



- 1 Allez sur wooclap.com
- 2 Entrez le code d'événement dans le bandeau supérieur

Code d'événement
TOIQST

 Activer les réponses par SMS

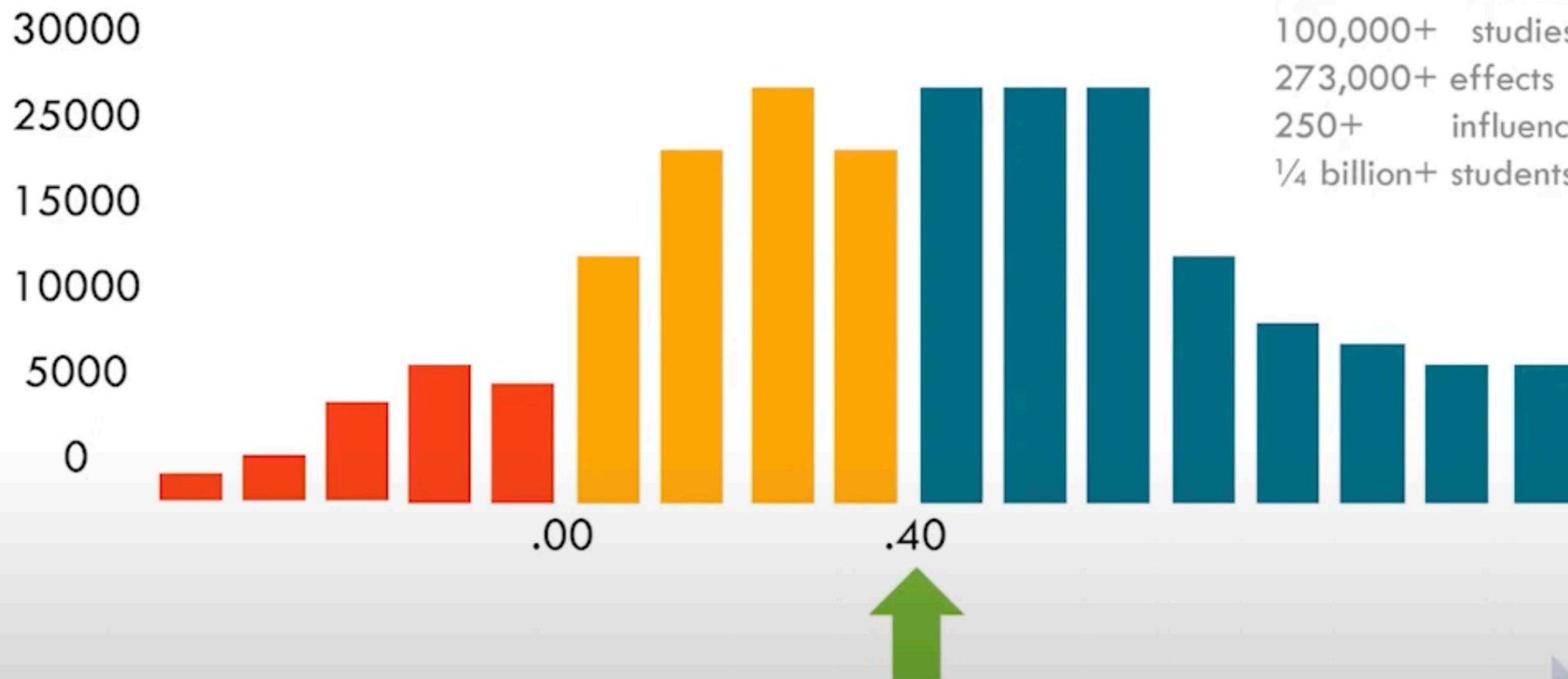


Visible Learning (2017-2023)



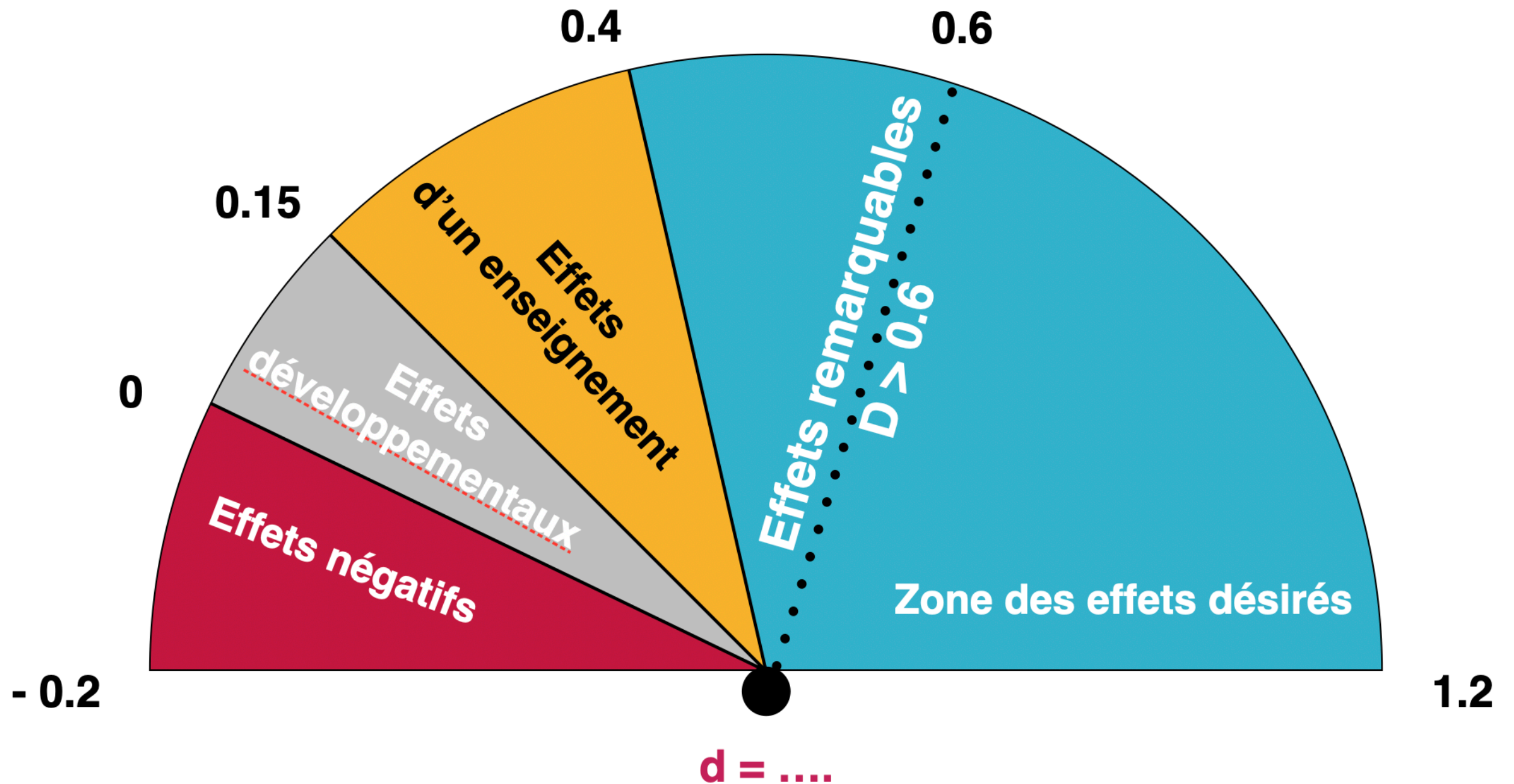
Distribution of Effects

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



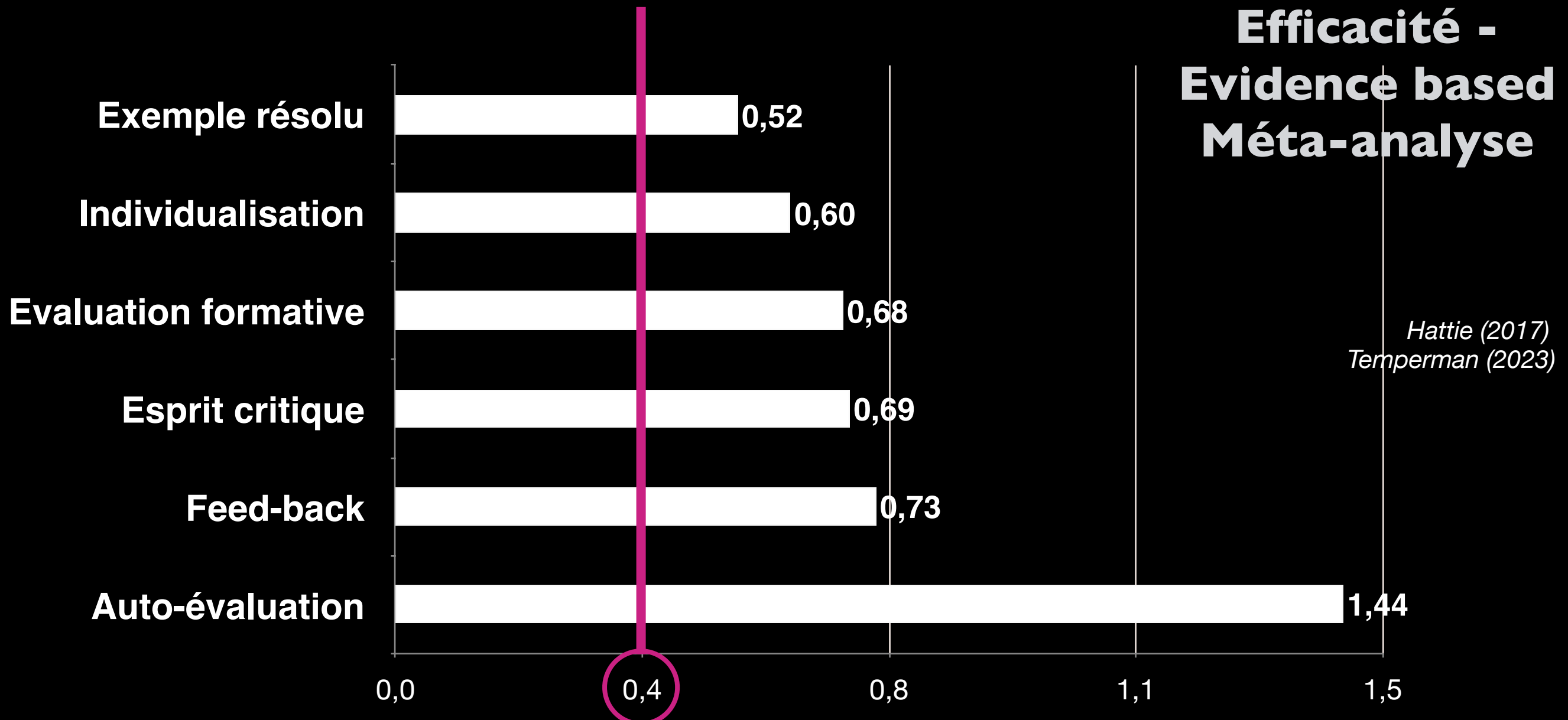
Hattie (2017)

Visible Learning (2017-2023)

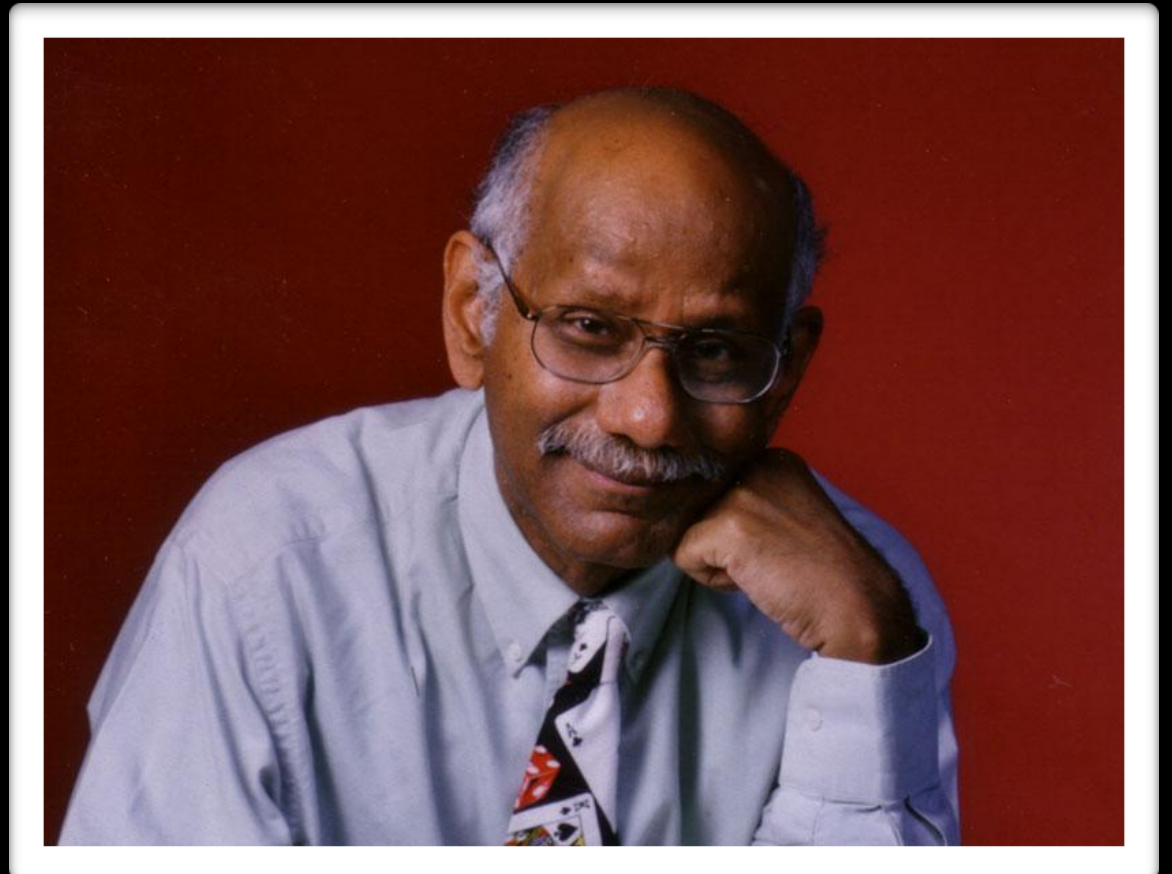
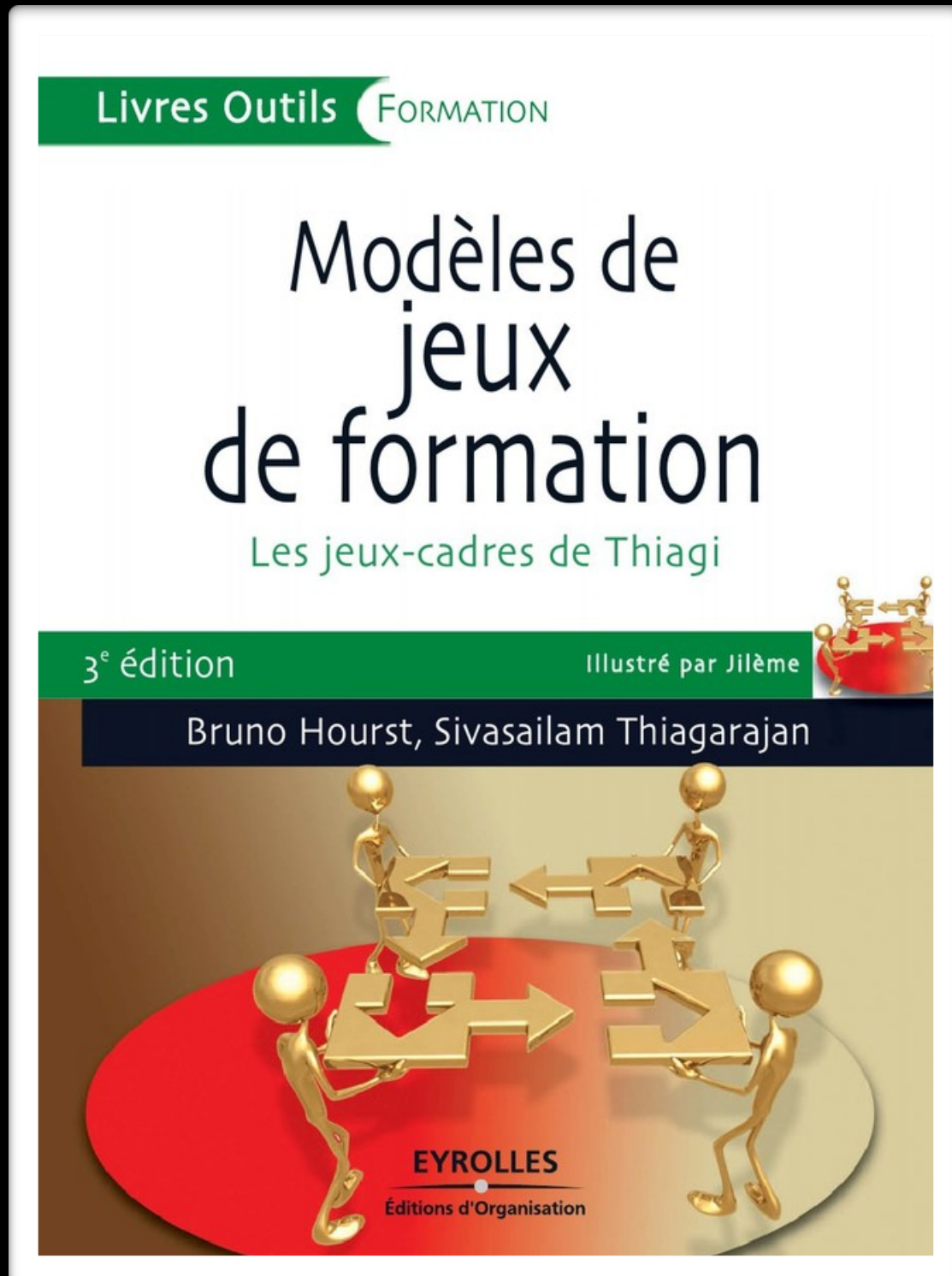


Visible Learning (2017-2023)

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

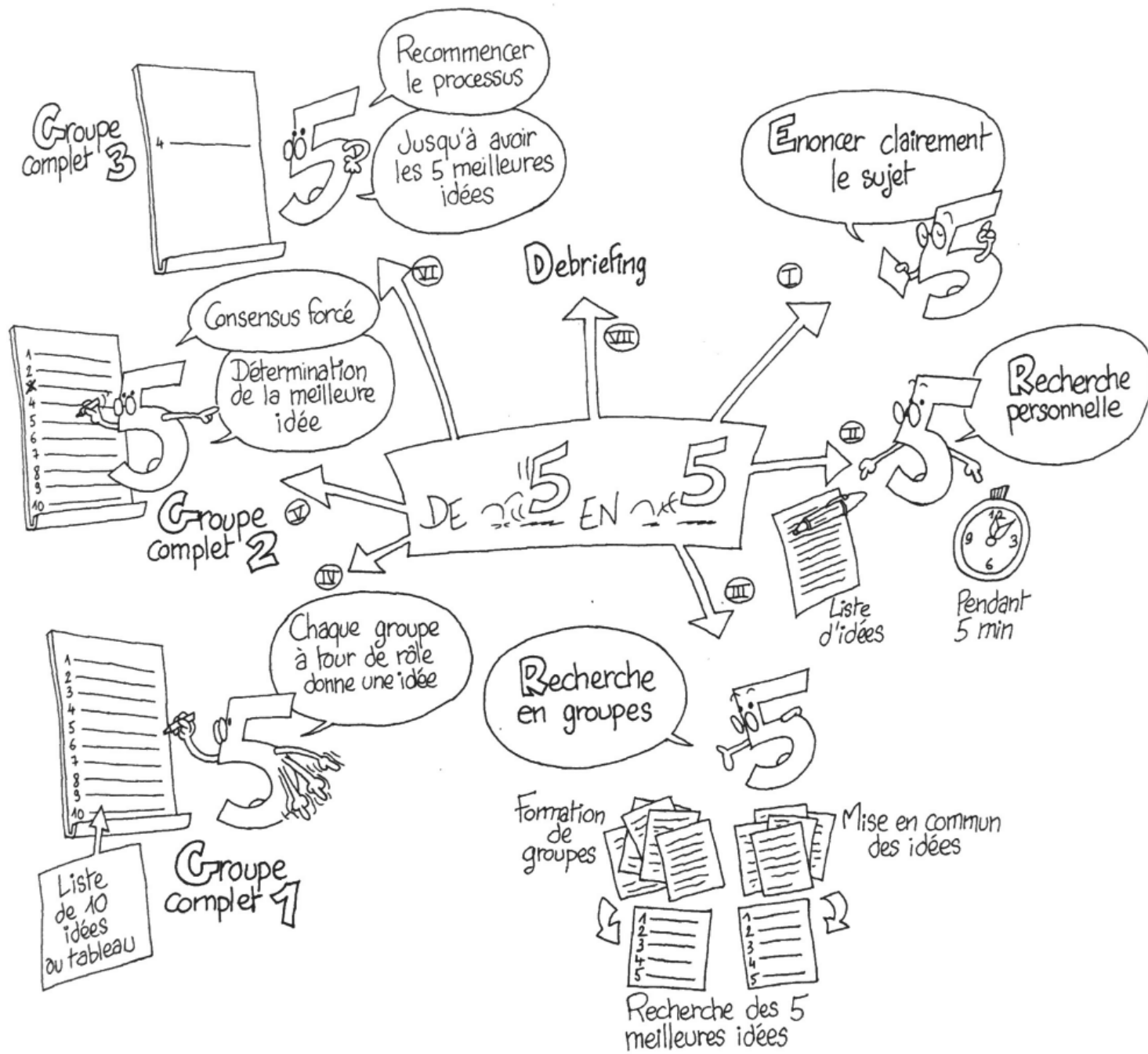
Points de vues divers sur un sujet

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,...



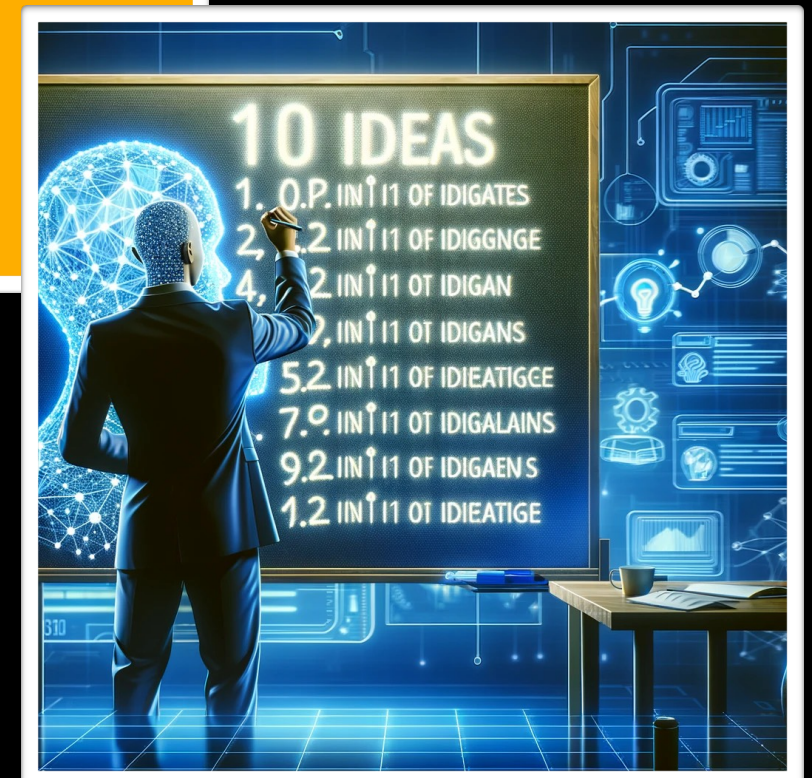
Jouer pour apprendre ? Gamification ?

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
- 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

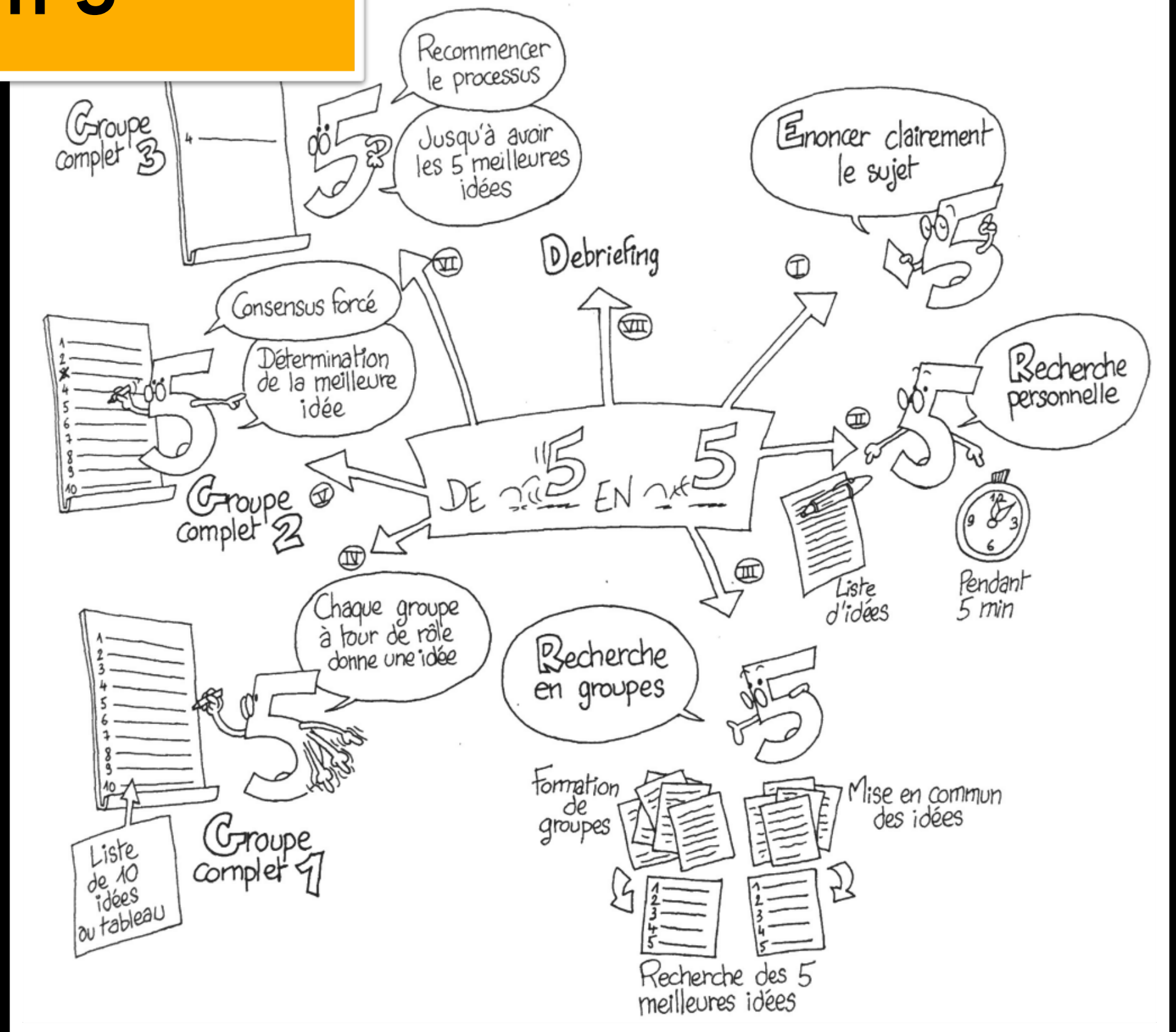
Argumentation

Grand groupe

Equilibre les tendances

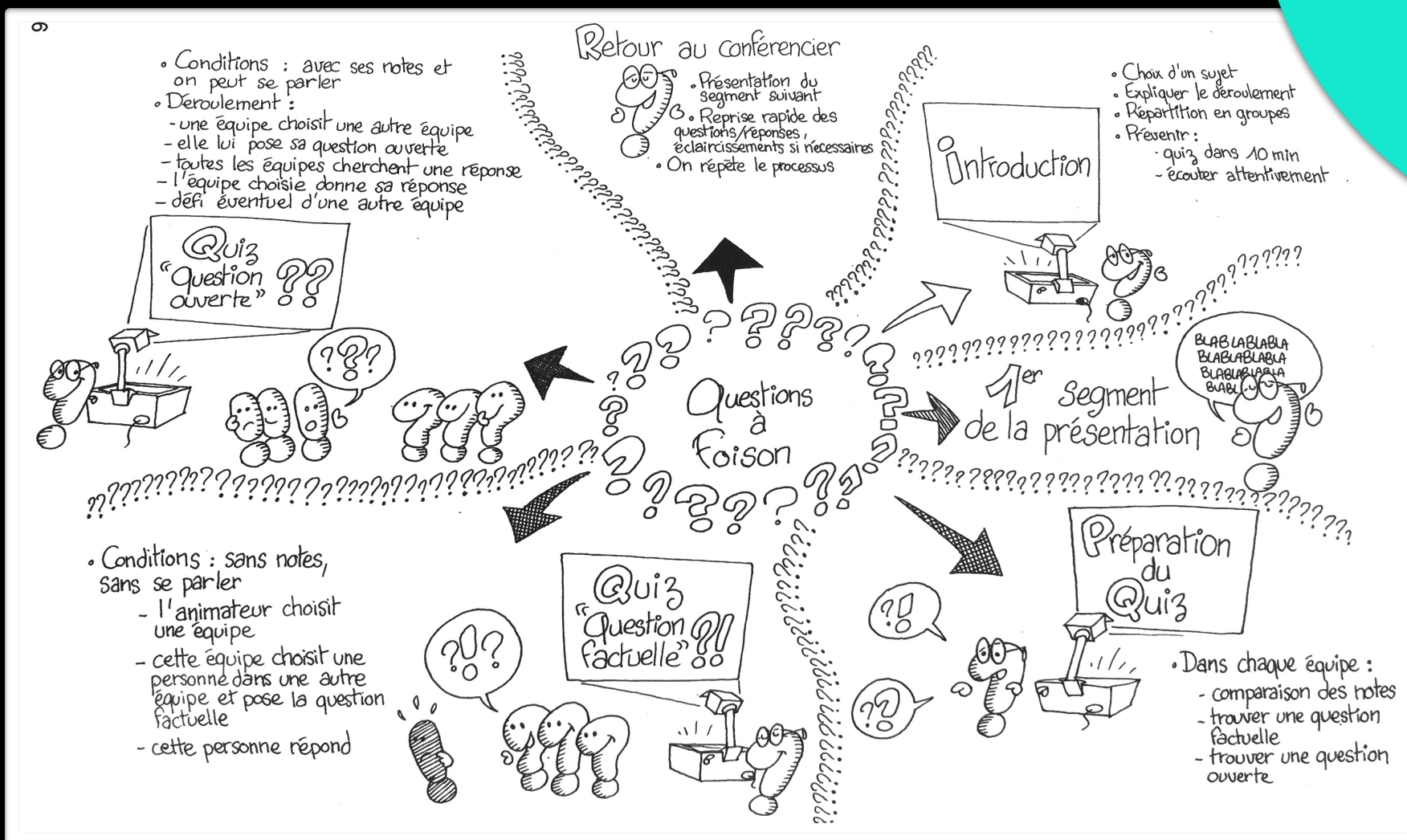
Individu - équipe - groupe

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

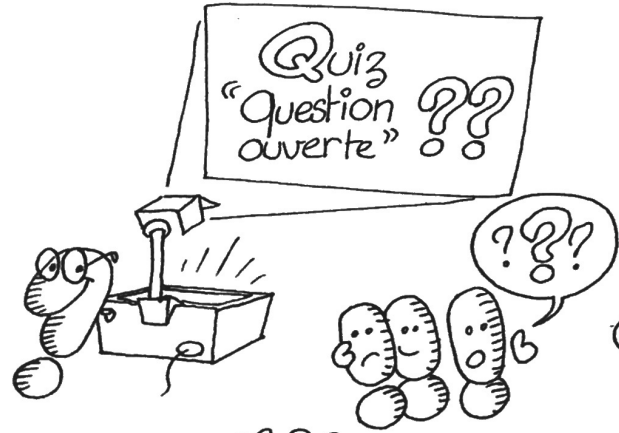
Justification pour la bonne réponse

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

Questions à Foison

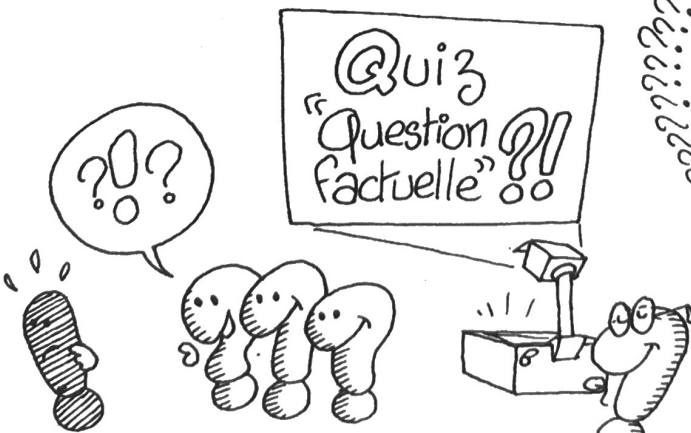
Introduction

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

1^{er} Segment de la présentation

BLABLABLABLA
BLABLABLABLA
BLABLABLABLA
BLABLABLABLA

- 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

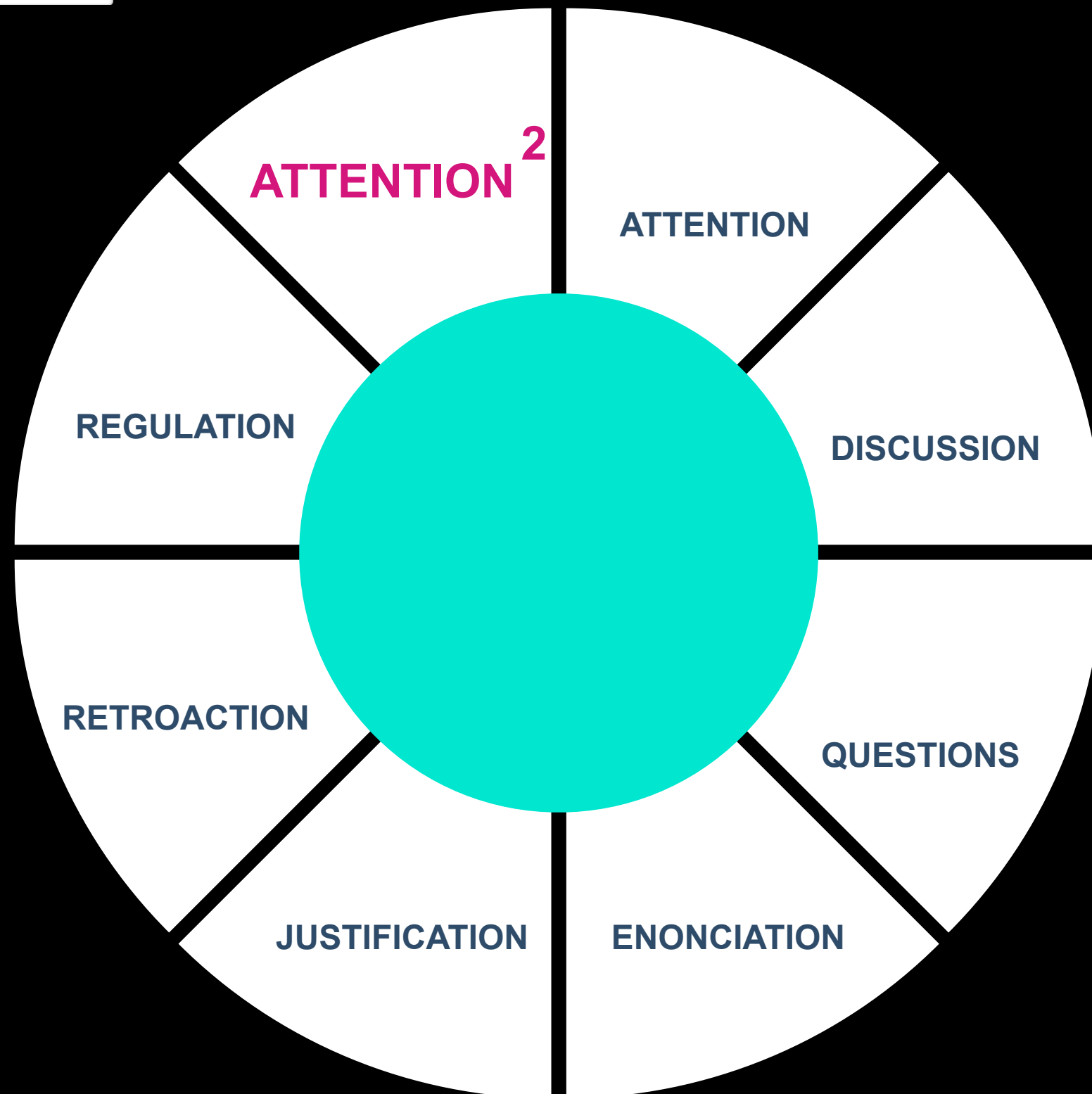


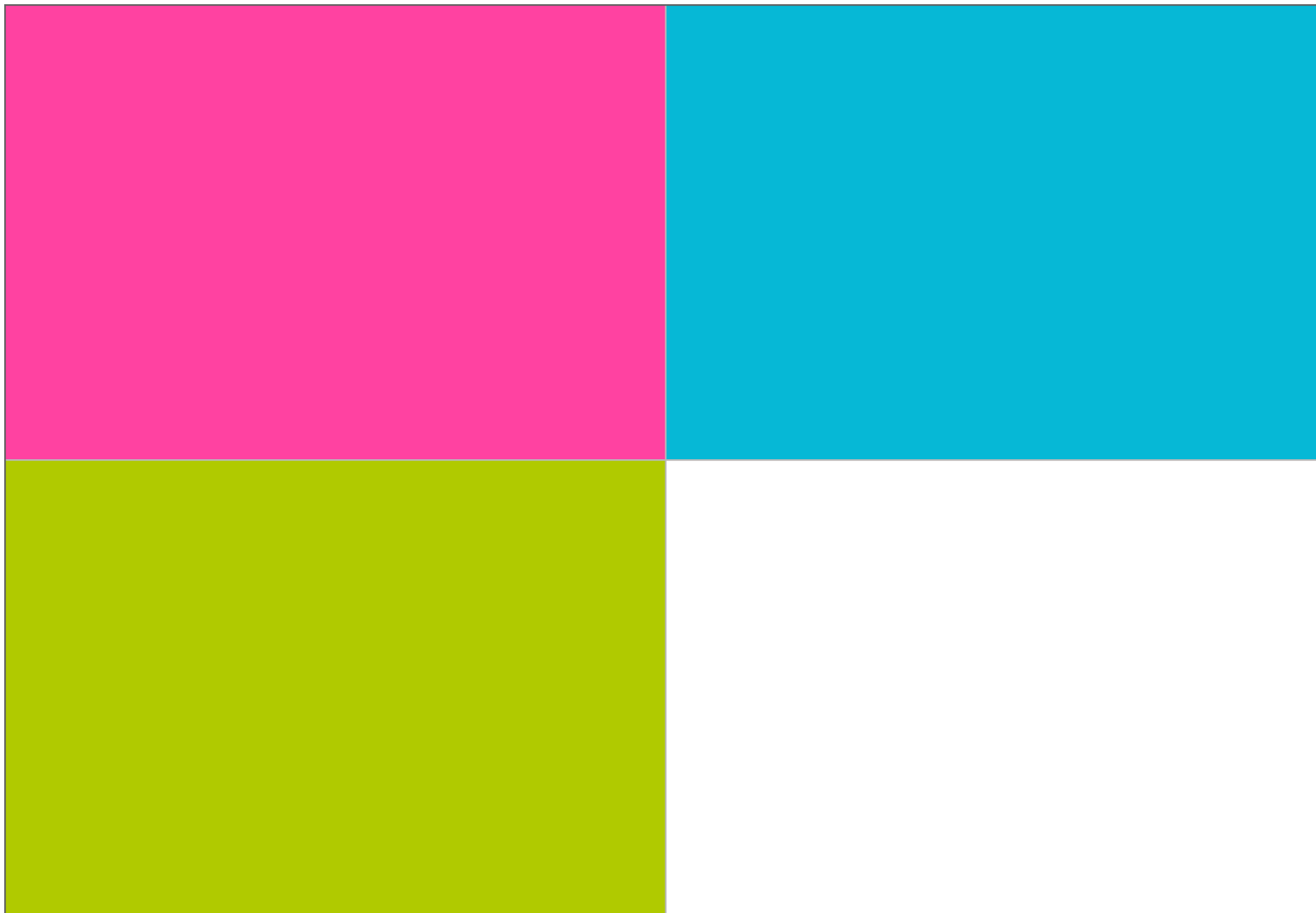
Préparation du Quiz

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

Bénéfices

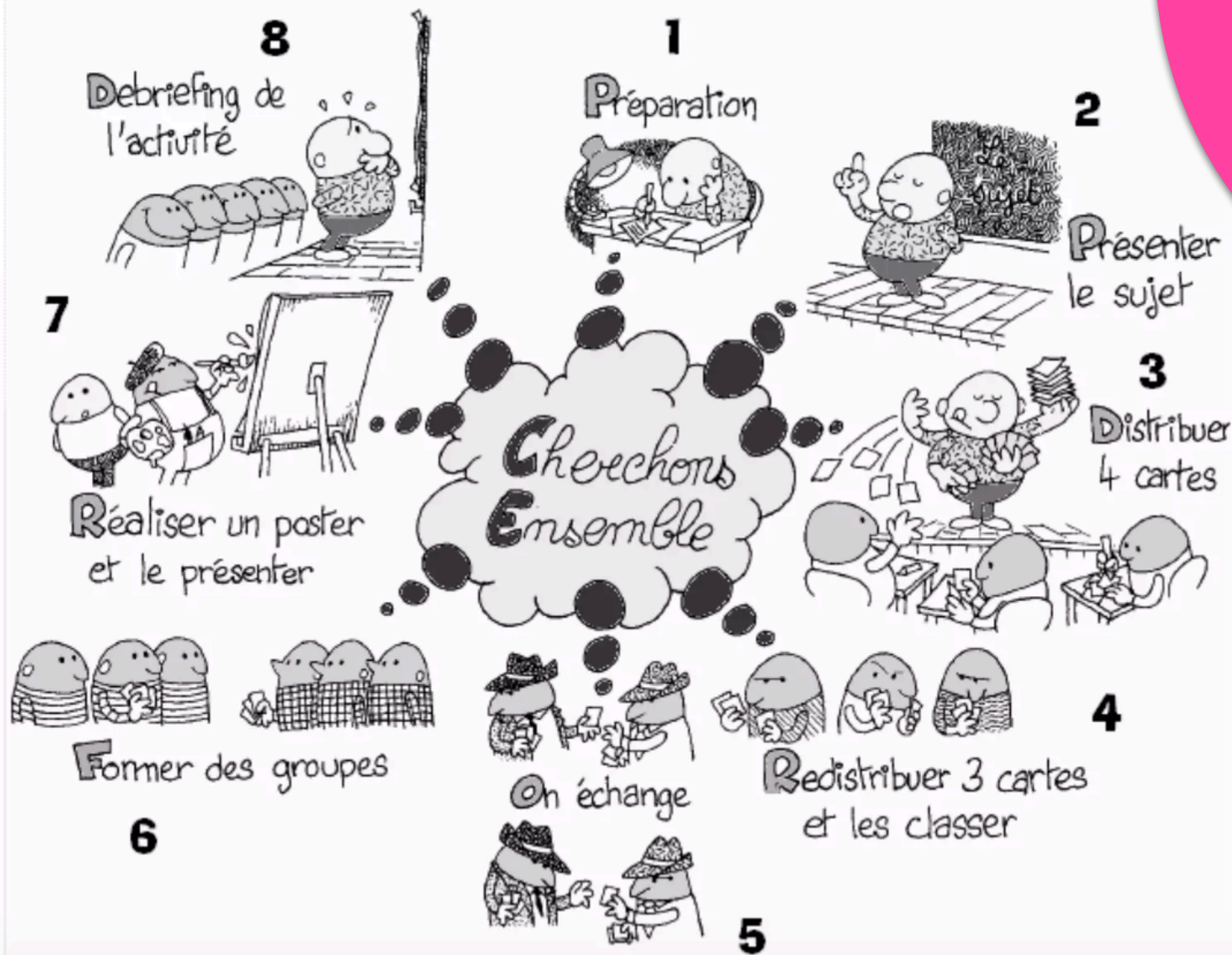
Questions à foison





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

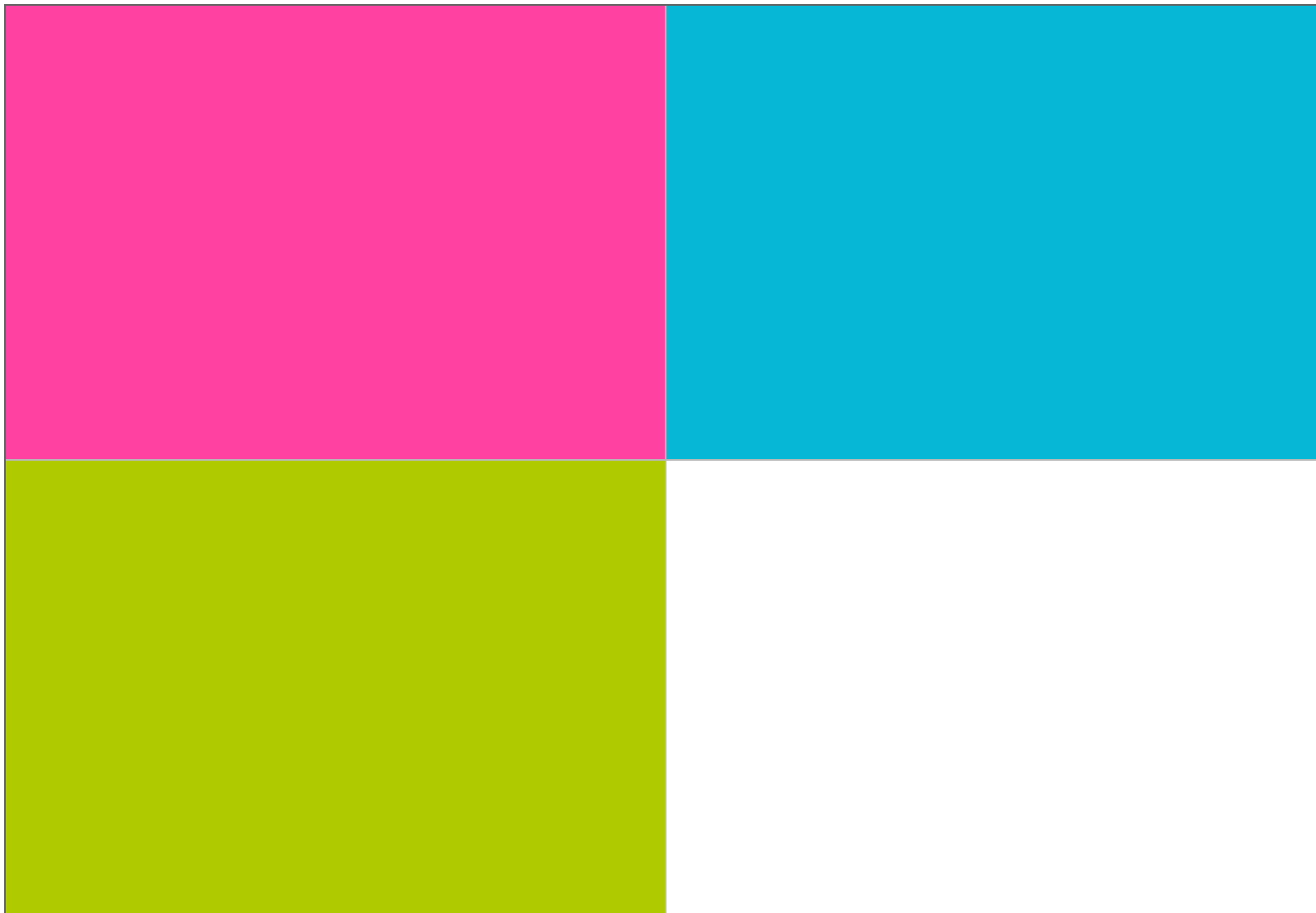
Animer une formation avec le numérique ?

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 ?

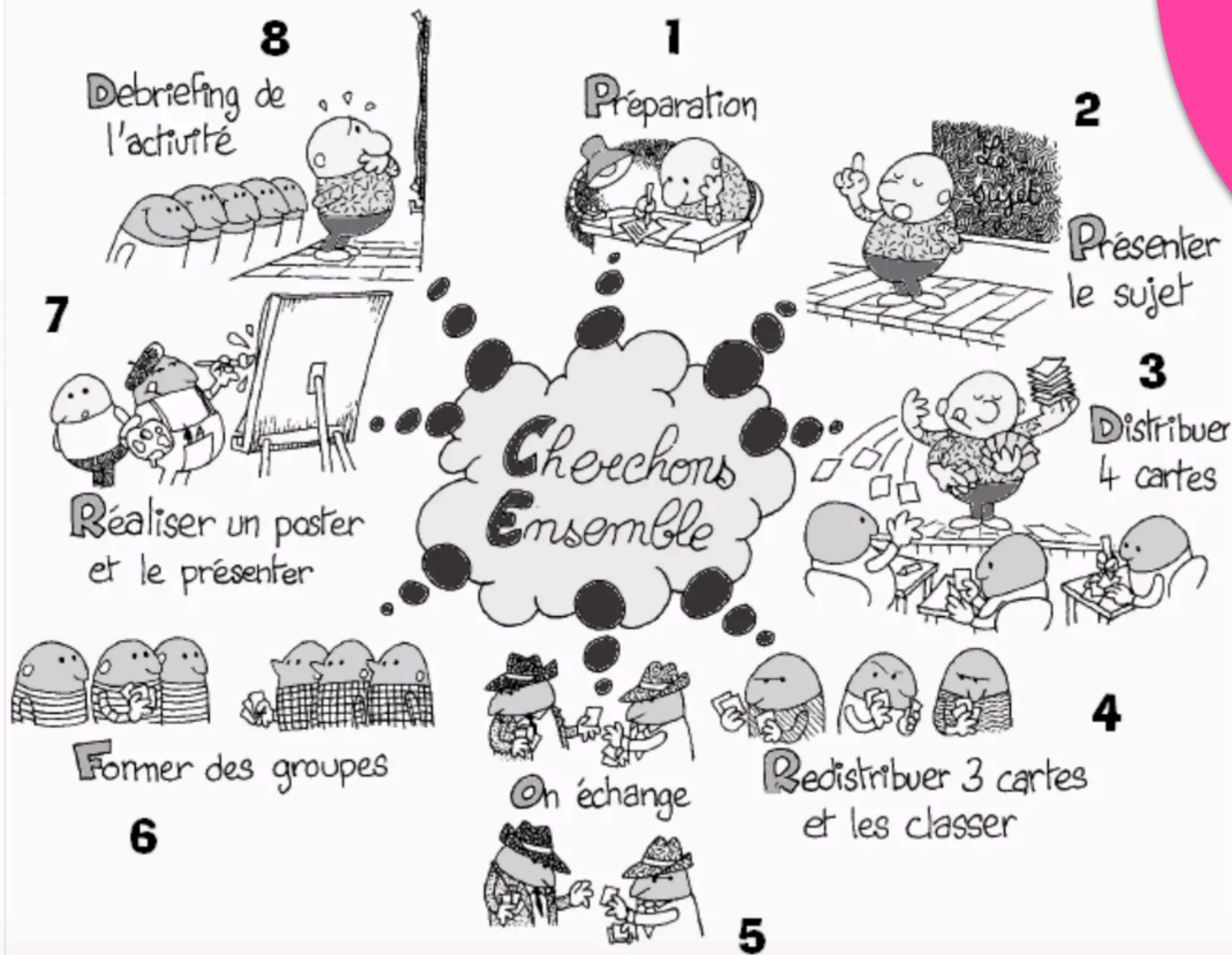
Temps 3 : Grand groupe

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

