**Grille de test de ressources Strasbourg et Créteil**

|  |  |
| --- | --- |
| Nom du jeu, académie. | **LogoSES (TRAAM de Créteil)** |
| Circonstances du test (en classe entière, en salle informatique, en autonomie, matériel nécessaire) | Groupe de spécialité terminale SES  Salle de grande capacité (80 places)  Système de 3 vidéoprojecteurs |
| Avis sur la nature de la ressource (avantages et limites liées au matériel, aux logiciels, …) | - Mise en place facile  - Matériel « simple » (vidéoprojecteur, ordinateur)  - Difficile en classe entière  - Avantage de la configuration au lycée avec séparation en 3 groupes (10-12 élèves) |
| Avis sur l’activité (outil de médiation, de remédiation, d’évaluation, degré de coopération, degré de ludification ) | - Ludique, sur le modèle du jeu « Pictionnary » (faire deviner aux autres des mots)  - Permet de se re mémoriser efficacement des notions, de travailler des mécanismes  - Coopération intéressante, les réponses des uns peuvent aider à trouver au final la « bonne » réponse  - Possible de se passer de l’outil informatique (plateau de jeu à imprimer, tirage au sort avec papiers et panier), transposition numérique intéressante mais pas indispensable  - travail sur les compétences orales  - nécessité que l’élève désigné maîtrise bien la notion pour la faire deviner... |
| Remarques sur la grille de présentation de la ressource | Présentation très claire  <https://ses.ac-creteil.fr/IMG/pdf/jeu_logoses_plateau_videoprojeteur_v2.pdf> |

|  |  |
| --- | --- |
| Nom du jeu, académie. | **Kahoot (Créteil) / Quizizz (Strasbourg)** |
| Circonstances du test (en classe entière, en salle informatique, en autonomie, matériel nécessaire) | Classe entière – seconde et terminale  Une seule réalisation pour réviser. |
| Avis sur la nature de la ressource (avantages et limites liées au matériel, aux logiciels, …) | Matériel simple (vidéoprojecteur, ordinateur), mise en place rapide (10 minutes)  Limite :  - disponibilité de la salle informatique à réserver (avec 30 à 35 élèves)  - ou compter sur le fait que tous les élèves ont un smartphone récent permettant de faire ces jeux en salle de classe. |
| Avis sur l’activité (outil de médiation, de remédiation, d’évaluation, degré de coopération, degré de ludification ) | Médiation : support agréable, outil très efficace.  Remédiation  : retour collectif simple sur les réponses.  Évaluation : chaque élève a un retour individuel instantané, sans pression d’une note.  Coopération : outils basés sur la compétition  Motivation des élèves, la plupart se prennent au jeu.  Attention à ne pas afficher le classement complet, pour éviter la stigmatisation  Prévoir un peu de flottement lors de la première séance de mise en place.  Ambiance de classe agréable et peu à peu « électrique », séances très rapides (15/20 min), à ritualiser sans doute (révision de devoir par exemple)  Côté assez addictif : il est probable que les élèves révisent en amont pour remporter la compétition (avantage), mais cet enjeu les rend sans doute moins attentifs à la remédiation et aux réponses lors de l’activité. |
| Remarques sur la grille de présentation de la ressource | Outils faciles à prendre en main, coût d’entrée néanmoins.  [Sciences Economiques et Sociales Créteil - La Ludification : Quelles modalités et quel usage pédagogique en SES ? (ac-creteil.fr)](https://ses.ac-creteil.fr/spip.php?article481) |