

Nom du jeu : [Stratégies de prise de notes : le jeu](#) Type de jeu : **Jeu hybride**

| | | | | | | |
|---|--|---|---|------------------------------------|-------------------------------------|--------------------------------------|
| Intentions, et moyens pédagogiques du jeu | Motivation et différenciation | Activation des connaissances | Démarche de découverte | Réinvestissement des connaissances | | |
| | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | | |
| | Niveaux : secondaire et FGA | | | | | |
| | Intentions : → Ludiciser l'apprentissage des stratégies de prise de notes. → Modéliser différents types de prise de notes dans des contextes d'apprentissage variés. → Amener les apprenants à expérimenter des outils numériques pour maximiser le processus d'apprentissage. | | | | | |
| Planification du jeu en classe | Contextualiser le jeu dans la planification | | Retour sur les apprentissages | | | |
| | Le jeu peut être utilisé dans de multiples contextes visant l'engagement et la réussite des élèves. Il est essentiel de l'intégrer à une séquence d'apprentissage et d'offrir un encadrement adéquat pour s'assurer de la compréhension et du réinvestissement des éléments vus dans le cadre du jeu. | | <input checked="" type="checkbox"/> Discussion <input type="checkbox"/> Autoévaluation <input checked="" type="checkbox"/> Activité de synthèse <input type="checkbox"/> _____ | | | |
| | | | Le temps consacré au jeu | | | |
| | | | 30 à 40 minutes | | | |
| Types de joueur | Héros, aime la compétition | Collectionneur, aime franchir des niveaux | Social, aime collaborer | Explorateur, aime découvrir | Créatif, aime créer et inventer | Stratège, aime réfléchir et négocier |
| | | | | | | |
| Ingrédients du jeu | Objectifs et règles du jeu | | | | | |
| | Trouver les numéros de casiers et la combinaison de leur cadenas pour découvrir des stratégies de prise de notes, des exemples et une proposition d'outils numériques susceptibles d'être réinvestis en contexte scolaire. | | | | | |
| | Création | Collaboration | Hasard | Récompenses | Progression | Choix |
| | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |

Conception du jeu : Sonia Blouin et Annie Cormier (Service national du RÉCIT - Domaine des langues), Jean-Félix Giguère-Groulx (RÉCIT régional FGA), 2022.