Mme Chouaikhia- Proposition 3 - FICHE ACTIVITE 3: Utilisation des données quantitatives.

 Le jeu ludique au cœur des apprentissages : Quiz – Le jeu statistique

|  |  |
| --- | --- |
| **Intitulé** | **Contenu** |
| **Niveau concerné** | Terminale – Première - Seconde |
| **Notions, et indications complémentaires** | Révisions des savoir-faire essentiels du programme de SES :**Calculer et interpréter des pourcentages** |
| **Cadre d’utilisation** | En classe / A la maison |
| **Compétences attendues****Et****Objectifs pédagogiques** | **Jeu numérique pédagogique** qui permet :-De travailler les composantes de l’écrit : Consolider les savoir-faire.**-Savoir calculer et interpréter des pourcentages :*** **De variation**
* **De proportion**

**-Rédiger des phrases correctes et complètes.** |
|  | -De réviser pour l’épreuve écrite :* **EC2 : Étude d’un document.**
* **Savoir et pouvoir comprendre le dossier documentaire support des épreuves écrites : Épreuve composée ou dissertation.**
* **Exploiter les données statistiques pour illustrer.**
 |
|  | **Jeu qui répond aux attentes officielles des épreuves du baccalauréat** : |
|  | * Objectifs d’apprentissage concernant l’utilisation des données quantitatives et des représentations graphiques :
 |
|  |  Proportion, pourcentage de répartition Taux de variation |
| **Usages du Numérique** | Création d’un jeu à partir du **logiciel web Genially*** Permet de créer des infographies animées
* Permet de créer des présentations interactives
* Créer aussi des jeux d’une façon plus simple et rapide à retenir,
* Créer un jeu interactif
* Aider les apprenants à développer leur mémoire visuelle.

Création des applis via **LearningApps*** LearningApps est une application Web 2.0 vise à
* Soutenir les processus d'enseignement et d'apprentissage au moyen d’exercice,
* Les apprenants ayant un compte peuvent créer des applis.
* Rassembler des exercices de toutes notions et de les mettre à la disposition de tous les élèves de la classe.

Et création d’espace de partage collectif via **l’ENT : Mur collaboratif** |

|  |  |
| --- | --- |
| **Déroulement de l’activité** | En classe par groupe de deux élèves ou à la maison en individuel ou en groupe en distancielChaque îlot est doté **d’un ordinateur (la classe est équipée d’ordinateurs portables +accès internet)****But du jeu :** répondre à des questions de type EC1 de terminale avec des **contraintes de temps** afin de finir l’exercice sans perdre du temps :* Réviser les notions et les mécanismes
* Gérer le temps.

**Règles du jeu :*** Après avoir **cliqué sur le lien** le joueur commence à répondre aux questions.
	+ Lire la consigne à laquelle l’élève doit répondre
	+ **Une réponse fausse contraint l’élève à recommencer** et chercher la bonne réponse par lui-même.
* Si le joueur ne sait pas répondre, un message s’affiche expliquant l’erreur et l’invitant à reprendre.
* Une **bonne réponse** lui permet d’**avancer au tour suivant**
* Une **mauvaise réponse** : un message qui s’affiche incitant l’élève à trouver par lui-même la bonne réponse.
* Aucune contrainte : l’élève peut reprendre l’exercice autant qu’il le souhaite et quand il veut et/ou pe
 |
| **Lien de l’activité** | [**https://view.genial.ly/61d092a88275900de26a6c10/interactive-content-statistical-escape-game**](https://view.genial.ly/61d092a88275900de26a6c10/interactive-content-statistical-escape-game) |