

TEACH	La boîte à outils JUMP! avec jeux et méthodes de travail de groupe	s11 plan session Niveau EQF 5 Unité d'acquis TEACH 2
		<p>Objectifs</p> <ul style="list-style-type: none"> • Connaitre la structure de la boîte à outils (toolbox) • Trouver un jeu approprié dans la boîte à outils en utilisant les tags, noms et catégories • Utiliser différents styles de facilitation <p>Méthodes</p> <ul style="list-style-type: none"> • Trouver la boîte à outils en ligne • Faciliter les jeux et le travail de groupe • Feedback
Contenu	<ul style="list-style-type: none"> - Propriétés des activités d'apprentissages expérimentales: coopération, basées sur la conception, intégration, vers l'extérieur, basées sur des phénomènes, basées sur des problèmes, basées sur des projets, relation-compétence, réflexive, construction d'équipe, simulation s'entraînement - Catégories de la boîte à outil JUMP: <ul style="list-style-type: none"> ○ Jeux en groupe ○ Méthodes de travail de groupe ○ Méthodes d'évaluation ○ Valeurs ○ Vidéos - Catégories de jeux : <ul style="list-style-type: none"> ○ Jeux en cercle (applaudir, ballon, jouer, ...) ○ Etoile (pentagramme; valeurs, buts, ...) ○ Construire ensemble (abri, sgraffito, ...) ○ Jeux de coopération (cordes emmêlées) ○ Jeux de confiance (tomber les yeux bandés) ○ Exercices d'inclusion (partage de feedback individuel) ○ Stimulants (karaoké ...) ○ Jeux de rôle (théâtre, formateur-participant, ...) ○ Feedback positif (compliments, papiers en cercle) ○ Exercice de créativité (peinture, collages, théâtre, apprendre par l'erreur, ...) - Non- conférence: principes, exemples, liens, méthodes 	<p>Documents</p> <ul style="list-style-type: none"> - xxx ressources= Liens aux autres boîtes à outils <p>Equipment</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tables - Ordinateurs, projecteur, connexion internet - Assez d'espace - Dépendant des jeux - Applaudimètre
	Activités	<ul style="list-style-type: none"> - Inviter les participants, seuls ou par pair, à trouver un jeu dans la boîte à outil, soit pour à être joué ou qui a déjà été joué - Montrer la structure, les fonctions de recherche et de téléchargement de la boîte à outil - Choisir des exemples de jeux de la boîte à outil et les jouer - Essayer différents styles de facilitation basés sur la "non conférence" comme: Birds of a feather, Dotmocracy, Fishbowl, Ignite, Knowledge Café, Lightning talks, Open Space Technology, Pecha Kucha, Speed geeking, World Café <p>Offrir des rondes de feedback réguliers et des questions/réponses si nécessaire</p>
<p>Préparation</p> <p>Choisir une série de jeux et les préparer</p>		