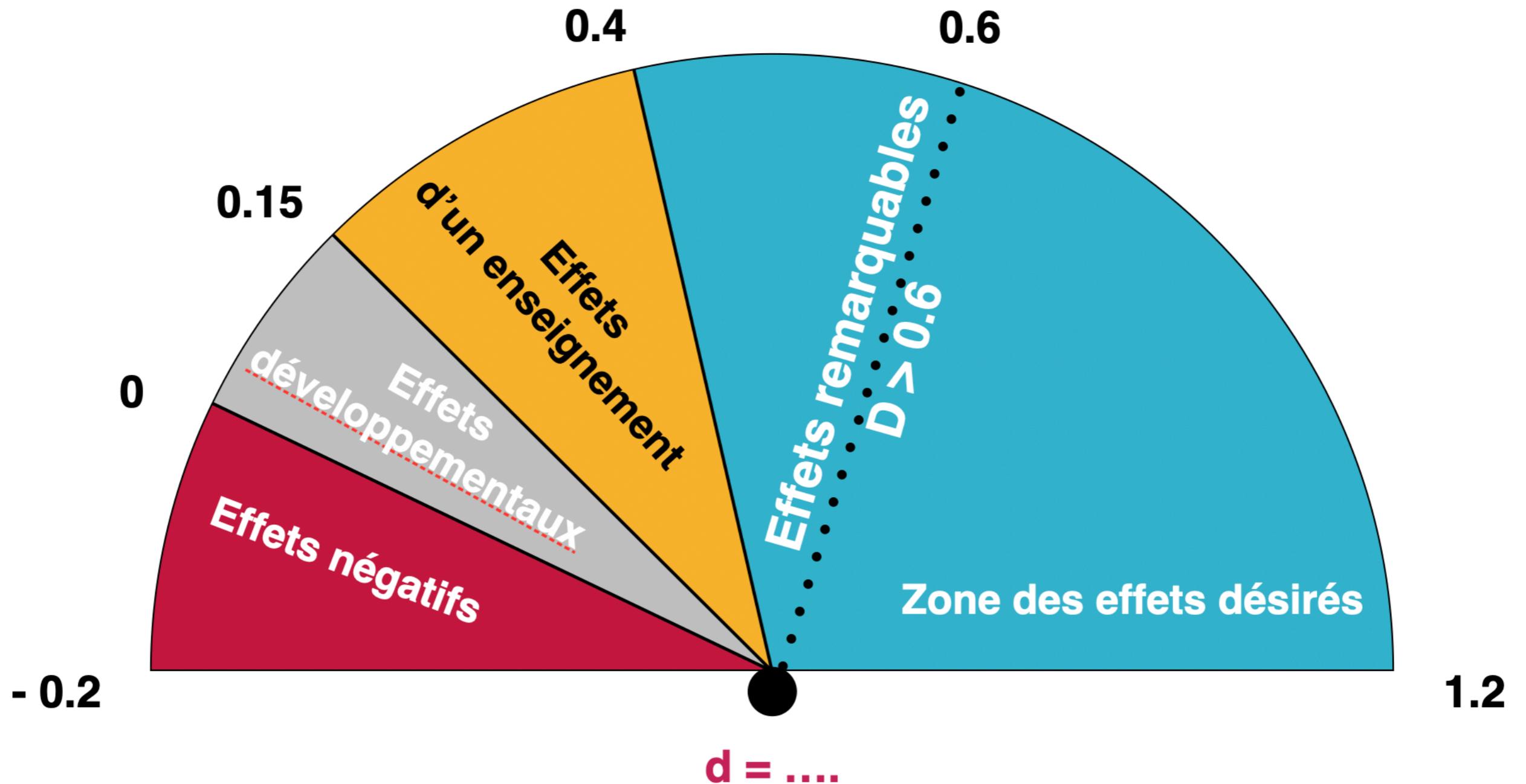
## Distribution of Effects

1700+ meta-analyses  
100,000+ studies  
273,000+ effects  
250+ influences  
¼ billion+ students



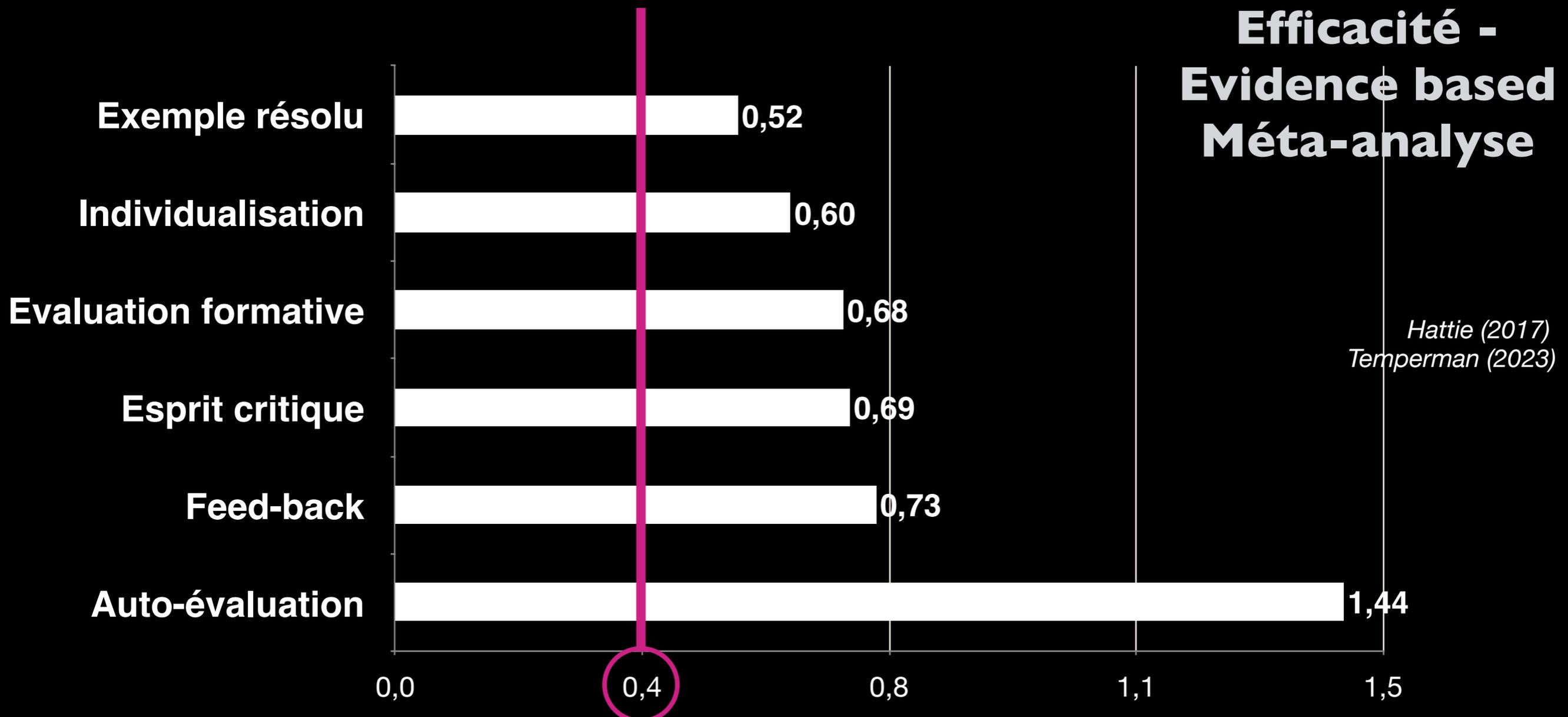
Hattie (2017)

# Visible Learning (2017-2023)

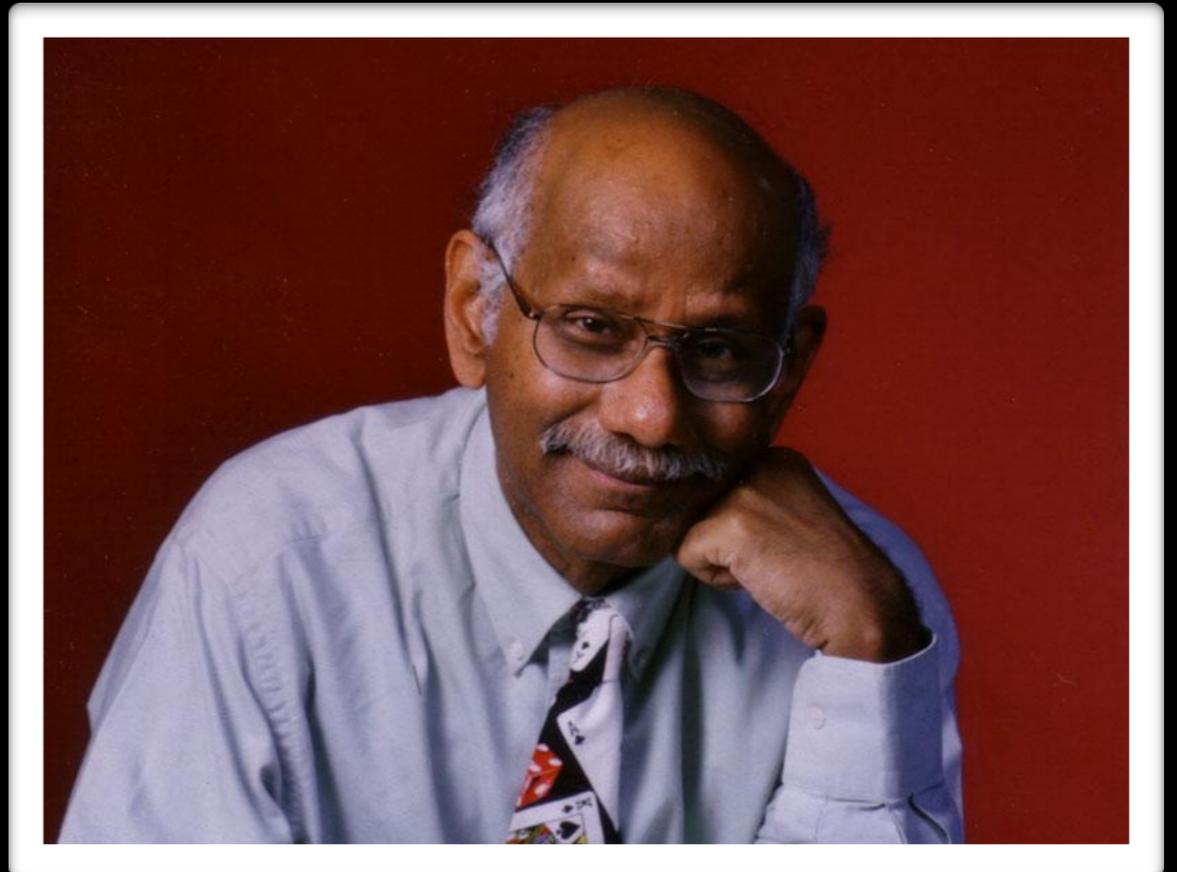
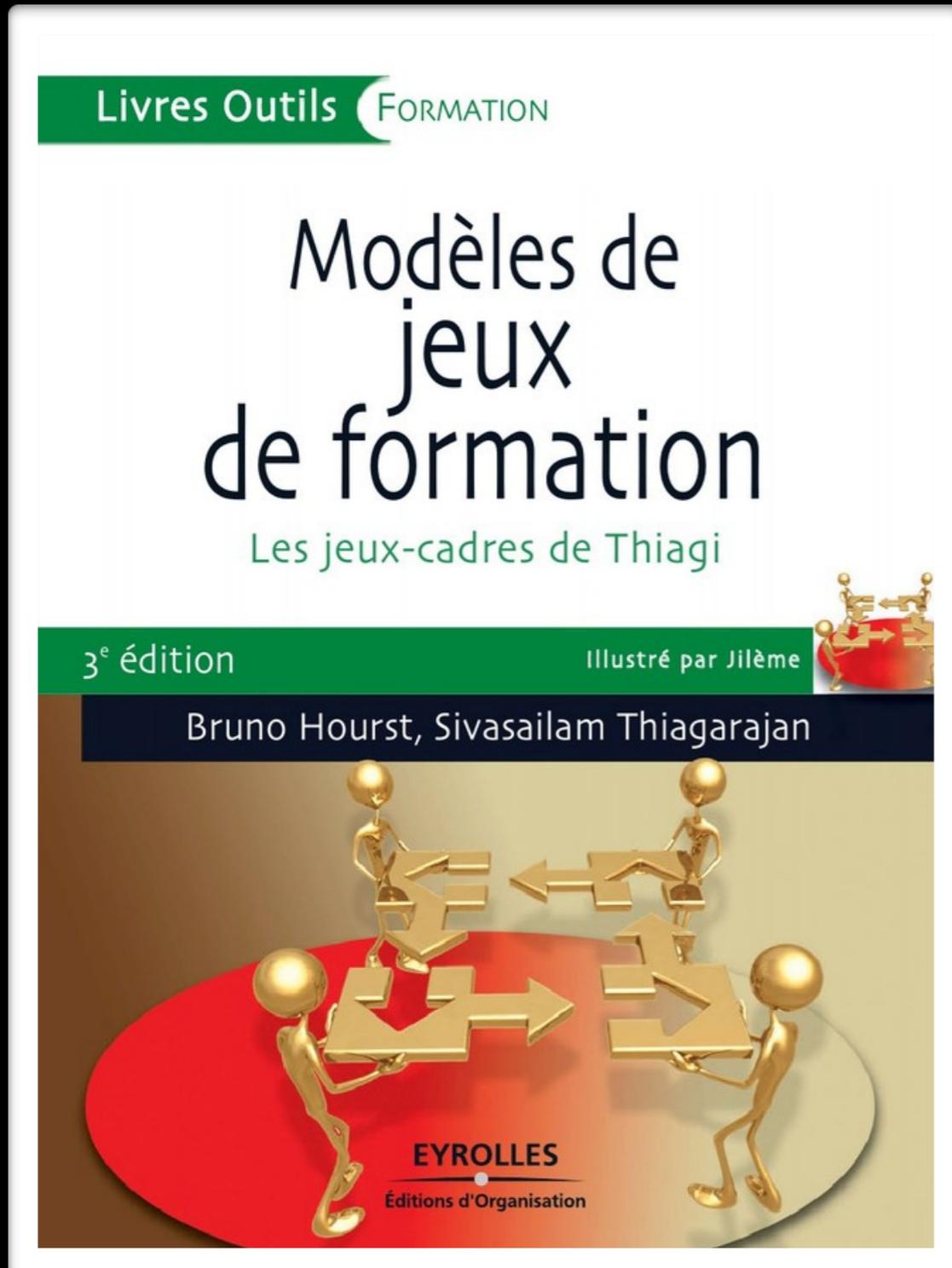


# Visible Learning (2017-2023)

EFFICACE



# Les jeux cadres de Thiagi



## Thiagarajan

# Objectifs

A la fin de la formation, les participants, qui **auront vécu** ces techniques, seront capables

- de **concevoir** et de mettre en œuvre des activités d'apprentissage interactives et **engageantes** (en utilisant des méthodes analogues) ;
- de **justifier** les bénéfices et inconvénients de ces méthodes et
- de les **adapter** à leur propre contexte de formation

1

De 5 en 5

2

Questions à foison

3

Cherchons ensemble

4

Bingo

1

De 5 en 5

Trouver des idées consensuelles

2

Questions à foison

Les apprenants posent leurs questions, pas les profs

3

Cherchons ensemble

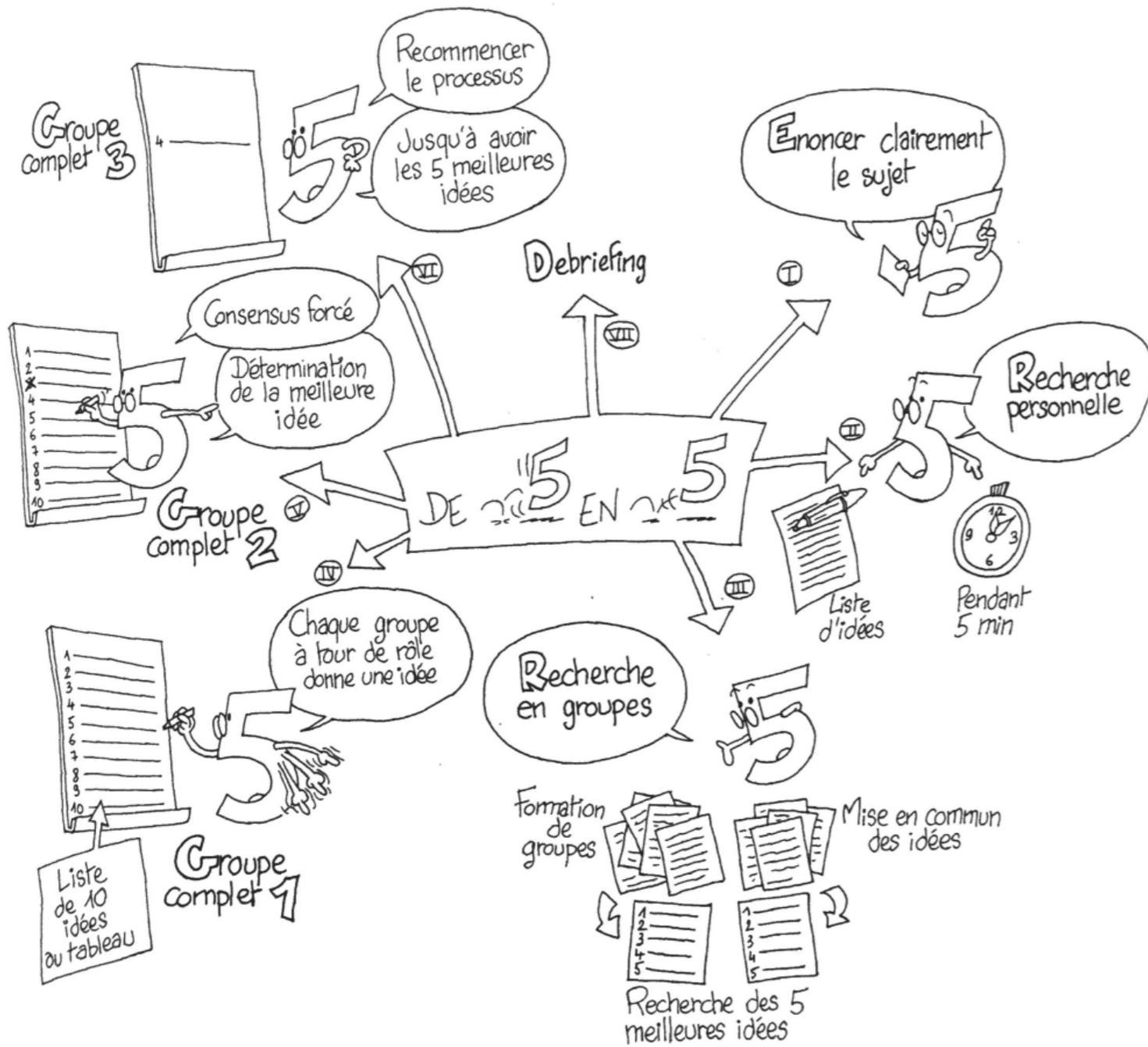
Points de vues divers sur un sujet

4

Bingo

Les profs posent des questions, pas les étudiants

# De 5 en 5



Jouer pour apprendre ? Gamification ?

Activités interactives  
Les 5 idées essentielles du groupe

# Jouer pour apprendre ? Gamification ?

Pendant 5 minutes, notez  
individuellement un maximum de  
réflexions, questions,  
inquiétudes, coups de g...,  
besoins,...



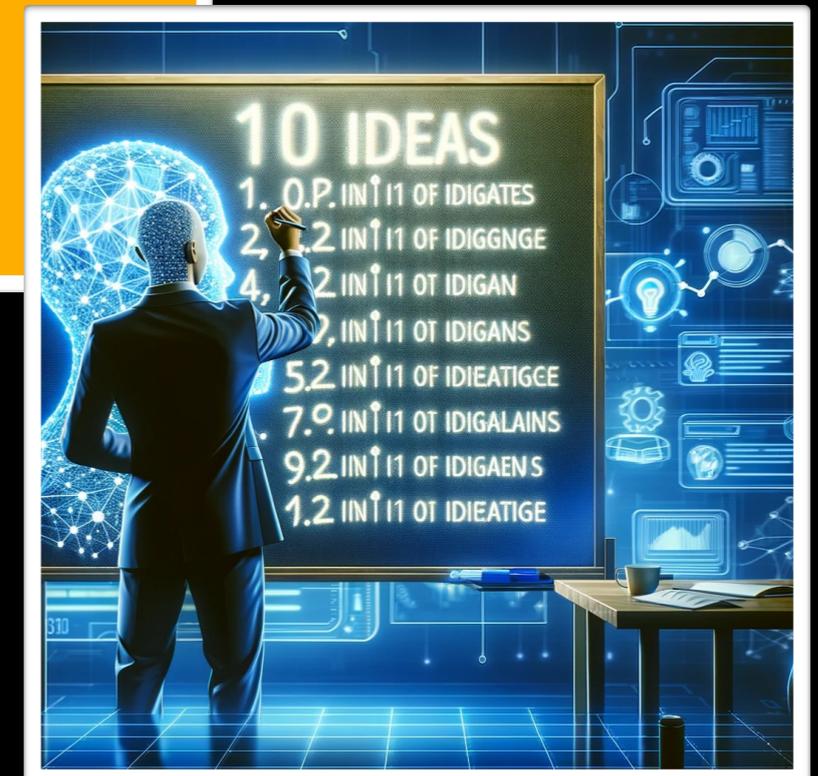
# Jouer pour apprendre ? Gamification ?

Pendant 15 minutes, en groupes, échangez vos idées, puis classez-les en 5 de manière hiérarchique (+ importante à - importante pour le groupe)



# Jouer pour apprendre ? Gamification ?

En grand groupe, chaque représentant à son tour, énonce une seule idée différente de celles des autres groupes



# On obtient une liste de 10 idées

1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	

# On vote pour les idées de la liste





- 1 Allez sur [wooclap.com](https://wooclap.com)
- 2 Entrez le code d'événement dans le bandeau supérieur

Code d'événement  
**TOIQST**

 Activer les réponses par SMS

**On vote** pour les idées de la liste

Chacun doit répartir **100 points**

Chacun vote pour **chacune** des 10 idées  
en attribuant des points (**au moins 1pt**)

Votez **favorablement** aux idées qui  
seraient **les plus choisies par les autres**  
(consensuelles)

# On obtient une liste de 10 idées classées

4	
2	
3	
1	
5	
9	
10	
8	
6	
7	

Bénéfices - De cinq en cinq

Consensus

Interactions

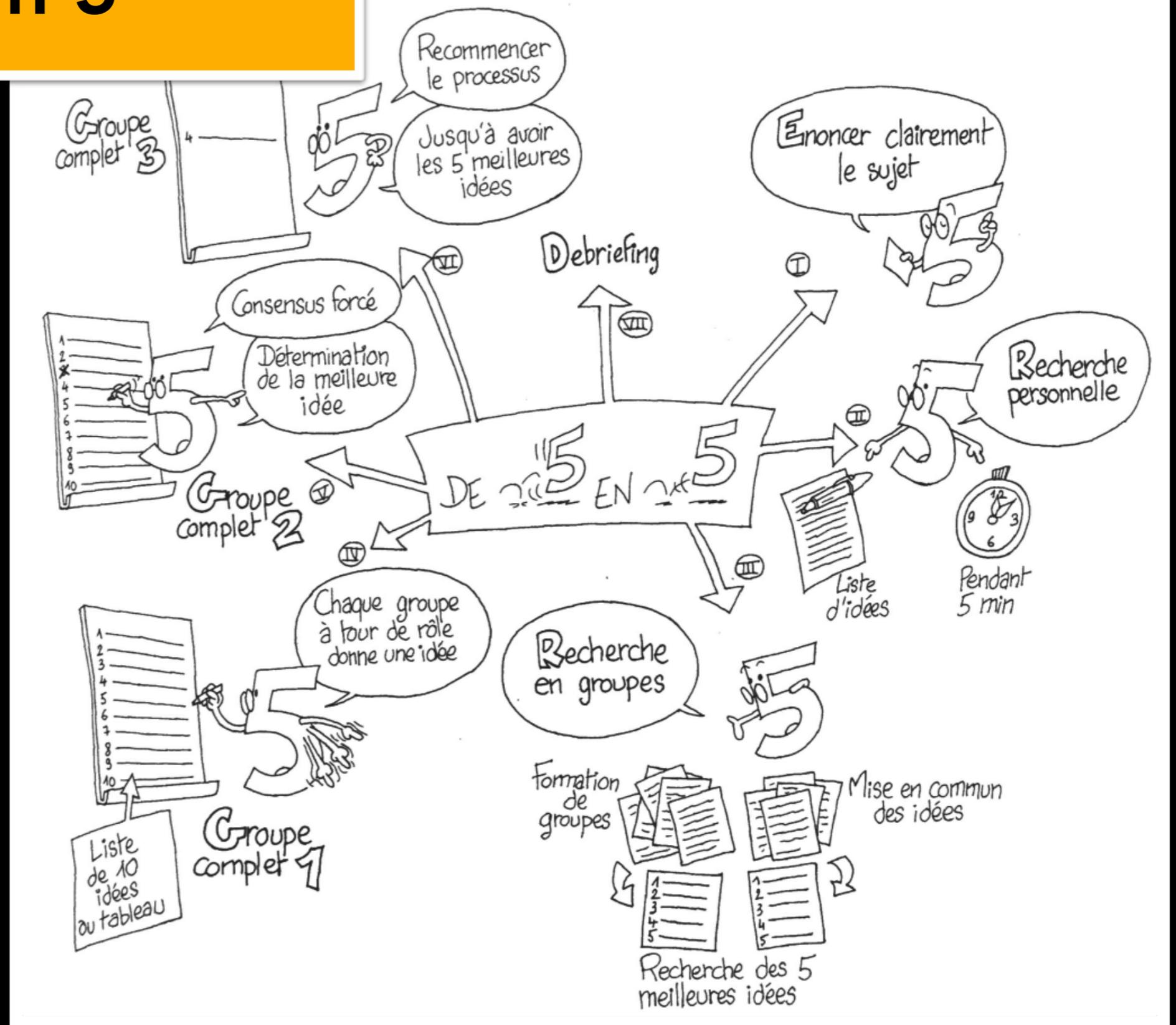
Argumentation

Grand groupe

Equilibre les tendances

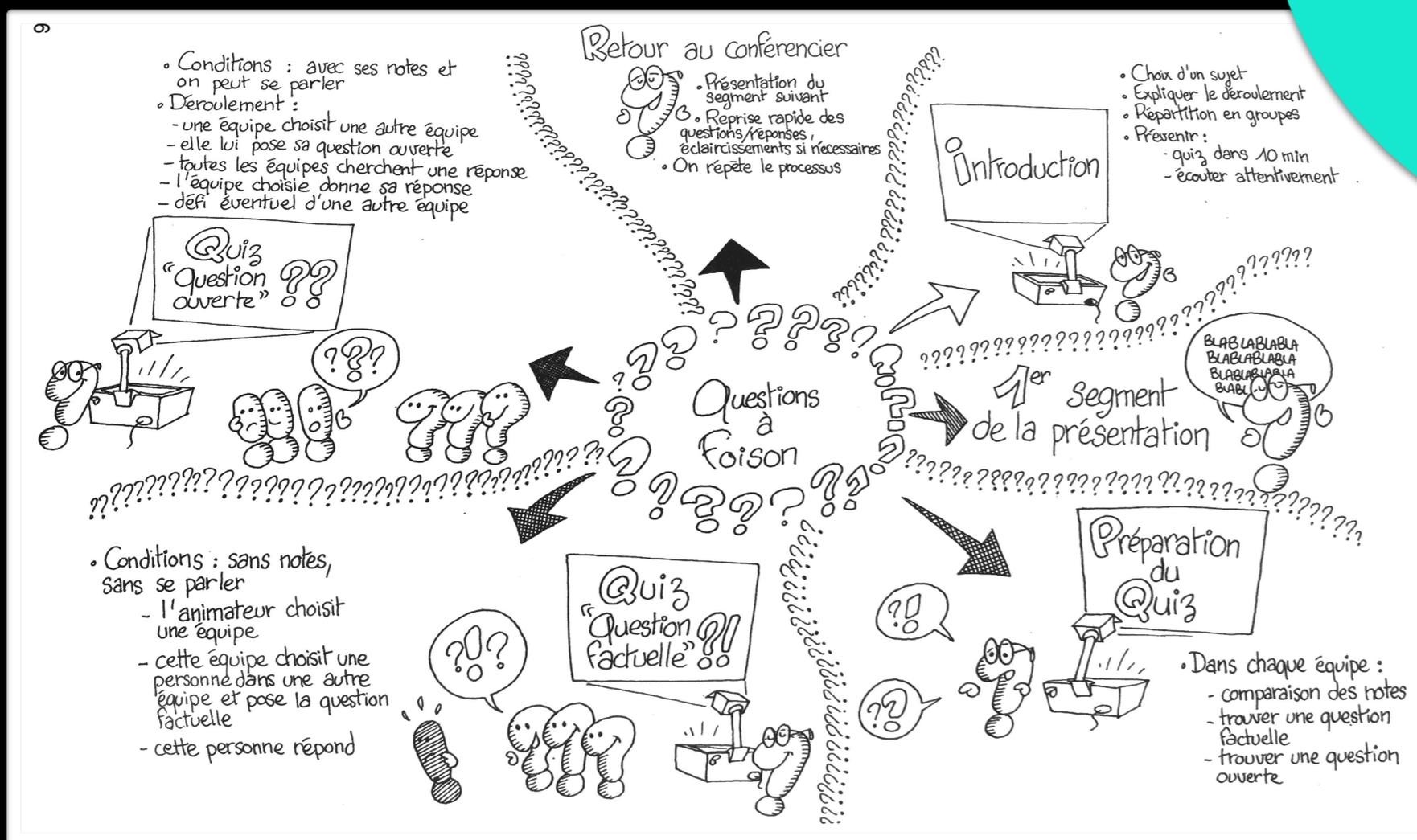
Individu - équipe - groupe

# De 5 en 5



# Questions à foison

# 2



# Questions à foison

**Mon exposé de 10 minutes sur l'IA et l'éducation**

**Soyez attentifs - Vous allez devoir être actifs**

# Questions à foison

**1 question à choix multiples**

**3 ou 4 solutions (1 ou 2 correctes)**

**Justification pour chacune des réponses**

**1 question à réponse ouverte**

**Une bonne réponse non contestable**

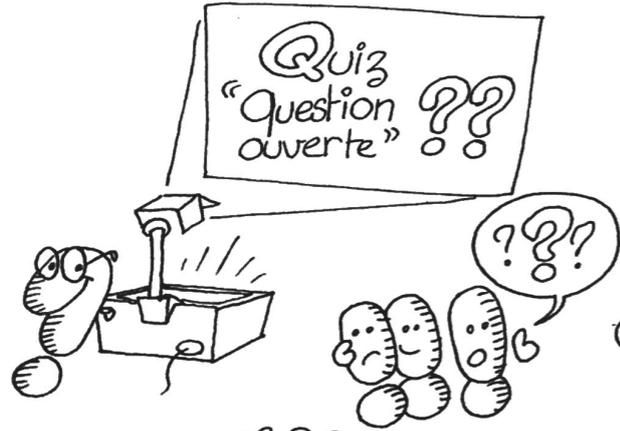
**Justification pour la bonne réponse**

# Questions à foison

9

Jeux-conferenciers

- Conditions : avec ses notes et on peut se parler
- Déroulement :
  - une équipe choisit une autre équipe
  - elle lui pose sa question ouverte
  - toutes les équipes cherchent une réponse
  - l'équipe choisie donne sa réponse
  - défi éventuel d'une autre équipe



## Retour au conférencier

- Présentation du segment suivant
- Reprise rapide des questions/réponses, éclaircissements si nécessaires
- On répète le processus



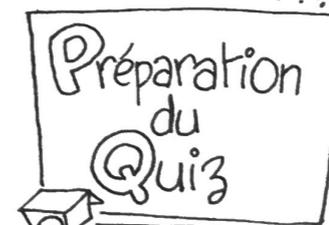
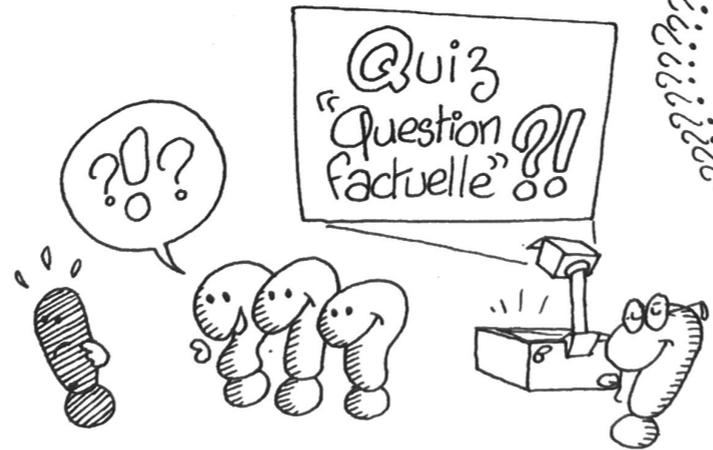
- Choix d'un sujet
- Expliquer le déroulement
- Répartition en groupes
- Présenter :
  - quiz dans 10 min
  - écouter attentivement

## Questions à Foison

## 1er Segment de la présentation



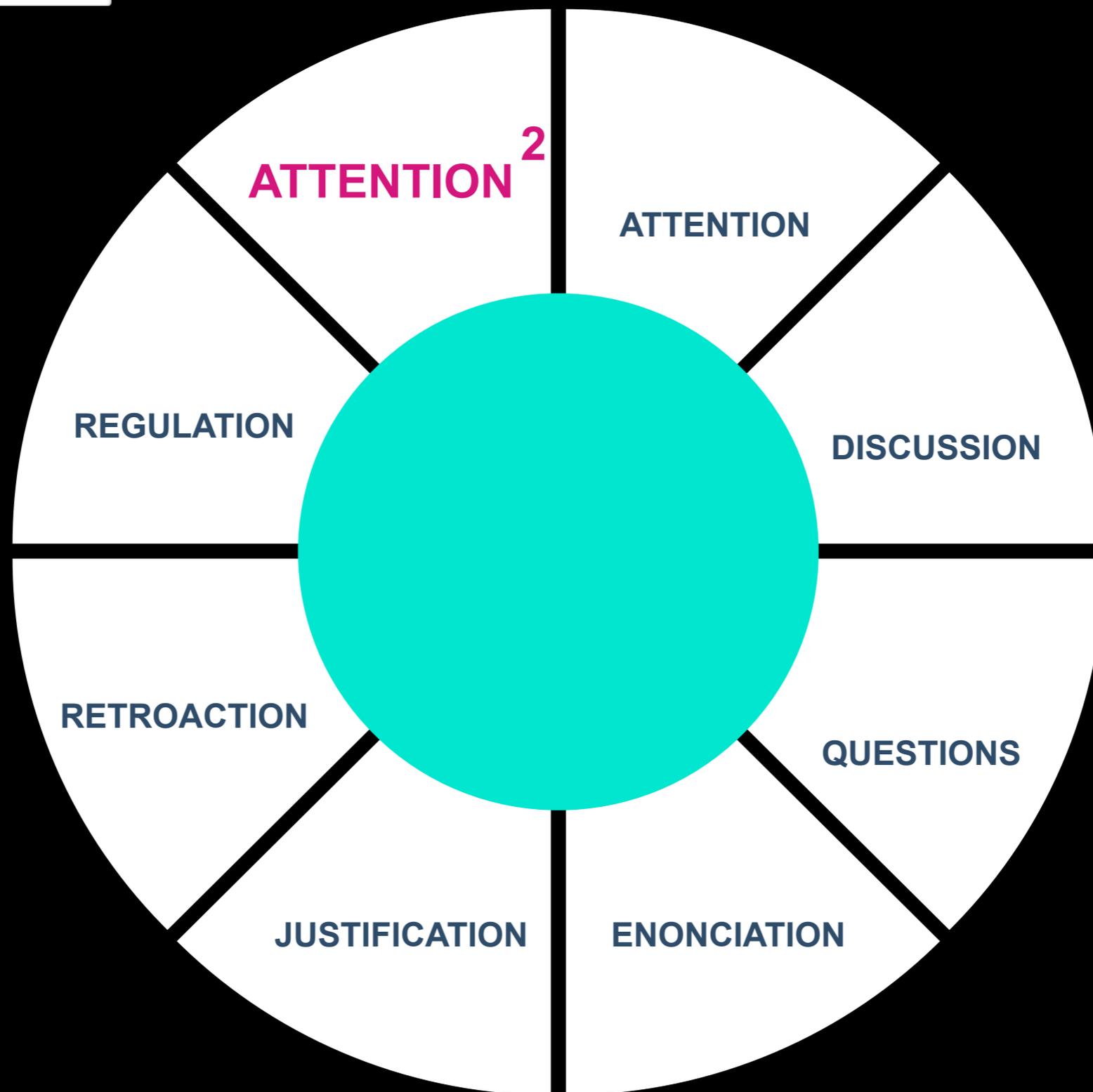
- Conditions : sans notes, sans se parler
- l'animateur choisit une équipe
- cette équipe choisit une personne dans une autre équipe et pose la question factuelle
- cette personne répond

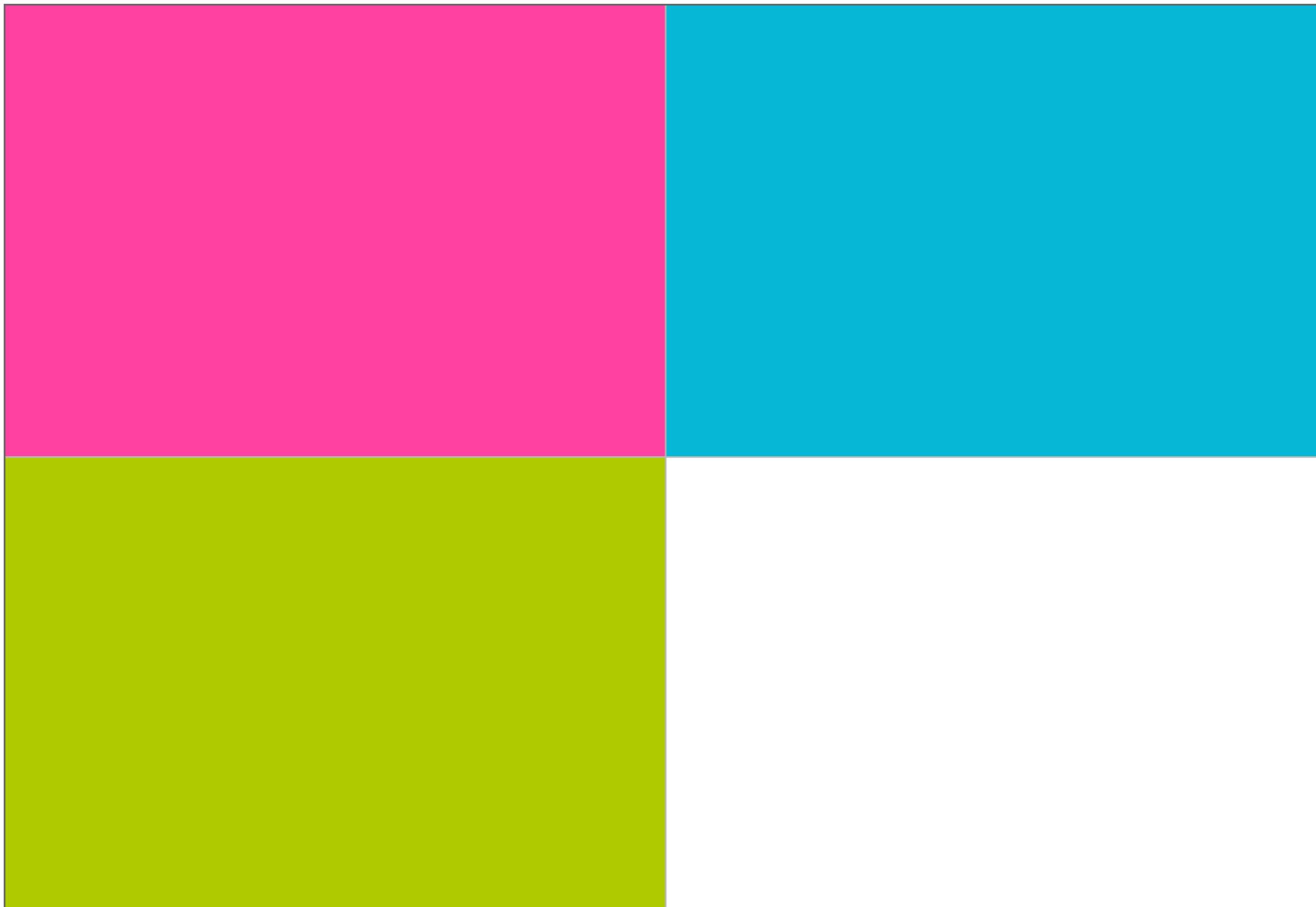


- Dans chaque équipe :
  - comparaison des notes
  - trouver une question factuelle
  - trouver une question ouverte

**Bénéfices**

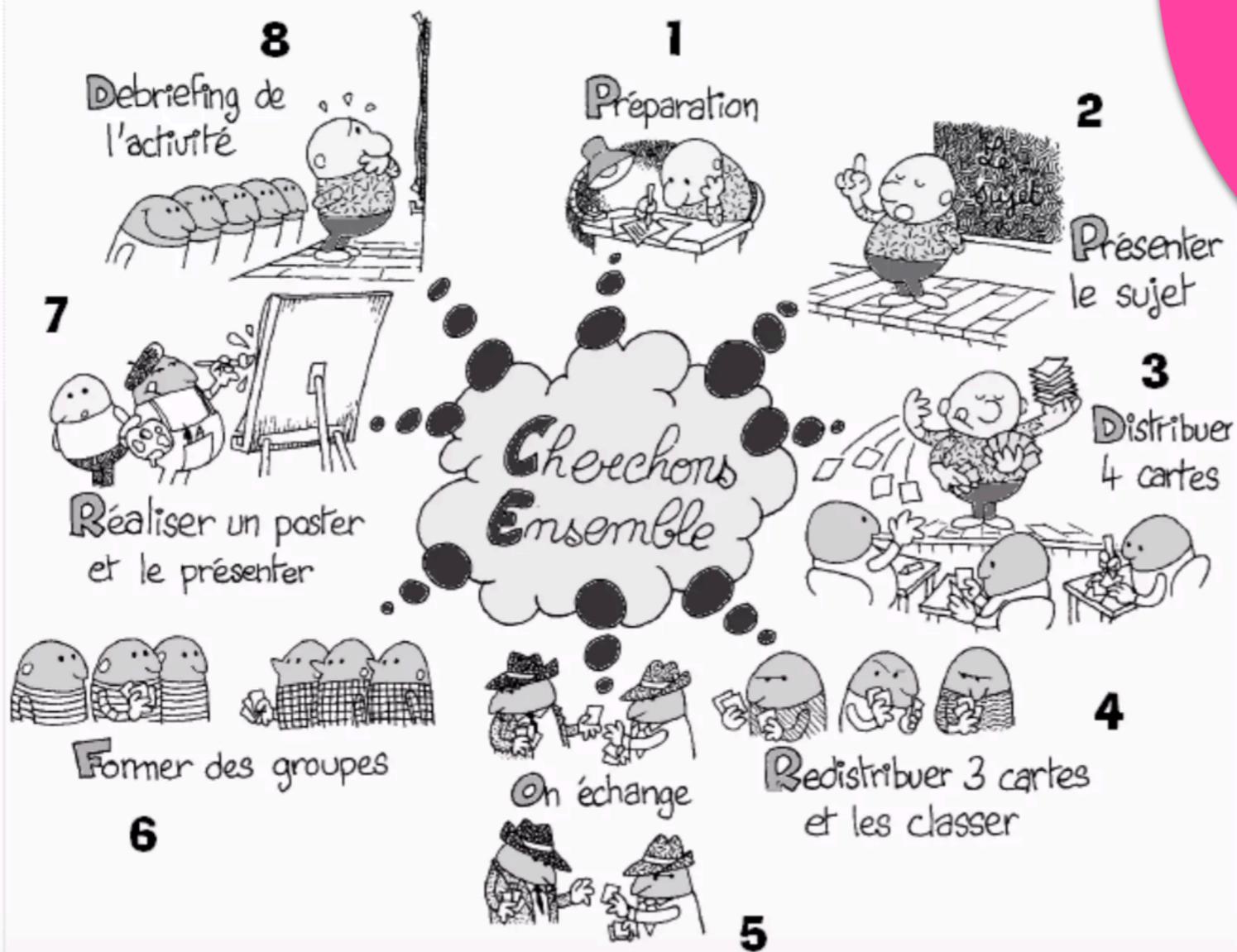
**Questions à foison**





# Cherchons ensemble

3



# Animer une formation avec le numérique ?

La formation avec le numérique :  
quelles sont vos idées,  
représentations, conseils,  
connaissances, etc.. à son sujet ?  
Positives ou négatives

# Animer une formation avec le numérique ?

## Temps 1 : Personnel

La formation avec le numérique :  
quelles sont vos idées,  
représentations, conseils,  
connaissances, etc.. à son sujet ?  
Positives ou négatives

# Animer une formation avec le numérique ?

## Temps 1 : Personnel

4 morceaux de feuille

Y écrire une seule opinion - suggestion par  
1/4 feuille

5 minutes

# Animer une formation avec le numérique ?

## Temps 1 : Personnel

3 nouvelles cartes  
Les classer selon votre ordre de préférence

5 minutes

# Animer une formation avec le numérique ?

## Temps 1 : Personnel

### Cartes en surplus

Echanger celles qui ne vous conviennent pas

### En Silence 2 minutes

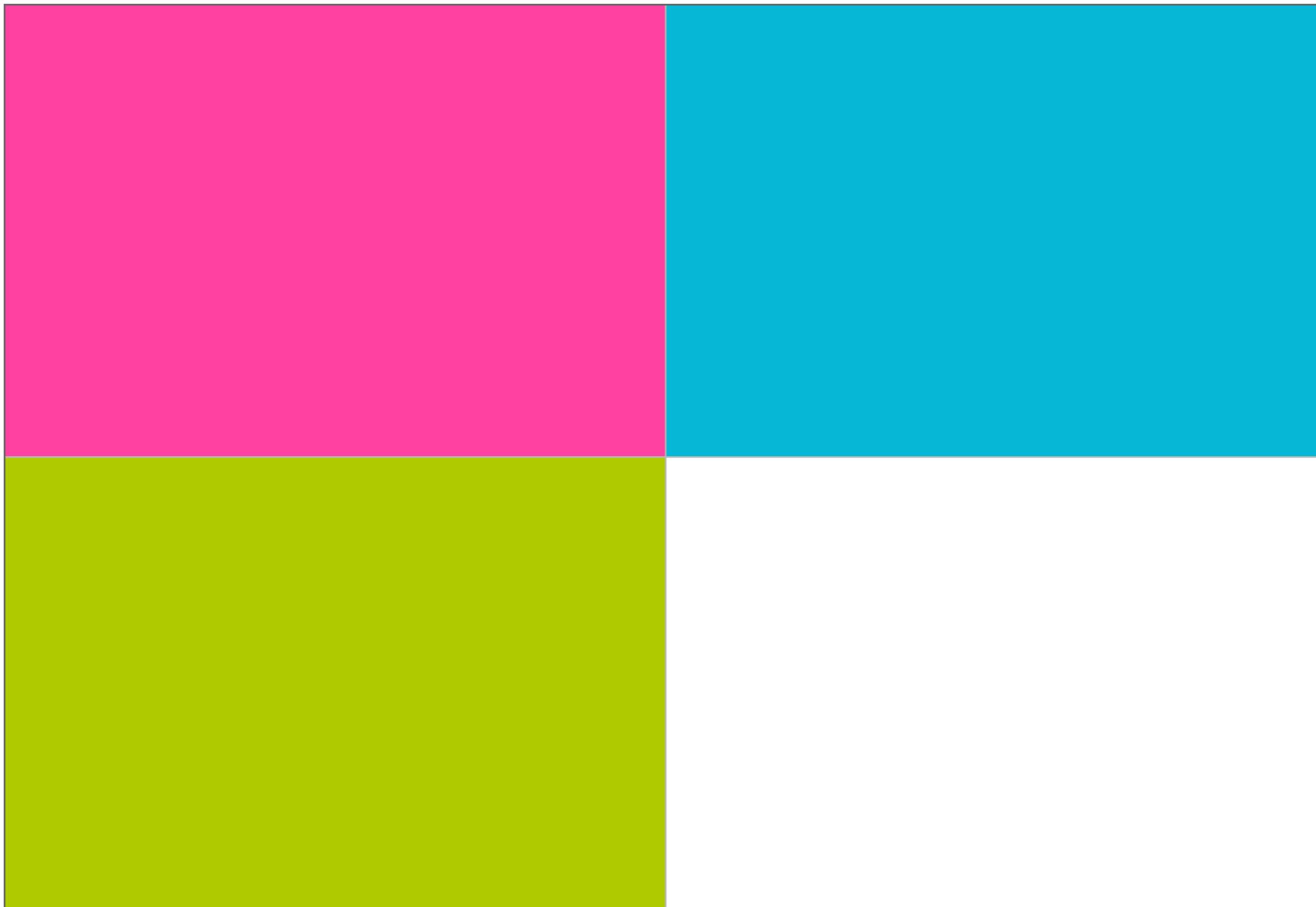
# Animer une formation avec le numérique ?

## Temps 1 : Personnel

### Echanger - Avec les autres

Toujours 3 cartes  
Au moins une  
Une par une  
Pas celles de la table  
Hasard

5 minutes



Animer une formation avec le numérique ?

Temps 2 : Petit groupe

Trouver les opinions similaires dans votre  
équipe

5 minutes

Animer une formation avec le numérique ?

Temps 2 : Petit groupe

Garder les 3 cartes sur lesquelles tout le monde s'accorde

5 minutes

Animer une formation avec le numérique ?

Temps 2 : Petit groupe

Préparer une représentation graphique qui reflète les idées de vos 3 cartes

10 minutes

Animer une formation avec le numérique ?

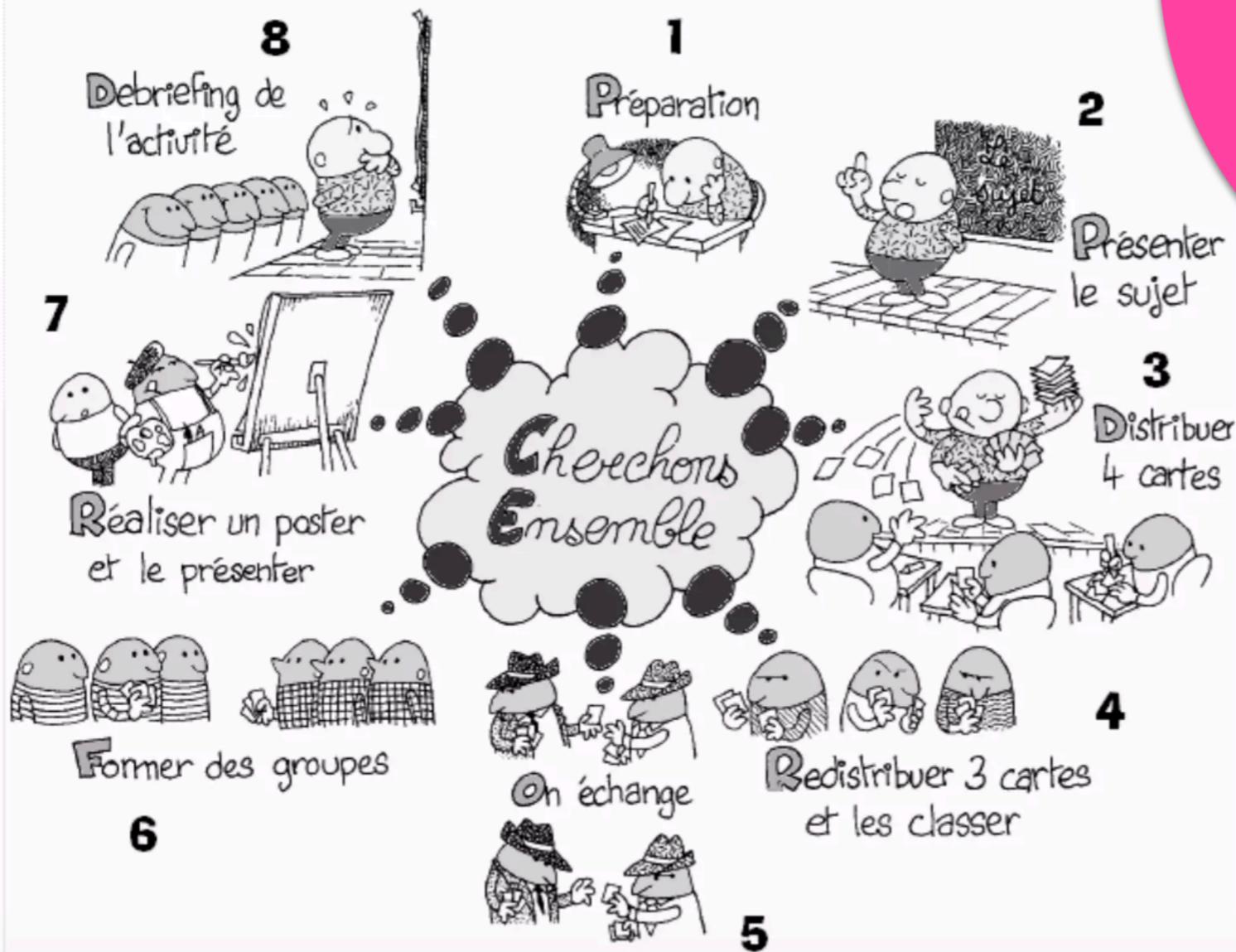
Temps 3 : Grand groupe

Lire les 3 cartes  
Présenter son poster  
Commentaires

10 minutes

# Cherchons ensemble

3



**Bénéfices - Cherchons ensemble**

**Groupes aléatoires**

**Multiples interactions**

**Angles de vue =ts**

# Bingo

4



# Le bilan - phase 1

Par équipe de **2** - dessinez sur une feuille A4 un (grand) tableau avec 16 cellules


# Le bilan - phase 1

Mettez aléatoirement (en petit) un n° de 1 à 16 dans les cellules

10	Etc	11	7
Etc	4	1	6
Etc	2	9	3
5	Etc	16	8

# Le bilan - phase 1

Je pose une question - vous notez la réponse dans la case de la question

Question 3 :  
Quelle est la  
couleur du  
cheval blanc  
de  
Napoléon ?

10	Etc	11	7
Etc	4	1	6
Etc	2	9	3 Rose
5	Etc	16	8

# Le bilan - phase 1

Je pose une question - vous notez la réponse dans la case de la question

Question 3 :  
Quelle est la couleur du cheval blanc de Napoléon ?

10	Etc	11	7
Etc	4	1	6
Etc	2	9	3 Rose
5	Etc	16	8

Faux, vous mettez une croix

# Le bilan - phase 1

Je pose une question - vous notez la réponse dans la case de la question

Question 3 :  
Quelle est la  
couleur du  
cheval blanc  
de  
Napoléon ?

10	Etc	11	7
Etc	4	1	6
Etc	2	9	3 Blanc
5	Etc	16	8

Correct,  
vous mettez  
un V

# Le bilan - phase 1

L'équipe qui aligne 4 V gagné

10	Etc	11	<sup>7</sup> V
Etc	4	1	<sup>6</sup> V
Etc	2	9	<sup>3</sup> V Blanc
5	Etc	16	<sup>8</sup> V

# Le bilan - phase 1

L 'équipe qui aligne 4 V gagné

10	Etc	11	7
Etc	4	1	6
Etc V	2 V	9 V	3 V Blanc
5	Etc	16	8

# Le bilan - phase 1

L'équipe qui aligne 4 V gagné

10 V	Etc	11	7
Etc	4 V	1	6
Etc	2	9 V	3 X Rose
5	Etc	16	8 V

# Le bilan - phase 1

L 'équipe qui aligne 4 V gagné

Et crie :



# Bingo

4



Bénéfices - Bingo

Ludique

Se poser des questions

Echange - Ecoute

# Le bilan - phase 2

3 marqueurs de couleurs

