

TraAM 2023-2024




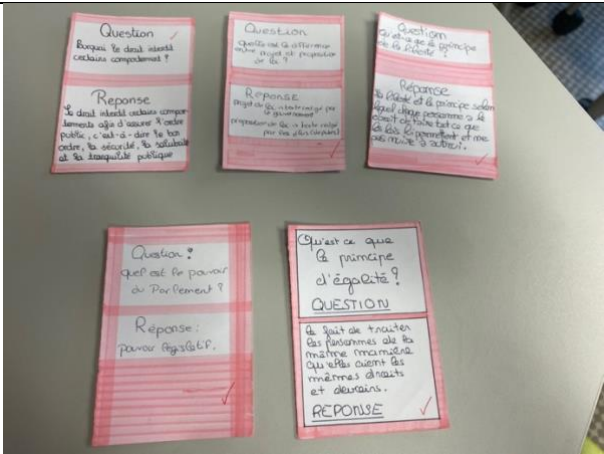


















ACADÉMIE de Strasbourg

BILAN de Sandrine HECKETSWEILER

Thème : La ludification comme aide à l'apprentissage

Élèves de 1^{re} STMG

<p>Constats :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Modification de la relation enseignants/élève - Modification du rapport au temps/à l'espace 	<ul style="list-style-type: none"> - Le mode projet favorise les interactions entre les élèves, et l'enseignant. Modification de la posture de chacun. - Les jeux / minis jeux facilitent et accélèrent le processus de mémorisation et de révision.
<p>Éléments de réussite (adhésion et motivation des élèves, compétences développées et acquises par les élèves (numériques et autres), (satisfaction des enseignants...)).</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Les élèves se montrent davantage motivés, certains élèves s'impliquent pleinement et souhaitent construire leur propre plateau de jeu (dessiné à la main). - L'aspect ludique favorise la construction d'un support de révision. - Compétences acquises : utilisation de Canva, LearningApps
<p>Difficultés rencontrées (matérielles, techniques, compétences et connaissances nécessaires pour l'enseignant...).</p>	<p>Nécessité d'investir dans du matériel pour imprimer en couleurs, plastifier les documents, avoir des supports suffisamment grands (châssis)</p>
<p>Perspectives et prolongements</p>	<p>Finalisation de la création d'un jeu type Trivial pursuit permettant de réviser les différents enseignements de spécialité de 1^{re} (qui sera exploité en début de Terminale, et au courant de l'année pour remobiliser les différentes notions)</p>

Exemples	Objectif	Mots clés																						
LearningApps Économie 1 ^{re} – Thème 3	Réviser le vocabulaire	Mini jeu LearningApps Révision - Économie 1 ^{re} Ménage Consommation Épargne Revenu Inflation Patrimoine Pouvoir d'achat Coefficient budgétaire	 																					
Time's UP ETLV – 1re	Réviser le vocabulaire	Jeu ETLV Management																						
Trivial poursuit	Mobiliser les notions des enseignements de spécialité Formuler des questions et leurs réponses	Jeu Trivial poursuit 1 ^{re} STMG Révision	 <table border="1" data-bbox="879 1839 1469 2092"> <thead> <tr> <th></th> <th>Questions</th> <th>Réponses</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td>Économie</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>Droit</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>Management</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>ETLV</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>SGN – 1^{re}</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>MSGN – Terminale</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>		Questions	Réponses		Économie			Droit			Management			ETLV			SGN – 1 ^{re}			MSGN – Terminale	
	Questions	Réponses																						
	Économie																							
	Droit																							
	Management																							
	ETLV																							
	SGN – 1 ^{re}																							
	MSGN – Terminale																							

