

Déroulé du jeu et récapitulatif des points

Lancement



10 minutes

Remercier les participants pour leur présence
Indiquer l'objectif de la demi-journée et sa place dans la dynamique académique
Lancer le jeu en présentant les règles de manière claire, simple et courte !

- Vous êtes un membre de l'équipe de SVT d'un collège, et votre équipe se lance comme défi pour cette année scolaire d'introduire de plus en plus de numérique dans ses pratiques pédagogiques.
- Certes la tâche est difficile, certes le matériel n'est pas toujours au rendez-vous, certes des embûches vont se dresser devant vous....mais cela en vaut la peine, vous en êtes persuadés !
- Et puis, à plusieurs, on est toujours plus motivés !
- Afin d'atteindre votre objectif, vous allez pouvoir, grâce aux ateliers proposés, avancer sur le plateau de jeu (quelques surprises vous attendent) !
- L'animateur, véritable maître du jeu, sera là pour vous guider tout au long de votre aventure, aventure qui vous permettra également de voir les productions des autres équipes, d'en discuter, de les évaluer...bref, une aventure construite aussi comme un temps d'échanges et de partage.

Alors n'attendez plus ! En route pour votre objectif : numérique !

Créer les équipes, leur attribuer les noms et préciser l'organisation matérielle (lieux, codes d'accès...). Les identifier.

Atelier 1



30 minutes

Commencer, durant l'activité, à évaluer les réalisations de liens pour qu'à la fin la phase de scoring soit plus simple à gérer.

Item	Score
Lien interne	+3 si montré 1 fois
Lien vers document	+2 si montré 1 fois
Lien internet	+2 si montré 1 fois
Export pdf	+2 si montré 1 fois
Bonus si participation collective	+2
Maximum attribuable	+11

Atelier 2



30 minutes (étapes 1 & 2)
10 minutes (étape 3)

Le matériel mis à disposition de chaque équipe est fonction de sa position sur le plateau de jeu.

Distribuer le matériel dans l'ordre suivant, jusqu'à épuisement du stock ! Si une équipe n'a pas de matériel, elle devra se débrouiller par elle-même (téléphone portable, dessin d'observation...) :

1. Caméra micro et macroscopique
2. Caméra microscopique oculaire n°1
3. Caméra microscopique oculaire n°2 (si disponible)
4. Appareil photo numérique

Si 2 équipes sont à égalité, lancer le dé, l'équipe qui réalise le plus gros score est servie en premier en terme de matériel !

10 minutes sont consacrées à l'évaluation. Chaque groupe évalue son voisin (au besoin, désigner quel groupe évalue quel groupe)

Item	Score
Réalisation technique	+1 à +4
Complétude et exactitude	+1 à +4
Sens donné	+1 à +4
Bonus animateur	+2
Malus « Mauvais esprit »	-2
Maximum attribuable	+14

Une fois les points marqués, l'équipe qui occupe la case la plus élevée sur le plateau lance et dé et avance d'autant de cases qu'indiqué.

Atelier 3



30 minutes (étape 1)

10 minutes (étape 2)

10 minutes sont consacrées à l'évaluation. Chaque groupe évalue son voisin (au besoin, désigner quel groupe évalue quel groupe)

Item	Score
Réalisation technique	+1 à +4
Complétude et exactitude	+1 à +4
Sens donné	+1 à +4
Bonus animateur	+2
Malus « Mauvais esprit »	-2
Maximum attribuable	+14

Une fois les points marqués, l'équipe qui occupe la case la plus élevée sur le plateau lance et dé et avance d'autant de cases qu'indiqué.

Atelier 4



30 minutes

A la fin, l'animateur attribue des points selon l'utilisation de l'outil. Nous partons sur la base de 10 points attribués, l'animateur peut modérer négativement ce total si un groupe n'a vraiment pas joué le jeu.

Item	Score
Réalisation d'un bilan	+10
Malus « Peu d'implication »	-2
Maximum attribuable	+10

L'équipe qui occupe la case la plus élevée à la fin du jeu verra une de ses productions publiée sur le site académique de SVT.

Synthèse



20 minutes