



**AOMO**

APPRENDRE · S'ORGANISER  
SE MOTIVER · S'ORIENTER

**Hélène WEBER**

[donnezdusens.fr](http://donnezdusens.fr)

# Jeu du bouchon

---

Former des équipes de 4.

- 1) Mémoriser les flash cards du mieux possible : **10 minutes.**
- 2) Compétition entre les équipes pour gagner des points : **10 minutes.**
- 3) Retour à la mémorisation des flash cards en équipe : **10 minutes.**
- 4) Compétition entre les équipes : **10 minutes.**

Les équipes se reforment et mettent leurs points en commun...



# Atelier n°11

---

Réactiver, consolider et célébrer  
ses acquis d'apprentissage

# Les 3 étapes de l'atelier

---

1. Réactiver un contenu de manière efficace pour consolider ses apprentissages
2. Transformer ses réussites et ses échecs en apprentissages
3. Célébrer le chemin parcouru

1

---

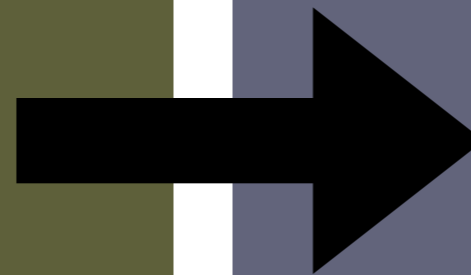
Réactiver un contenu de manière efficace pour consolider ses apprentissages



**Inscrire « 3 difficultés + 3 questions »**

Mes 3 plus grandes difficultés  
dans le cadre de mon  
semestre d'études

CONSTATS



3 questions à soumettre à  
l'intelligence collective du  
groupe

QUESTIONS

# La chasse aux infos

---

- 1) Un arbitre intègre chaque équipe. Il tient entre ses mains une liste de 15 concepts qui ont été abordés dans le cadre des 10 ateliers.
- 2) Chaque équipe doit retrouver le maximum de concepts présents sur la liste et les définir en moins de 10 minutes.
- 3) Chaque concept retrouvé permet d'obtenir un point. Chaque définition correcte permet d'obtenir deux points.



# Cartes conceptuelles à compléter

---

- 1) Vous avez 10 minutes pour compléter ces quatre cartes...
- 2) Chaque équipe corrige les cartes d'une autre équipe et attribue un point pour chaque réponse qu'elle estime satisfaisante.
- 3) Questions/réponses en grand groupe concernant les réponses litigieuses.





# Carte conceptuelle à concevoir

---

1) Voici une vidéo :

<https://youtu.be/B8ofWfx525s>

2) Echangez pendant 10 minutes au sein de votre équipe pour vérifier que vous avez compris le contenu de la vidéo et pour identifier les idées principales.

3) Chaque membre de l'équipe doit concevoir sa propre carte conceptuelle sur le contenu de la vidéo (10 minutes).

4) Chaque équipe corrige les cartes d'une autre équipe et lui attribue des points en suivant les indications de la grille d'évaluation fournie.



## Grille critériée

### *Evaluation d'une carte conceptuelle*

Définition : une carte conceptuelle est un outil graphique qui représente visuellement les relations entre des concepts ou des idées.

Critères	En-dessous des attentes	+ 1 point	+ 1 point	+ 1 point
<b>Forme de la carte</b>	La carte est en format portrait et les informations sont organisées de haut en bas selon une succession linéaire. Les informations sont rédigées : les informations-clés ne sont pas mises en évidence.	La carte est en format paysage sur le recto de la feuille uniquement.	La carte met en relation des informations-clés (groupes de mots et/ou dessins et/ou symboles).	La structure de la carte met en évidence les liens logiques entre les informations-clés (hiérarchie des informations, relations).
<b>Choix des informations-clés</b>	Les idées principales du document n'ont pas été identifiées. Le choix des informations-clés n'est pas cohérent avec les idées qu'elles représentent.	La carte fait apparaître la moitié au moins des principales informations du document (liste ci-jointe).	La carte fait apparaître l'intégralité des principales informations du document.	Le choix des informations-clés (groupes de mots, dessins, symboles) est cohérent avec les idées qu'elles représentent.
<b>Relations entre les informations-clés</b>	La structure de la carte ne fait pas apparaître différents niveaux d'information. La structure de la carte ne met pas en évidence la nature des relations entre les informations-clés (cause, conséquence, etc.). La carte est confuse et /ou illisible.	La structure de la carte fait apparaître différents niveaux d'information (hiérarchie).	La structure de la carte met en évidence la nature des relations entre les informations-clés (sous-ensembles, cause, conséquence, etc.).	L'organisation de la carte est claire et lisible.
<b>Marqueurs visuels</b>	La carte est rédigée en une seule couleur. Les couleurs ne sont pas utilisées pour organiser les informations selon leur nature. Il n'y a ni symbole, ni dessin. L'espace de la feuille est mal exploité. La carte est désagréable à consulter.	Les couleurs sont utilisées pour organiser les informations selon leur nature.	Au moins quatre informations sont représentées sous la forme de dessins ou de symboles.	L'espace de la feuille est bien exploité : les informations sont disposées sur tout l'espace de manière équilibrée. La carte est agréable à consulter.

2

---

Transformer ses réussites et ses  
échecs en apprentissages

**Inscrire « 1 expérience + 1 apprentissage »,  
lisiblement**

Mes 3 retours d'expérience  
les plus positifs concernant  
les 10 ateliers « compétences  
du XXI<sup>e</sup> siècle »

VECUS

Ce que chacune de ces 3  
expériences m'a appris

TRANSFERTS



Deux questions sont sélectionnées parmi toutes celles qui ont été posées par les étudiants.

Rédigez 8 réponses sur 8 papiers distincts.

*Écrire lisiblement !*



# Dessiné, c'est gagné

---

Un arbitre intègre une équipe qui n'est pas la sienne...

1) Chacun leur tour, les membres de l'équipe doivent faire deviner ce qui est inscrit sur le papier en dessinant, sans chiffre ni lettre.

2) 5 minutes de jeu, un point par bonne réponse. 2 points supplémentaires pour l'équipe qui termine en premier.



3

---

Célébrer le chemin parcouru

Mes 3 principaux **apprentissages**  
depuis le début de l'année scolaire

Mes questions **actuelles**  
concernant mes études

Mes envies pour **l'avenir**  
concernant mes études

Qui veut bien partager sa réflexion  
avec l'ensemble du groupe ?